

# PERKEMBANGAN INOVASI PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI ERA DIGITAL

**Edison Simamora**

Sekolah Menengah Atas Negeri 19 Medan, Sumatera Utara

## Abstrak

Digitalisasi kebudayaan merupakan suatu konsep pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan daya guna dalam bidang kebudayaan, terutama dalam hal pengelolaan, pendokumentasian, penyebarluasan informasi dan pengetahuan dari unsur-unsur kebudayaan. Lingkup pengembangan digitalisasi kebudayaan mencakup unsur-unsur kebudayaan, yakni sistem religi, sistem kemasyarakatan atau organisasi sosial, sistem pengetahuan, bahasa, kesenian, sistem mata pencaharian hidup atau sistem ekonomi, dan sistem peralatan hidup atau teknologi. Pembelajaran seni budaya harus mampu memberikan pengalaman apresiatif dan kreatif dan diharapkan dapat berkontribusi terhadap peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik dimasa yang akan datang. Untuk mencapai harapan tersebut diperlukan usaha-usaha yang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan strategi atau model-model pembelajaran sesuai dengan karakteristik yang dimiliki. Pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan berbasis teknologi informasi atau digitalisasi merupakan hal yang sangat penting untuk dibangkitkan kembali dalam rangka pelestarian, pemeliharaan dan pengembangan nilai-nilai budaya sebagai identitas diri dan kekayaan bangsa Indonesia.

**Kata Kunci:** inovasi pendidikan, seni budaya, era digital

## Abstract

*Cultural digitalization is a concept of utilizing information and communication technology to improve the effectiveness in the field of culture, especially in terms of management, documentation, dissemination of information and knowledge of cultural elements. The scope of the development of cultural digitalization includes cultural elements, namely religious systems, social systems or social organizations, knowledge systems, languages, arts, livelihood systems or economic systems, and systems of living equipment or technology. Learning art and culture must be able to provide appreciative and creative experiences and are expected to contribute to the improvement of students' knowledge, attitudes and skills in the future. To achieve this expectation requires creative and innovative efforts in developing strategies or learning models in accordance with the characteristics possessed. The development and utilization of information technology-based culture or digitalization is very important to be reawakened in the context of preservation, maintenance and development of cultural values as the identity and wealth of the Indonesian people.*

**Keywords:** educational innovation, art and culture, digital era

## PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni yang terjadi saat ini benar-benar telah membuat perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia. Kenyataan ini telah membuat berbagai lapisan masyarakat sadar dan berusaha untuk memacu meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Masalah sumber daya manusia saat ini muncul sebagai salah satu isue penting yang telah mendapat perhatian khusus dalam pembangunan dan pengembangan pendidikan nasional di

Negara tercinta ini. Di sisi lain pergeseran paradigma pembelajaran, semula lebih menekankan pada proses mengajar (*teaching*), dengan orientasi isi (*content orientation*), yang bersifat abstrak dan oleh karenanya pembelajaran cenderung pasif. Sekarang bergeser dengan paradigma baru pembelajaran yang di tandai dengan adanya proses belajar (*learning*), berbasis pada masalah (*case base*), lebih bersifat kontekstual dan peserta didik dituntut untuk lebih aktif mempelajari dan mengembangkan materi pelajaran secara konstruktif dengan memanfaatkan berbagai sumber-sumber belajar yang tersedia.

Sejalan dengan pergeseran paradigm pembelajaran tersebut di atas telah terjadi pula pergeseran paradigm pembelajaran seni budaya. Di masa lalu pembelajaran seni budaya berorientasi pada kemampuan berkarya semata dengan kata lain tuntutan keterampilan secara maksimal. Sekarang pembelajaran seni budaya untuk sekolah umum berorientasi pada kemampuan berekspresi melalui berkarya dan berapresiasi terhadap nilai-nilai estetis seni untuk mendapatkan pengalaman seni secara maksimal.

Dalam perjalanannya, pembelajaran Seni Budaya dihadapkan dengan berbagai permasalahan di lapangan. Permasalahan tersebut antara lain (a) ketersediaan, penyebaran dan kualitas keahlian tenaga pengajar; (b) minimnya fasilitas belajar; (c) kurangnya alokasi waktu pembelajaran pada setiap pertemuan di kelas; dan (d) materi pembelajaran sering berubah-ubah. Di samping masalah-masalah tersebut di atas masih ada masalah pembelajaran seni budaya yang lebih spesifik seperti masalah minat dan bakat peserta didik belajar yang berbedabeda, dan masalah lingkungan (fisik ataupun sosial) kurang mendukung terselenggaranya pembelajaran seni dan budaya di sekolah.

Kekayaan budaya Indonesia yang tersebar diseluruh nusantara adalah falsafah hidup bagi komunitas adat sejak berabad-abad silam hingga sekarang. Bahkan sebelum hadirnya negara ini, budaya sebagai suatu fondasi hidup bagi setiap komunitas masyarakat adat di Indonesia. Untuk itulah sejumlah perangkat kebudayaan Indonesia telah diakui dunia melalui UNESCO terhadap budaya yang bersifat benda maupun takbenda. Pengakuan tersebut tidak hanya sebatas kebanggaan belaka tetapi perlu didayagunakan dan dikembangkan agar budaya dapat membawah manfaat secara rohaniah dan batiniah sebagaimana yang dicita-citakan para pendiri bangsa ini. Kesiapan bangsa Indonesia sebagai bangsa berbudaya diuji daya tahannya melalui arus globalisasi, arus kuatnya mulai tahun 2015 dengan berlakunya pasar bebas ASEAN. Terkait dampak globalisasi terhadap budaya Indonesia, Safril Mubah berpendapat “ sejauh ini Indonesia sebagai negara berkembang yang belum memiliki daya kompetitif tinggi dan posisi tawar setara dengan negara-negara maju, sehingga Indonesia menghadapi ancaman serius globalisasi terhadap identitas kultural.

Di masa lalu, ketika perkembangan teknologi komunikasi dan informasi tidak sepesat sekarang, nilai-nilai identitas kultural Indonesia masih dipegang secara kuat oleh masyarakat. Tetapi kini, ketika nilai-nilai identitas asing dengan mudah dan cepat masuk ke rumah-rumah penduduk melalui transformasi informasi, nilai-nilai identitas kultural Indonesia tampak terkikis (Mubah,2011) Salah satu contoh, ancaman kepunahan bahasa-bahasa lokal kecil, diramalkan oleh UNESCO bahwa dalam jangka waktu seabad lagi, 50% dari sekitar 6700 bahasa di bumi ini akan punah pada (Kompas, edisi 14 April 2010 dalam Mbete, 2010) . Ramalan itu tentunya berlaku bagi sejumlah bahasa kecil Nusantara yang hanya didukung oleh segelintir penutur tua (Farguson dalam Bright, 1971), juga karena tidak memiliki tradisi tulis, akan punah pula. Oleh karena itu, agar kebudayaan Indonesia tetap dipertahankan maka dibutuhkan pengelolaan, pendokumentasian dan penyebarluasan informasi dan pengetahuan memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi terhadap nilai-nilai luhur budaya lokal dan nasional. Dengan cara itu pula kebudayaan dari

setiap suku bangsa dapat diwariskan ke setiap generasi agar tetap mempertahankan budaya sebagai identitas diri dan menunjukkan eksistensi bangsa Indonesia dimata dunia.

Konsep digitalisasi, menurut Sukmana (2005) adalah proses alih media dari bentuk tercetak, audio, maupun video menjadi bentuk digital. Digitalisasi dilakukan untuk membuat arsip dokumen bentuk digital, untuk fungsi fotokopi, dan untuk membuat membuat sistem. Digitalisasi memerlukan peralatan seperti komputer, scanner, operator media sumber dan software pendukung. Dokumen tercetak dapat dialihkan ke dalam bentuk digital dengan bantuan program pendukung scanning dokumen seperti Adobe Acrobat dan Omnipage. Digitalisasi lebih dikembangkan lagi dengan konsep mengalihkan tacit knowledge, yaitu suatu pengetahuan yang personal, spesifik, dan umumnya susah diformalisasi dan dikomunikasi kepada pihak lain menjadi explicit knowledge, yaitu pengetahuan yang sudah diformulasikan, disajikan dalam bentuk tulisan misalnya peraturan, buku-buku literatur. Explicit knowledge tersebut diwujudkan dalam bentuk dokumen-dokumen yang dikelola dengan baik menggunakan bantuan teknologi informasi dan komunikasi. Pengetahuan yang didokumentasikan tersebut dapat menjadi bahan pembelajaran bagi setiap generasi, sehingga proses transfer informasi dan pengetahuan dapat berjalan dengan baik. Unsur-unsur kebudayaan yang digitalisasikan merujuk pada C. Kluckhohn, 1952 bahwa unsur kebudayaan terdiri dari 7 unsur yaitu Sistem religi, Sistem kemasyarakatan atau organisasi sosial, Sistem pengetahuan, Bahasa, Kesenian, Sistem mata pencaharian hidup atau sistem ekonomi, dan Sistem peralatan hidup atau teknologi.

Kajian Digitalisasi Kebudayaan di Indonesia mengacu pada beberapa hasil penelitian, yakni: a) Penelitian yang dilakukan oleh Tanaamah, Bezaleel, 2013 tentang Digitalisasi Kebudayaan Jawa di Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat Dalam Rangka Perancangan dan Implementasi Knowledge Management System Menggunakan Model SECI. Penelitian ini adalah Program Hibah Bersaing dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Hasil identifikasi dan pengembangan Knowledge Keraton Surakarta, maka digitalisasi dalam rangka pengembangan model SECI (socialization, externalization, combination dan internalization) dalam pengelolaan pengetahuan kebudayaan dapat memungkinkan pemenuhan kebutuhan Keraton Kasunanan Surakarta dalam melakukan pendokumentasian, serta penyebarluasan pengetahuan yang dimiliki.

Disisi lain, model ini juga dapat memenuhi kebutuhan Keraton Kasunanan Surakarta dalam pengembangan wadah atau sarana pengelolaan pengetahuan (Knowledge Management) berbasis web, baik untuk pengetahuan bersifat tangible, seperti benda-benda bersejarah, maupun intangible, seperti berita, event, kesenian, upacara adat, primbon, falsafah hidup dan informasi kegiatan keraton lainnya (Tanaamah, Bezaleel, 2013). b) Penelitian yang dilakukan oleh Ataupah, Tanaamah, dan Beeh (2010) yang berjudul Pengetahuan Budaya Lokal berbasis Knowledge Management System dengan studi kasus Boti di Timor Tengah Selatan, Nusa Tenggara Timur. Penelitian ini mengkaji tentang tentang pengembangan sistem informasi pengetahuan masyarakat lokal Suku Boto di Timor Tengah Selatan. Hal tersebut menjadi penting karena ditemukan adanya pergeseran nilai budaya yang disebabkan oleh perkembangan teknologi hingga nilai-nilai lokal cenderung ditinggalkan. Oleh karena itu, dibutuhkan pemanfaatan Knowledge Management untuk mendokumentasikan nilai-nilai budaya yang ada (Ataupah, Tanaamah, dan Beeh, 2010).

Diera digital sperti saat ini banyak perubahan yang terjadi hampir disemua aspek kehidupan. Salah satunya menggunakan media digital untuk membuat sebuah karya seni. Seperti yang kira ketahui bahwa pada zaman dahulu membuar karya seni seperti mengabadikan alam dengan melukis menggunakan kain vas dan kuas.

Seiring cepatnya perkembangan teknologi saat ini orang-orang membuat cara agar suatu pekerjaan bisa dilakukan dengan cepat dan efisien. Dampak dari teknologi digital ini



telah mengubah kegiatan seperti lukisan yang awalnya butuh proses lama untuk menggambar objek menjadi lebih mudah dengan menggunakan kamera.

Karya seniman yang memproduksi lukisan digital dan digital printmakers mulai menemukan penerimaan, sebagaimana meningkatnya kemampuan dan kualitas. Secara internasional, banyak museum kini mulai mengumpulkan seni digital seperti Museum Seni San Jose dan departemen cetak Museum Victoria dan Albert juga memiliki koleksi yang masuk akal namun masih dalam skala kecil.

Salah satu alasan mengapa masyarakat seni yang mapan menemukan kesulitan untuk menerima seni digital adalah persepsi yang keliru dari digital print yang tanpa henti direproduksi. Banyak seniman tersebut sebenarnya menghapus file gambar yang relevan setelah cetak pertama, sehingga membuatnya menjadi karya seni yang unik. Ketersediaan dan popularitas perangkat lunak manipulasi foto telah melahirkan sebuah perpustakaan modifikasi gambar, sedikit petunjuk atau tidak sama sekali mengandung informasi gambar aslinya.

Seni pada sekarang ini bukan lagi menjadi sebuah kebutuhan jiwa tetapi sudah menjadi kebutuhan hidup. Seni yang bertemu dengan media alat elektronik seperti komputer, kamera, video recorder membuat seni banyak berubah. Seni tidak lagi murni sebagai wujud ekspresi jiwa yang membuatnya tetapi menyimpan sejuta makna dan 'kepentingan'. Dengan bantuan alat-alat komputerisasi seni menjadi sebuah hal instan yang dapat dilakukan oleh siapapun. Berbeda dengan zaman Van Gogh atau Da Vinci yang pada saat itu seni dipandang sebagai hal yang sakral dan hanya boleh dikerjakan oleh orang yang berstatus sebagai seniman. Hal ini tentu bertentangan dengan prinsip awal seni pada kebudayaan klasik yang berasaskan memesis atau meniru benda aslinya bukan merepresentasikan benda tersebut.

Perkembangan seni dan desain menjadi lebih global dan maju tidak dipungkiri memberikan kontribusi positif bagi kehidupan kita. Mobil, kamera, sepeda, printer adalah beberapa contoh kontribusi positif yang diberikan desain. 4.0. Karena perubahan merupakan sebuah keharusan dan tidak menunggu kesiapan kita.

Menggunakan versi elektronik dari kuas, filter dan pembesar, ini adalah "neographer" yang menghasilkan gambar yang tak terjangkau melalui alat fotografi konvensional. Selain itu, seniman digital mungkin memanipulasi scan gambar, lukisan, kolase atau litograf, serta menggunakan salah satu teknik yang disebutkan di atas dalam kombinasi.

Seniman juga menggunakan sumber lain dari informasi elektronik dan program untuk menciptakan pekerjaan mereka. Oleh karena itu di era digital ini kita harus memanfaatkan dengan baik dan bijak agar kita bisa merasakan manfaatnya.

Musik sangat erat kaitannya dengan industri, musisi adalah seorang pengusaha. Ada 360 penghasilan musisi yang berasal dari Artist Performer, Publishing, Mechanical Rights, Album/Singles, dan Merchandise. Sementara untuk Bidang Usahanya antara lain Management Artis/Musisi/Kelompok musik, Mengelola Artis Agency/Agen Artis, Perusahaan Rekaman/Recording Label, Perusahaan Penerbit/Publishing Company, Studio Latihan/Studio Rekaman/Pra & Post Prod. Studio, Sekolah Musik/Sanggar Musik/Theater, Event Organizer/Promotor Acara Musik, serta Media Musik, diantaranya Radio, TV, Online, Cetak.

Musisi adalah sebuah profesi yang menyenangkan, karena seseorang telah memilih profesi sesuai dengan apa yang benar-benar ia cintai. Seorang Musisi adalah seorang profesional yang memiliki keahlian khusus dan sangat dibutuhkan di Industri Pertunjukan. Keahlian ini dapat menjadi dasar dari pengembangan profesi lainnya. Seorang Pencipta lagu sebenarnya adalah seorang pengusaha, dimana dia dapat menciptakan "Something out of Nothing".

Ditegaskannya, "Konsep kreatif akan menentukan konsep produksi dan konsep pemasarannya. Kekuatan artis/lagu/musik akan menentukan arah konsep kreatif dan target pasarnya. Melakukan riset terhadap permintaan pasar yang dituju dalam menyiapkan konsep kreatifnya. Wawasan (musikal dan non musikal) sangat menentukan selera dan selera akan menentukan karya cipta yang sesuai target pasarnya. Kualitas karya terbaik akan memberikan hasil yang terbaik."

Memasuki industri musik lokal dan global, dibutuhkan pemahaman yang cukup tentang medan industri musik terutama karya yang terkonseptualkan dengan baik hingga perencanaan yang matang karena berhadapan dengan promosi, distribusi, delivery karya para musisi.

"Era digital memberikan pengaruh besar terhadap pola berkarya, produksi dan distribusi di industri musik baik lokal maupun global, juga berpengaruh pada praktisinya, seperti seniman musiknya, agensi musisi, *producer*, *music director*, *show director/EO*, kualitas karya, selera terhadap karya dan infrastruktur lainnya," ujarnya.

## **METODE**

Metode penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dalam kajian ini yaitu menggunakan teknik studi pustaka dan studi penelitian terdahulu. Metode yang digunakan dalam kajian ini menggunakan metode atau pendekatan kepustakaan (*library research*), Studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Zed, 2003:3).

Pada penelitian ini menggunakan jenis/pendekatan penelitian yang berupa Studi Kepustakaan (*Library Research*). Menurut Zed 2004, penelitian kepustakaan memiliki ciri-ciri khusus antara lain; (1) penelitian ini berhadapan langsung dengan teks atau data angka bukan dengan lapangan atau saksi mata (*eyewitness*), berupa kejadian, orang atau benda-benda lain; (2) data bersifat siap pakai (*readymade*) artinya peneliti berhadapan langsung dengan data yang sudah ada di perpustakaan; (3) data di perpustakaan adalah umumnya sumber data sekunder dalam arti bahwa peneliti memperoleh data dari tangan kedua bukan asli dari tangan pertama di lapangan; (4) kondisi data di perpustakaan tidak di bagi oleh ruang dan waktu.

Sumber data yang menjadi bahan akan penelitian ini berupa buku, jurnal dan situs internet yang terkait dengan topik yang telah dipilih. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menelaah dan/atau mengeksplorasi beberapa Jurnal, buku, dan dokumen-dokumen (baik yang berbentuk cetak maupun elektronik) serta sumber-sumber data dan atau informasi lainnya yang dianggap relevan dengan penelitian atau kajian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi (*Content Analysis*). Analisis ini digunakan untuk mendapatkan inferensi yang valid dan dapat diteliti ulang berdasarkan konteksnya (Krippendorff, 1993).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan pengalaman dalam melihat pelaksanaan pembelajaran seni budaya di beberapa sekolah di Sumatera Barat, masalah ketidakpedulian terhadap mata pelajaran seni budaya merupakan salah satu persoalan yang seringkali dikeluhkan guru. Pandangan yang menghasilkan anggapan bahwa pembelajaran seni budaya tidak penting merupakan keluhan yang berkali-kali muncul. Dalam beberapa kasus, mata pelajaran seni budaya dianggap sebagai beban kurikulum. Mata pelajaran seni budaya baru dianggap penting apabila ada lomba atau festival yang mengharuskan sekolah mengirimkan siswanya sebagai peserta. Tetapi untuk menjadi peserta ini, tentu tidak mungkin pula mengikutkan semua siswa, tentu

hanya perwakilan dan dipilih siswa-siswa yang memiliki minat dan bakat lebih dari sekian banyak siswa yang ada.

Fakta lain juga tampak dari sikap yang ditunjukkan dalam ketentuan ujian akhir nasional yang menekankan pada beberapa mata pelajaran tertentu yang ditafsirkan sebagai orang bahwa mata pelajaran seni budaya “tidak penting”. Kasus lain juga terungkap dan ini tidak lagi menjadi rahasia bahwa di kelas-kelas akhir sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan atas, terjadi pereduksian beberapa mata pelajaran tidak lagi diajarkan dan yang ada hanya beberapa mata pelajaran yang di ujikan dalam ujian nasional saja. Hal serupa juga berlanjut ke bentuk-bentuk lain seperti untuk melanjutkan studi yang menjadi perhatian adalah hasil belajar mata pelajaran tertentu saja. Bahkan ada yang sangat memilukan bahwa seorang siswa dikatakan pintar atau bodoh dapat dilihat nilai mata pelajaran eksak seperti Sain (IPA) dan Matematika saja.

Melihat keberadaan mata pelajaran seni budaya sejak beberapa tahun belakangan ini, setidaknya semenjak nama mata pelajaran seni budaya masuk dalam kurikulum nasional, sudah mulai dirasakan keanehan-keanehan yang terjadi di sebagian sekolah mulai dari sekolah dasar sampai ke sekolah menengah. Keanehan-keanehan tersebut mulai tampak dalam bentuk perlakuan yang kurang adil terhadap pelaksanaan pembelajaran seni dan budaya, misalnya dengan membiarkan ketidakadaan guru bidang studi seni dan budaya dan memberikan tugas mengajar bidang studi ini kepada guru yang bukan keahliannya di bidang seni dan budaya. Seolah-olah bidang studi seni dan budaya dapat diajarkan oleh guru bidang studi lain. Guruguru non pendidikan seni dan budaya ini diberi tugas mengajar mata pelajaran seni budaya dan dengan sendirinya menimbulkan masalah tersendiri dalam membelajarkan pendidikan seni budaya yang sesungguhnya.

Hasil pengamatan penulis di atas merupakan gambaran nyata tentang pandangan para penyelenggara pendidikan dasar dan menengah, termasuk para pendidik seni budaya, masih melihat bahwa mata pelajaran seni budaya merupakan mata pelajaran tambahan yang tidak bisa disejajarkan dengan mata pelajaran-mata pelajaran lainnya. Anggapan bahwa mata pelajaran seni budaya teruntuk bagi anak-anak yang berminat dan berbakat saja, atau dengan kata lain bahwa mata pelajaran seni budaya diadakan untuk menampung bakat seni siswa yang jumlahnya tidak banyak pula. Oleh karena itu semua, muncul sikap bahwa tidak perlu adanya kewajiban kepada seluruh siswa untuk mengikuti dan belajar secara bersungguhsungguh dalam mata pelajaran seni budaya ini. Anggapan seperti itu pulalah yang membuat kedudukan mata pelajaran seni budaya sulit ditempatkan sebagai bahan dasar (raw material) pemberdayaan intelektual dan potensi kreatifitas peserta didik. Padahal tuntutan terhadap kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik adalah proses berfikir yang “bebas”, kreatif, dan inovatif dan sekaligus menjadi misi dan visi pendidikan nasional.

Penafsiran pentingnya mata pelajaran tertentu, rupanya sudah hampir semua tingkatan masyarakat memiliki penafsiran yang sama. Mulai dari masyarakat awam, pendidik, dan pemerintah. Bila dilihat lebih luasnya permasalahan ini, ternyata kasus ini tidak hanya terjadi sekarang saja dan di Indonesia saja. Oleh karena itu, permasalahan ini tidak dijadikan sebagai penghambat ataupun penghalang utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya di sekolah. Sebetulnya ada masalah yang paling esensial dalam pelaksanaan pembelajaran seni budaya tersebut, yaitu: persoalan profesionalitas guru seni budaya itu sendiri. Dalam masalah ini guru seni budaya harus bersikap cerdas menghadapi berbagai masalah pembelajaran seni budaya yang terjadi.

Untuk menjawab berbagai masalah tersebut adalah dengan cara memanfaatkan sarana dan sumber belajar yang cukup banyak tersedia. Tentunya hal ini tidak mudah diimplementasikan dalam bentuk tindak nyata oleh guru seni budaya, tanpa membekali diri dengan pemahaman tentang wawasan seni budaya yang bersifat universal. Oleh karena



pembelajaran seni budaya tersebut harus dapat dipahami sebagai nilai-nilai dasar ilmu pengetahuan yang bersifat teknis-praksis, teoritis, psikologis. Untuk itu semua diperlukan keberanian guru maupun peserta didik dalam mengolahnya proses pembelajaran yang konstruktif. Di era pengetahuan, teknologi dan seni yang sudah maju ini diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran secara lebih bermakna dan berkualitas. Memang pembelajaran seni budaya di sebagian sekolah dasar dan menengah masih bersifat konvensional dalam arti orientasi pembelajaran sebatas pendidikan keterampilan. Pembelajaran konvensional seperti ini dianggap tidak sesuai lagi dengan konsep pendidikan dengan prinsip fleksibilitas, responsif, aktif dan kreatif. Oleh sebab itu, guru seni budaya saat ini sudah harus memulai mereinterpretasi, meredefinisi paradigma pembelajarannya kembali. Dalam hal ini, guru seni budaya diharapkan memiliki keinginan dalam merespon perkembangan *global culture* di mana domain pendidikan seni budaya lebih menitik beratkan pada tumbuh kembangnya sikap kritis terhadap setiap fenomena budaya yang muncul.

Lebih jauh tentunya para pendidik seni menginginkan peserta didik memiliki kemampuan dalam memanfaatkan pengetahuannya, pengalamannya, dan bakatnya secara kreatif melalui berbagai kegiatan/keterampilan seni budaya untuk melestarikan dan menjunjung tinggi nilai-nilai budaya bangsa yang semakin lama semakin menipis terkikis oleh kemajuan ilmu, teknologi, dan seni. Untuk pembelajaran seni budaya setidaknya ada tiga pokok seni yang dibelajarkan yakni seni rupa, tari, dan music. Oleh karena itu para guru seni budaya harus mempunyai; (1) *sense of visual art* yaitu tanggap/peka terhadap gejala visual/rupa estetik, (2) *sense of auditorial art* yaitu tanggap terhadap munculnya berbagai gejala audio yang meliputi dinamika suara/bunyi. dan (3) *sense of kinesthetic* yaitu siap tanggap terhadap munculnya berbagai jenis gerak material. Bila ketiga hal di atas dimiliki guru seni budaya akan mampu memberi peluang yang sangat besar dalam mengembangkan dan menemukan ide-ide kreatif pembelajaran seni budaya yang lebih bermakna dan berkualitas.

Kemajuan ilmu, teknologi, dan seni menjadi tantangan baru bagi guru atau pendidik seni. Kemajuan tersebut menuntut guru untuk meningkatkan kompetensinya, baik kompetensi pribadi, kompetensi sosial, kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional dalam hal pembelajaran. Kompetensi ini selanjutnya akan menempatkan guru pada sebuah paradigma baru dalam proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang digunakan guru selama ini

*teacher center* dengan asumsi bahwa guru tahu segala-galanya dan siswa tidak tahu apa-apa, berubah menjadi pendekatan yang berorientasi *student center*. Siswa yang menjadi pusat perhatian dalam belajar, sedangkan guru beralih fungsi menjadi fasilitator, mediator, motivator, dan inspirator.

Implikasi pendekatan pembelajaran dengan perubahan paradigm pembelajaran ini adalah guru dan siswa saling belajar dan membantu dan bekerja sama. Siswa dengan bebas boleh mengungkapkan gagasan dan pikirannya tanpa ada rasa takut terhadap guru. Guru pun harus rela dan mau belajar dari siswa, terutama siswa yang memiliki keunggulan dalam bidang ilmu tertentu. Kemajuan ilmu, teknologi, dan seni dengan sangat mudah dapat diakses oleh sebagian besar peserta didik. Hanya dengan beberapa kali klik mouse saja, mereka sudah merambah informasi dan pengetahuan dari berbagai belahan dunia. Oleh sebab itu, guru harus terbuka dan mau belajar dari siswa, terutama siswa yang memiliki keunggulan dalam bidang ilmu tertentu. Apabila ini tidak dilakukan guru, sudah dapat diduga guru bersangkutan akan ditinggalkan siswanya.

Indonesia terkenal tidak hanya karena kekayaan sumber daya alam yang melimpah, tetapi juga karena kekayaan seni dan budayanya. Kekayaan tersebut terdapat di sejumlah

suku bangsa, tepatnya 1.340 suku bangsa menurut sensus BPS tahun 2010. Setiap suku bangsa tersebut memiliki lebih dari satu jenis seni tradisional sehingga jumlahnya lebih banyak dari jumlah suku bangsa yang ada. Dengan kekayaan hasil cipta rasa dan karya dalam berbagai adat dan ragam seni budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia ini selalu dilirik oleh bangsa lain. Dari sejumlah hasil cipta dan karya manusia suku bangsa Indonesia, ada 77 karya budaya yang didaftarkan sebagai Warisan Budaya Tak Benda Indonesia, setelah melalui verifikasi dan penilaian oleh tim ahli Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui Direktorat Internalisasi Nilai dan Diplomasi Budaya. Enam diantaranya telah ditetapkan sebagai Warisan Budaya Indonesia yang diakui oleh UNESCO, yakni Wayang, Keris, Batik, Angklung, Tari Saman dan Noken Papua. Kekayaan tersebut selayaknya patut dibanggakan, terutama bagaimana memanfaatkan potensi tersebut untuk meningkatkan kesejahteraan dan kemakmuran rakyat pemilik seni (Kemendikbud.go.id: 5 Maret, 2014). Agar potensi yang ada didayagunakan dan kembangkan lagi untuk kepentingan kesejahteraan ekonomi dan transfer pengetahuan dari unsur budaya yang ada, tentu di era serba canggih ini memposisikan teknologi informasi dan komunikasi sebagai hal mutlak untuk dimanfaatkan. Dalam hal ini, lingkup kebudayaan yang digitalisasikan merujuk pada unsur-unsur budaya yang dikemukakan pada C. Kluckhohn, 1952.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan kajian literatur terhadap paper-paper dan contoh-contoh digitalisasi unsur kebudayaan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Dalam konteks pergeseran paradigma pembelajaran, maka pembelajaran seni budaya harus mampu memberikan pengalaman apresiatif dan kreatif dan diharapkan dapat berkontribusi terhadap peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik dimasa yang akan datang. Untuk mencapai harapan tersebut diperlukan usaha-usaha yang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan strategi atau model-model pembelajaran sesuai dengan karakteristik yang dimiliki. Dengan demikian, pembelajaran seni budaya mampu membekali peserta didik untuk menjadi manusia yang siap menghadapi kehidupan yang penuh tantangan di era global.
2. Pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan berbasis teknologi informasi atau digitalisasi merupakan hal yang sangat penting untuk dibangkitkan kembali dalam rangka pelestarian, pemeliharaan dan pengembangan nilai-nilai budaya sebagai identitas diri dan kekayaan bangsa Indonesia.
3. Digitalisasi kebudayaan tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan bidang-bidang lain yang terelektronisasi. Kurang lebih ada 4 (empat) bidang yang dominan, yakni knowledge management system (e-library, elearning), e-tourism, e-business, dan e-government.
4. Pengembangan dan pelestarian kebudayaan berbasis teknologi informasi di Indonesia sejauh masih parsial dan lamban sehingga banyak unsur budaya yang terancam punah. Oleh karena itu, pemerintah dan masyarakat hukum adat sudah harus punya suatu perencanaan strategis atau roadmap yang jelas, tegas dan menyeluruh sehingga upaya pelestarian dan penyelamatan lebih nyata dan dinikmati oleh seluruh stakeholder.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Antarane.com, 10 Desember 2013. *Hanya Sembilan Bahasa Yang Akan Bertahan.*

([www.antarane.com](http://www.antarane.com), diakses 26 Januari 2015)

Antarane.com, 11 Desember, 2014. *iWOW, aplikasi multi fungsi promosikan pariwisata*

Antarane.com, 16 Juni 2012. *Perpustakaan Kaltim akan Digitalkan Warisan Budaya.*

(<http://kaltim.antarane.com>, diakses 26 Januari 2015)



- Ataupah, S. Y., Tanaamah, A. R., dan Beeh, Y. R., 2010, *Pengetahuan Budaya Lokal Berbasis Knowledge Management (Studi Kasus: Suku Boti Timor Tengah Selatan)*, Salatiga: Skripsi FTI UKSW.
- BSNP, 2006, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006, Jakarta: BSNP-DEPDIKNAS
- Chapman, Laura H. 1978. *Approach to Art in Education*. New York: Harcourt Brace Jovanovich.
- Ferguson, Charles A. 1971. " *National Sociolinguistic profile Formula*" dalam *William Bright* (Ed.) *Sociolinguistics*. The Hague: Mouton & Co.
- Hakim, R. (2017). Pembelajaran Seni Budaya di Era Global (Sebuah Tantangan Baru yang Dihadapi oleh Pendidik Seni). *Prosiding of international Seminar on Languages and Arts (ISLA) FBS Universitas Negeri Padang*.
- Hamzah B. Uno. 2008. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Indonesia. (www.antaraneews.com, diakses 26 Januari 2015)
- Jurnal Global & Strategis (*online*), Edisi Khusus, Desember 2011. FISIP Universitas Airlangga. (<http://journal.unair.ac.id>, diakses 24 Januari 2015).
- Kemendikbud.go.id, 5 Maret, 2014. *77 Karya Budaya Ditetapkan Sebagai Warisan Budaya Takbenda Indonesia tahun 2013*. (<http://kebudayaan.kemdikbud>, diakses 26 Januari 2015)
- Kompas.com, 1 Juni, 2012. *Angklung Digital Buatan Pazia Masuk Android*. (<http://tekno.kompas.com>, diakses 26 Januari 2015)
- Kompas.com, 19 Februari, 2012. *Teknologi Mencegah Kepunahan Bahasa*. (<http://health.kompas.com>, diakses 26 Januari 2015)
- Kompas.com, 20 April 2014. *OpenSnap, Jejaring Sosial untuk Pecinta Kuliner*. (<http://tekno.kompas.com>, diakses 26 Januari 2015)
- Krippendorff, Klaus. (1993). *Analisis Isi: Pengantar Teori dan Metodologi*. Jakarta: Citra Niaga Rajawali Press.
- Kroeber, A. L. and C. Kluckhohn, 1952. *Culture: A Critical Review of Concepts and Definitions*. Cambridge, MA: Peabody Museum. Hlm 167-168
- Margot Lovejoy, *Postmodern Currents : Art and Artist in the Age of Electronic Media*, (United States of America : Courier Companies, Inc, 1997), hal.154
- Mbete Meko, 2010. *Strategi Pemerintahan Bahasa Bahasa Nusantara*. Seminar Nasional Pemerintahan Bahasa Nusantara, Magister Linguistik PPS Undip
- Melkior N.N Sitokdana, Melkior, N.N. (2015). *Digitalisasi Kebudayaan Di Indonesia*. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2015 (SENTIKA 2015) ISSN: 2089-9815. Yogyakarta, 28 Maret 2015
- Mubah A. Safril, 2011. *Revitalisasi Identitas Kultural Indonesia di Tengah Upaya Homogenisasi Global*.
- Muslimin Ibrahim. 2000. *Mengajar Berdasarkan Masalah*. Surabaya: UNESA University Press.
- Roembiak, 2012. *Status Penggunaan Dan Pemilikan Tanah Dalam Pengetahuan Budaya Dan Hukum Adat Orang Byak*. *Jurnal Antropologi Papua Universitas Cendrawasih Papua*, Volume 1 No. 2, Desember 2002.
- Semarang. (<http://eprints.undip.ac.id>, diakses 26 Januari 2015)
- Seminar Nasional Teknologi & Komunikasi Terapan 2014 (Semantik 2014) Universitas Dian Nuswantoro. (<http://eprints.dinus.ac.id>, diakses 26 Januari 2015)
- Soehardjo, 2005, *Pendidikan Seni dari Konsep Sampai Program*, Malang: Balai Kajian Seni dan Desain Jurusan Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Negeri Malang

- Sukmana Ena, 2005. *Digitalisasi Budaya. Seminar Peran Pustakawan Pada Era Digital*. Institut Teknologi Nasional, Bandung (www.researchgate.net, diakses 24 Januari 2015)
- Tanaaman, Andeka Rocky; Bezaleel, Michael, 2013. *Digitalisasi Kebudayaan Jawa di Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat Dalam Rangka Perancangan dan Implementasi Knowledge Management System Menggunakan Model SECI*. Salatiga: Penelitian Hibah Bersaing, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga.
- Tempo.com, 16 Desember, 2011. 169 Bahasa Etnis Di Indonesia Terancam Punah. ([www.tempo.co](http://www.tempo.co), diakses 26 Januari 2015)
- Tondo, Fanny Henry, 2009. *Kepunahan Bahasa-Bahasa Daerah: Faktor Penyebab dan Implikasi Etnolingustis*. Dalam Jurnal Masyarakat & Budaya, Vol 11 No. 2 Tahun 2009, halaman 277-297
- Wagiman, M.Pd., Drs.2002. *Profesi Kependidikan I.Surakarta: Depdiknas UNS*
- Wisdiantoro, Kurniawan, 2014. *Analisis Ketertarikan Bermain Gamelan dengan Perangkat Lunak Egamelanku pada Remaja Menggunakan Metode Wilcoxon's Sign Rank Test*.
- Zed, Mestika (2003). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia
- <http://berita.upi.edu/strategi-penguatan-seni-dan-pendidikan-seni-era-me/>  
<https://binus.ac.id/malang/2017/10/seni-di-era-digital/>  
<https://www.kompasiana.com/garindraazhariz6035/5b455faef13344612903c916/seni-di-era-digital>

