

NEGOSIASI PERMAINAN DIGITAL DALAM REKONTEKSTUALISASI DAN POSITIONING PEMBELAJARAN SENI BUDAYA

Fitri Dinarti

Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

Email: fitridinarti.psb@gmail.com

Djuli Djatiprambudi

Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

Email: djulip@yahoo.com

I Nyoman Lodra

Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

Article history:

Submitted Oct 14, 2020

Revised Nov 16, 2020

Accepted Dec 1, 2020

Published Dec 2, 2020

ABSTRACT

This study discusses digital games in the contextualization and positioning of arts and culture education in Indonesia. Furthermore, this research focuses on the history of Indonesian art. The method in this research uses qualitative research that discusses the context of games, education, and technology. Data was collected using observations, interviews, and questionnaires which were conducted from January 2019 to March 2020 with the spatial boundaries of senior high schools in Surabaya, East Java, Indonesia. The data that has been obtained then examined from the point of view of Mihaly Csikszentmihalyi's concept of art education and creativity. The results showed that digital games in arts and culture education in high schools encourage students to be more challenged, by having to switch from treating digital games of consumer goods to cultural artifacts that can have meaning, ideas, and knowledge. In addition, digital games in arts and culture education increase creativity in a complex manner in teachers and students. Increased creativity is based on the exploratory abilities of digital games and their complexity as an interdisciplinary field. Furthermore, digital games in arts and culture education in Indonesia can be positioning themselves as agents of the preservation of Indonesian arts and culture.

Keywords: *digital games; recontextualization; positioning of arts and culture education*

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang permainan digital dalam rekontekstualisasi dan positioning pembelajaran seni budaya Indonesia. Lebih lanjut, penelitian ini difokuskan pada sejarah seni rupa Indonesia. Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang

membahas konteks permainan, pendidikan, dan teknologi. Pengumpulan data penelitian menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner yang dilakukan pada Januari 2019 hingga Maret 2020 dengan batasan spasial Sekolah Menengah Atas yang berada di Surabaya, Jawa Timur, Indonesia. Data yang telah diperoleh selanjutnya dikaji dengan sudut pandang konsep pendidikan seni dan kreativitas milik Mihaly Csikszentmihalyi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan digital dalam pembelajaran seni budaya di Sekolah Menengah Atas mendorong peserta didik lebih tertantang, dengan harus beralih dari memperlakukan permainan digital dari barang konsumen ke artefak budaya yang dapat memiliki makna, ide, dan pengetahuan. Selain itu, permainan digital dalam pembelajaran seni budaya meningkatkan kreativitas secara kompleks pada guru dan peserta didik. Peningkatan kreativitas didasari pada kemampuan eksploratif dari permainan digital dan kompleksitasnya sebagai bidang interdisiplin. Lebih lanjut, permainan digital dalam pembelajaran seni budaya dapat memosisikan sebagai agen pelestarian seni dan budaya Indonesia.

Kata kunci: permainan digital; rekontekstualisasi; positioning; pembelajaran seni dan budaya

PENDAHULUAN

Pembelajaran seni budaya memiliki kecenderungan pada dominasi metode praktikal daripada teoretik. Perkembangan pembelajaran seni budaya lebih dipahami sebagai mata pelajaran untuk meningkatkan bakat dan kreativitas siswa (Parks, 2008). Menurut hasil survey yang dilakukan pada 500 siswa Sekolah Menengah Atas yang dipilih secara acak melalui *survey online*, menunjukkan bahwa guru cenderung memberikan materi dengan metode praktikal dibandingkan teoretik, sehingga siswa tidak memiliki pengetahuan keilmuan tentang seni budaya.

Hal tersebut menjadi sebuah ironi, pasalnya Indonesia dikenal sebagai Negara yang memiliki kekayaan dalam seni, budaya, dan tradisi (Magat, 2014; Soedarsono, 1999; Susanto, 1986; Weeren-Griek, 1949). Begitu pula halnya dengan pemahaman unsur *historis*, baik tentang seni maupun budaya. Sudut pandang teoretik yang berkaitan dengan seni budaya Indonesia tidak mendapat porsi yang cukup dalam materi pembelajaran di SMA. Oleh karenanya, para generasi muda mengalami kebutaan seni dan budaya dalam hal seni budaya Indonesia (Gottsschalk, 1996; Kartodirdjo, 2016).

Pemahaman mengenai tokoh seni rupa di Indonesia, misalnya, perlu diberikan kepada siswa untuk menimbulkan sikap apresiatif terhadap karya yang telah dihasilkan oleh para seniman terdahulu. Sikap apresiatif memegang peranan penting dalam upaya melatih kepekaan siswa terhadap sesuatu yang estetis (Priem & Mayer, 2017). Hal tersebut dijelaskan bahwa apresiasi seni pada dasarnya adalah untuk mendapatkan apa yang disebut pengalaman estetis (Francis-Lindsay, 2009; Priem & Mayer, 2017). Sependapat dengan Soedarso yang menyebutkan perlunya menimbulkan sikap apresiatif agar siswa dapat meleak seni, sehingga dapat menerima seni sebagaimana mestinya (Soedarso Sp, 2000). Seperti halnya yang tercantum dalam kurikulum pendidikan umum, bahwa tujuan pendidikan seni adalah untuk memperkenalkan siswa terhadap seni serta untuk memberikan pemahaman tentang nilai dan aturan kehidupan berbudaya (Ki Hadjar Dewantara, 2004), maka pemahaman terkait sejarah seni budaya Indonesia juga berguna untuk membangun sikap inspriratif bagi siswa. Setelah mempelajari perkembangan seni budaya di Indonesia diharapkan dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk dapat berkarya seni rupa yang lebih baik. Selain itu, tujuan mempelajari sejarah seni rupa dan budaya Indonesia juga untuk turut membantu menjaga warisan budaya seni di Indonesia.

Permasalahan pembelajaran tentang teori seni dalam hal ini adalah seni budaya Indonesia adalah dalam penyampaiannya. Saat dihadapkan pada materi pembelajaran seni budaya siswa cenderung bosan. Hal tersebut dikarenakan gaya mengajar guru yang cenderung monolog dan konvensional. Oleh karenanya, dibutuhkan sudut pandang baru dalam mengajar seni budaya Indonesia. Berkaitan dengan hal tersebut, era *Internet of Thing (IoT)* memunculkan tren baru, yaitu integrasi teknologi permainan digital untuk pendidikan (Ginns & Ellis, 2007). Bermain permainan berbasis aplikasi biasanya dilakukan menggunakan *tablet* atau *smartphone*, di mana hal tersebut menjadi kebutuhan primer saat ini. Penelitian tentang permainan dan pendidikan mulai mendapatkan perhatian seiring dengan semakin berkembangnya teknologi dan pemanfaatannya dalam dunia pendidikan, namun di Indonesia hal tersebut belum banyak dieksplorasi. Permainan digital yang

hakekatnya berfokus pada unsur-unsur seperti fantasi, keingintahuan, dan tantangan, direkonstruksi untuk menjadi salah satu media pendidikan (Gomis-Porqueras & Rodrigues-Neto, 2018). Hal tersebut diharapkan mampu mengkolaborasikan sifat permainan digital dan pendidikan, sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi anak dan menyebabkan mereka berinteraksi dengan anak-anak (Gomis-Porqueras & Rodrigues-Neto, 2018; Parks, 2008). Jenis pembelajaran berbasis permainan edukatif ini didasarkan pada rasa ingin tahu untuk merangsang anak menemukan cara baru dalam memecahkan masalah dan kemudian meningkatkan kepuasan anak (Ashton, 2009). Oleh karenanya, perlu adanya eksplorasi dalam permainan digital untuk menjadi salah satu media pembelajaran seni budaya Indonesia.

Ada beberapa penelitian tentang kreativitas pembelajaran berbasis permainan, namun kecenderungan hasil studi telah mengkonfirmasi adanya hubungan erat antara pembelajaran, minat siswa, dan kreativitas. Seperti halnya yang ditulis oleh Sampurno, dkk. (2020) yang dalam penelitiannya mengeksplorasi peluang teknologi pembelajaran yang mengambil unsur bermain. Lebih lanjut, Betz (1995) mengemukakan bahwa permainan digital meningkatkan pembelajaran melalui visualisasi, pengalaman, dan kreativitas. Prensky (2001) membuktikan bahwa inovasi dalam permainan digital membantu memecahkan masalah individu siswa. Ketika anak didorong untuk belajar berbasis bermain, keputusan untuk menyelesaikan masalah mereka menjadi lebih kreatif (Bruner, 2013). Hamlen (2009) menemukan bahwa siswa belajar dengan teknologi permainan digital, mereka lebih tertarik dengan materi pembelajaran dan mengalami peningkatan kemampuan dalam memecahkan masalah melalui cara-cara kreatif. Beberapa penelitian yang telah disebutkan memberikan gambaran awal tentang permainan dan relasinya dengan kreativitas. Di sisi lain, penelitian maupun pengembangan pembelajaran seni budaya Indonesia ke dalam ranah permainan digital masih belum dieksplorasi. Lebih lanjut, negosiasi permainan digital dalam rekontekstualisasi dan positioningnya dalam pendidikan seni saat ini belum terelaborasi. Studi permainan digital diperlukan agar sesuai dengan konsep penelitian ini dalam mengetahui

positioningnya terhadap kreativitas (Hooshyar et al., 2020; Hwang et al., 2020; L. Lin et al., 2020). Oleh karena itu, tulisan ini membahas tentang negosiasi permainan digital dalam rekontekstualisasi dan positioning pembelajaran seni budaya Indonesia dengan fokus sejarah seni rupa Indonesia. Fokus tersebut dipilih karena berdasarkan pengamatan secara faktual di lapangan membutuhkan model eksplorasi teoretik baru terhadap pemanfaatan permainan digital dalam pembelajaran millennial. Lebih lanjut, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya penelitian ini menawarkan kajian teoretik yang belum pernah dilakukan, khususnya terkait negosiasi positioning permainan digital, dan posisinya dalam rekontekstualisasi pembelajaran seni budaya Indonesia. Sehingga diharapkan mampu menjadi awalan dalam rekonstruksi dan reorientasi pendidikan seni dalam era milenial.

TEORI DAN METODE PENELITIAN

Sudut pandang interdisiplin digunakan dalam artikel ini. Hal tersebut disebabkan, penelitian ini ingin memunculkan sudut pandang terhadap integrasi disiplin pendidikan yaitu pembelajaran dan rekontekstualisasi budaya, dan teknologi melalui eksplorasi gamifikasi untuk menjadi sebuah sudut pandang baru dalam pembelajaran (Chang et al., 2009; Moran, 2002). Eksplorasi gamifikasi pendidikan sebagai media komplementer dalam pembelajaran digunakan dalam berpikir melalui basis dan desain permainan digital (Bell, 2018). Permainan digital memberikan kesempatan kolaboratif kepada peserta didik dalam pembelajaran. Hal tersebut mendukung upaya dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran bagi millennial.

Permainan digital pada dasarnya terdapat upaya bersama untuk menyatukan pendidikan dan teknologi (Zin & Yue, 2009). Hal tersebut terletak pada kontekstualisasi kategori pendidikan dan teknologi yang ditawarkan dari penelitian empiris melalui permainan digital. Oleh karena itu, artikel ini mengacu pada penelitian kualitatif yang membahas konteks permainan, pendidikan, dan teknologi (Denzin & Lincoln, 2018; Leavy, 2017; Lune & Berg, 2017; Moran, 2002; Tashakkori &

Creswell, 2008). Pendekatan ini dipilih karena dirasa tepat dalam mengkaji tentang rekontekstualisasi dan positioning permainan digital dalam ranah pendidikan seni budaya. Selanjutnya, untuk menjalin keterkaitan antar disiplin dalam sudut pandang kreativitas pembelajaran, maka penelitian ini memanfaatkan teori dari Mihaly Csikszentmihalyi. Pemikirannya terhadap kreativitas yang terintegrasi dengan kehidupan sehari-hari, yang dalam penelitian ini adalah permainan digital memberikan sudut pandang dalam eksplorasi model pembelajaran dan memberikan gambaran positioning yang jelas terhadap rekontekstualisasi pembelajaran seni budaya (Csikszentmihalyi, 2014, 2018). Lebih lanjut, sudut pandang tersebut dipilih atas fokus kajiannya terhadap pendidikan seni yang terintegrasi dengan bidang lainnya, yang dalam penelitian ini adalah negosiasinya dengan teknologi melalui permainan digital (Csikszentmihalyi, 2014; Csikszentmihalyi et al., 2017).

Pengumpulan data penelitian menggunakan observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa SMA di Kota Surabaya, Jawa Timur. Data penelitian diperkaya dengan data wawancara terhadap guru, desainer profesional, dan pakar teknologi. Lebih lanjut, dengan memperhatikan konteks yang lebih luas ini maka penting untuk mempertanyakan sudut pandang dan pengalaman empiris yang membentuk pembelajaran seni budaya dalam arus *mainstream* di Indonesia. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan sudut pandang Mihaly Csikszentmihalyi terhadap kreativitas yang terintegrasi dengan permainan digital. Hal tersebut diharapkan mampu memberikan sudut pandang dalam eksplorasi model pembelajaran dan memberikan gambaran positioning yang jelas terhadap rekontekstualisasi pembelajaran seni budaya saat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebutuhan Rekontekstualisasi melalui Permainan Digital: Sebuah Pandangan Sosiologis

Penelitian ini berakar pada sosiologi pendidikan dan mengadopsi perspektif tentang perubahan pengetahuan antara tingkat makro dan mikro dalam bentuk kelembagaan pendidikan dan pengembangan pendidikan (Msila & Setlhako, 2012;

Stahl et al., 2013). Perlu mengintegrasikan studi terkait teknologi untuk mengidentifikasi bagaimana wacana pengembangan pendidikan seni berdampak pada proses pembelajaran berbasis permainan digital. Maka, melakukan hal tersebut dapat mulai mengungkap bagaimana budaya disampaikan dalam pendidikan. Lebih jauh lagi, perlu mengungkap bagaimana pemikiran individu dan dunia sekitarnya diubah melalui paradigma pendidikan seni budaya yang baru, dalam hal ini adalah berbasis permainan digital (Tabel 1).

Tabel 1. Sudut Pandang tentang Moda Penyampaian Materi Seni Budaya dalam Pendidikan Seni Budaya di SMA

	Moda Ceramah	Moda Diskusi	Moda Interaktif (Permainan Digital)
G1 (Guru)	"Moda ceramah memberikan pengungkapan budaya yang bersifat turun-temurun saja"	"Memberikan pengalaman yang baik dan rasa tanggungjawab, namun hanya bagi siswa aktif"	"Siswa antusias, memberikan pengalaman yang bersifat <i>hybrid</i> "
G2 (Guru)	"Moda ceramah tidak memberikan sisi menarik bagi siswa"	"Perlu adanya variasi model diskusi agar menarik siswa"	"Siswa sangat tertarik dengan model interaktif"
G3 (Guru)	"Model pembelajaran klasik, dan berpotensi membuat siswa tidak tertarik"	"Baiknya diatur dengan gaya santai agar siswa merasa tidak sedang dinilai"	"Siswa mampu mengatur secara mandiri materi ajarnya, dan mendiskusikannya dengan teman sekelas dalam <i>live chat</i> permainan digital"
S1 (Siswa)	"Model ceramah tergantung gurunya. Kalau gurunya pintar bercerita maka siswa akan senang"	"Siswa yang pintar dan kesayangan guru pasti mendapat kesempatan bicara lebih banyak"	"Bisa belajar kapan saja"
S2 (Siswa)	"Memberikan tantangan untuk tetap fokus ketika belajar"	"Sebagian besar teman-teman berdiskusi tanpa menggunakan data yang jelas"	"Akses yang mudah dalam belajar"
S3 (Siswa)	"Sebagian besar apa yang disampaikan guru adalah pengalamannya, sedangkan jarang guru yang memberikan penjelasan empirik"	"Tidak mampu memberikan konklusi terhadap apa yang disampaikan dalam diskusi"	"Menarik, karena bermain sekaligus belajar"

Keterlibatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari mampu menjawab soal peran dan kemampuan pendidikan seni dan budaya dalam mengatasi ketidaksetaraan sosial dan urgensi pendidikan seni dan budaya dalam masyarakat (Albers, 2006; Colman, 2018). Adanya permainan digital sebagai pembelajaran seni

dan budaya, memberikan peningkatan dalam kerangka kerja konseptual untuk memeriksa pendidikan sebagai sistem yang mewariskan dan mengkonsolidasikan ide dan nilai masyarakat dari satu era ke era berikutnya dengan basis seni dan budaya (lihat Tabel 1) (Froschauer et al., 2012; Pérez Miles & Libersat, 2016). Hal tersebut seakan membantu peserta didik dalam memahami konsep seni dan budaya, yang sebelumnya dipahami secara praktikal menjadi teoretik. Dari yang bersifat fungsionalitas melalui sebuah karya seni, menjadi sebuah wacana instruksional tentang dunia fenomenal yang bersifat abstrak ke wacana regulatif yang menuntut daya pemikiran kritis-kreatif (Graham, 1997; Soemardjo, 2000).

Di dalam kaitannya dengan pergeseran paradigma pendidikan seni dan budaya, pendidikan berbasis teknologi selalu memiliki kepentingan dalam pergeseran pengetahuan dalam konstruksi kelembagaan pendidikan, yang klasik menuju modern (T.-B. Lin et al., 2015; Schrier, 2015). Terbukti, globalisasi memicu keprihatinan baru dalam pendidikan, seperti meningkatnya persaingan yang didorong pasar global (Kitchenham, 2011; Li et al., 2016; Muzaffar & Otero-Pailos, 2015). Oleh karena itu, dengan permainan digital bermaterikan pendidikan seni dan budaya, dapat membantu mempromosikan kekayaan seni dan budaya ke ranah global dengan mudah menggunakan teknologi. Pengembangan dalam ranah pembelajaran berbasis teknologi seakan mengaburkan permasalahan kurikulum yang selalu menjadi topik yang dominan. Studinya berangsur-angsur berubah dari berbasis konten dan saat ini turut memeriksa cara menyampaikan pengetahuan sehingga studi tentang kurikulum menjadi lebih kompleks (Gehlbach, 1990; Gude, 2018).

Permainan digital dalam pembelajaran seni dan budaya juga mendorong peserta didik lebih tertantang, dengan harus beralih dari memperlakukan game sebagai barang konsumen ke artefak budaya yang dapat memiliki makna, ide, dan pengetahuan. Oleh karenanya, peserta didik dihadapkan pada tantangan dalam pemahaman terhadap gagasan yang bersifat imajiner yang disampaikan melalui permainan digital (Hicks & Turner, 2013; Mills, 2016). Gagasan imajiner diperkenalkan dengan tujuan menandai sumber daya budaya dan sejarah yang

digunakan dan digambar dalam desain permainan digital (Ashton, 2009). Permainan digital dalam pembelajaran menjelaskan contoh penawaran imajinasi dan sumber pengetahuan baru untuk peserta didik dalam kaitannya dengan seni dan budaya. Pengetahuan dengan integrasi teknologi memiliki poin penting yang berhubungan dengan kecenderungan masyarakat Indonesia dalam bermain permainan digital. Oleh karenanya, siswa secara tidak langsung diajak memahami pendidikan seni dan budaya meskipun dalam teoretik, namun tetap menjunjung aspek menghibur, peningkatan kreativitas, dan pendidikan.

Rekontekstualisasi melalui Permainan Digital dan Pendidikan Kreatif

Pendidikan seni budaya dalam arus *mainstream* mengutamakan praktek dalam model pembelajarannya. Hal tersebut menjadi metode yang terlegitimasi dalam jangka waktu yang lama dikarenakan paradigma bahwasanya dengan pendidikan berbasis praktik, maka kreativitas siswa dapat dikembangkan secara maksimal (Black & Browning, 2011; Csikszentmihalyi, 2014; Hallgarten, 2014). Pendapat tersebut sesuai, namun dalam era *IoT*, perlu adanya pembaharuan dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (Gomis-Porqueras & Rodrigues-Neto, 2018; Hwang et al., 2020). Lebih lanjut, pada dasarnya kreativitas dalam pendidikan tidak hanya terletak dari sudut pandang peserta didik, namun juga dari sudut pandang pengajarnya.

Kreativitas pengajar, dalam hal ini adalah guru, menyoroti pemahaman guru dalam menciptakan pembelajaran berbasis game dan pengalaman kreativitas melalui pendidikan seni dan budaya, sembari mempertimbangkan keterampilan peserta didik (Paniagua & Istance, 2018; Pianfetti, 2001). Hal tersebut seakan mematahkan persepsi bahwa guru tidak mampu menciptakan dan mengikuti kemajuan teknologi dan seluruh inovasi kecuali jika mereka memperoleh pengetahuan. Untuk berkreasi, siswa memang perlu menguasai permainan digital tersebut, atau dengan kata lain pengetahuannya, bersama dengan kemampuan menangani informasi terkait seni dan budaya yang diperoleh dan mengembangkannya lebih jauh ke dalam cara yang kreatif.

Kreativitas metode pengajaran harus dirancang sedemikian rupa agar dapat menanamkan kemandirian yang memadai bagi peserta didik dan dalam batasan prinsip pedagogis yang mengarah pada kreativitas peserta didik. Selain itu, kreativitas perlu dikonstruksikan sebagai fitur dasar dalam rekonstruksi pendidikan seni dan budaya dengan memanfaatkan permainan digital (Chang et al., 2009; Prensky, 2001; Szymański, 2019). Permainan digital berbasis pendidikan seni dan budaya dapat membantu keterampilan kreatif peserta didik. Permainan digital berbasis pendidikan seni budaya dengan komponen kreatif dapat mengarah pada kenikmatan, pemerolehan pengetahuan, dan peningkatan interaksi dalam pembelajaran (Froschauer et al., 2012; Lucardie, 2014). Di sisi lain, memperkuat keterampilan kerja sama dan kreativitas antar peserta didik seiring dengan peningkatan ketertarikan terhadap pembelajaran seni dan budaya. Hal tersebut dikarenakan adanya ruang virtual yang tercipta dalam permainan digital berbasis pendidikan (Pérez Miles & Libersat, 2016).

Permainan digital merupakan salah satu bentuk kreativitas dalam lingkup teknologi modern. Permainan digital telah diartikan sebagai salah satu keterampilan dasar yang digunakan untuk belajar dan bekerja dalam kehidupan sehari-hari (Hooshyar et al., 2020). Berkaitan dengan hal tersebut, kreativitas diposisikan sebagai sekumpulan kemampuan, keterampilan, motivasi, dan kemampuan untuk menemukan solusi untuk menghadapi situasi dalam kehidupan sehari-hari (Black & Browning, 2011; Darbellay & Moody, 2017; Grierson, 2011). Hal tersebut menandakan bahwa pemikiran kreatif dan bersifat intelektual akan menghasilkan produk kreatif yang orisinal, mengandung nilai sosial atau personal dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas pengguna, dalam hal ini adalah peserta didik.

Permainan digital berbasis edukasi dapat meningkatkan pemahaman, pengetahuan, kreativitas, dan meningkatkan kinerja pembelajaran. Mengembangkan pemahaman dan pengetahuan ke dalam kreativitas merupakan salah satu keterampilan penting yang dibutuhkan di abad ke-21 (Gude, 2018; Hernández-Torrano & Ibrayeva, 2020; Williams, 2017). Mengembangkan pemahaman dan pengetahuan ke dalam kreativitas juga mengarah pada masalah lain seperti

pemecahan masalah, kolaborasi, dan pemikiran kritis (Hwang et al., 2020; L. Lin et al., 2020).

Kreativitas berkaitan dengan unsur genetik manusia, yang secara alami dimiliki oleh masing-masing individu, namun kreativitas dapat ditingkatkan. Argumentasi tersebut didukung oleh penelitian yang mengatakan bahwa kreativitas dapat ditingkatkan melalui program pendidikan yang menyenangkan (R. M. Patton, 2013; Udjaja et al., 2019; Willis, 2007). Teknik pendidikan yang mengeksplorasi pengetahuan dan pemahaman akan membantu siswa untuk belajar lebih baik dan mencapai potensi kreatifnya (Behnamnia et al., 2020; Hamlen, 2009). Konsep pembelajaran melalui teknologi digital berperan penting dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Teknologi juga merupakan salah satu bentuk ekspresi kreativitas manusia (Canter, 2012; Taylor & Carpenter, 2016). Banyak kreativitas dan teknologi seperti ide, penemuan, dan aplikasi didasarkan pada penanaman imajinasi dan asumsi kreativitas, seperti menciptakan produk baru (McClure et al., 2017; Scott & Julie-ann, 2019). Cara lain untuk mencapai ide kreatif adalah dengan menumbuhkan kreativitas melalui pendidikan, dengan memberikan pembiasaan teknologi. Dengan kata lain, menciptakan dengan melakukan atau *learning by doing* adalah cara yang sesuai dan mudah dilakukan untuk meningkatkan kreativitas (Csikszentmihalyi, 2018; Miller, 2019). Fungsi keterampilan dengan pemanfaatan permainan digital dan pendidikan teknologi menjadi alasan yang penting untuk kreativitas. Peserta didik yang menggunakan permainan digital dalam pembelajaran seni budaya cenderung mengembangkan pemikiran divergen ketika memberikan solusi terhadap masalah (R. Patton et al., 2020). Sementara banyak peneliti berfokus pada pengembangan kreativitas sambil melakukan keterampilan manual, sangat sedikit studi dan bukti yang tersedia untuk menentukan apakah game digital edukatif dapat menumbuhkan kreativitas (T.-B. Lin et al., 2015).

Pendidikan berbasis permainan digital membutuhkan kematangan tanggung jawab dari peserta didik. Hal tersebut tentunya membutuhkan kolaborasi antara guru, peserta didik, dan orang tua, yang perlu menyadari faktor-faktor bahwa

permainan edukatif akan berdampak positif pada keterampilan peserta didik (Lim & Wang, 2005; Quinn, 2018). Kesadaran orang tua terhadap jenis permainan digital dan komponen yang akan membantu anak mengembangkan keterampilan mereka dengan basis seni dan budaya sangat penting. Hal tersebut menjadi basis pendidikan di era modern, yaitu pendidikan kolaboratif yang berkelanjutan (Lim & Wang, 2005). Pendidikan tidak hanya berlangsung selama di sekolah, namun terjadi keberlanjutan pendidikan di lingkungan luar sekolah, dengan kontrol orang tua dan peserta didik itu sendiri. Korelasi dengan seni dan budaya adalah pada pemahaman soal rasa tanggung jawab baik sebagai pendidikan etika maupun pendidikan budaya, yang kesemuanya tersebut ada di dalam permainan digital untuk pendidikan seni dan budaya.

Rekontekstualisasi melalui Permainan Digital dan Pelestarian Budaya

Untuk membahas rekontekstualisasi pendidikan seni dan budaya dengan permainan digital dalam pelestarian budaya, maka perlu memahami sifat warisan takbenda. Warisan takbenda diartikan sebagai praktik, representasi, ekspresi, pengetahuan, keterampilan yang diakui komunitas sebagai bagian dari warisan budaya mereka (Facca & Aldrich, 2011; Shukla, 2014). Oleh karenanya, dalam permainan digital berbasis seni dan budaya Indonesia, terdapat pengetahuan tentang warisan takbenda yang dimiliki Indonesia. Pada dasarnya, warisan budaya tak benda berharga melalui proses dan aktivitas budaya saat ini yang dilakukan di sekitar masyarakat (Facca & Aldrich, 2011; Hobsbawm & Ranger, 2012). Warisan berwujud dan tidak berwujud pada akhirnya adalah dua sisi dari mata uang yang sama, yang dapat dieksplorasi dalam permainan digital berbasis seni dan budaya.

Di dalam konteks pendidikan melalui permainan digital berbasis seni dan budaya, konsep warisan takbenda dapat digunakan untuk memberikan pemahaman terkait budi pekerti dan budaya ketimuran (Indonesia). Hal tersebut dilakukan dengan cara interaksi antarpeserta didik dan praktik dalam jaringan komunal yang berbeda. Hal ini membawa peserta didik pada pembelajaran kontemporer yang mengintegrasikan berbagai macam disiplin keilmuan. Permainan digital tidak hanya

dairtikan dalam teknologi digital, tetapi juga sebagai aktivitas yang lebih luas yang bersifat partisipatif (Bell, 2018; Lim & Wang, 2005).

Rekontekstualisasi pendidikan seni dan budaya melalui permainan digital mengarahkan pada pelestarian budaya. Hal tersebut berkaitan dengan kemampuan aspek teknologi sebagai media narasi spesifik sebagai presentasi alternatif dalam upaya pelestarian seni dan budaya Indonesia (Ki Hadjar Dewantara, 2004). Selain itu, konstruksi sosial terjadi dengan tujuan mendukung klaim seni dan budaya dalam khasanah pendidikan (Hawkesworth et al., 2009; Stevens, 2018). Sebelumnya pendidikan seni dan budaya dalam arus *mainstream* cenderung menghasilkan pandangan masa lalu yang monolitik dan tidak berubah dengan tidak memberikan peluang nyata untuk berinteraksi dengannya melalui cara yang kekinian. Pendidikan seni dan budaya dnegan permainan digital menempatkan generasi muda sebagai pengawalnya dengan meningkatkan kemampuan kritis terhadap sejarah, dan bertujuan untuk mendasarkan keberadaannya pada materialitas dalam hal pelestarian budaya.

Gagasan terkait permainan digital dalam pembelajaran seni dan budaya pada awalnya dikembangkan sebagai tanggapan kritis terhadap cara konvensional pembelajaran seni dan budaya yang lebih mengutamakan aspek praktikal daripada teoretiknya (T.-B. Lin et al., 2015; Zin & Yue, 2009). Oleh karenanya, permainan digital dalam pembelajaran seni dan budaya terkait dengan sejarah seni, sejarah budaya, ide-ide kebangsaan, seni modernitas di Indonesia, dan nilai-nilai tradisional, dan memberikan pengantar pengetahuan terhadap museum sebagai salah satu lembaga pelestarian budaya. Dalam hal ini, permainan digital yang berisi tentang sejarah seni dan budaya Indonesia berkolaborasi dengan lembaga konservasi dan museum, yang sebelumnya menjadi agen tunggal dalam mempertahankan *status quo* terhadap pelestarian budaya. Oleh karenanya, permainan digital dengan kaitannya dengan teknologi, pendidikan, globalisasi, dan era *Internet of Things* (IoT) merupakan alat yang kuat untuk mendelegitimasi seni dan budaya Indonesia yang seakan terpinggirkan. Lebih lanjut, dapat membantu dalam memahami mekanisme yang berkaitan dengan gagasan dominan tentang warisan seni dan budaya Indonesia,

yang dibangun dalam alternatif dan memberikan tindakan pelestarian yang dapat dibuat.

SIMPULAN

Rekontekstualisasi pendidikan seni budaya melalui permainan digital memosisikan memberikan paradigma baru terhadap pendidikan seni budaya. Pendidikan seni budaya arus *mainstream* yang menitikberatkan pada keterampilan dengan model praktik berkesenian, direkonstruksi dengan kolaborasi teknologi dan *Internet of Thing* (IoT) yang sedang berkembang pesat di era disrupsi ini. Permainan digital dalam pembelajaran seni budaya di Sekolah Menengah Atas memberikan kenyamanan peserta didik dalam belajar karena kesesuaiannya dengan karakteristik generasi milenial yang merupakan generasi Sekolah Menengah Atas saat ini. Selain itu, permainan digital dalam pembelajaran seni budaya mendorong peserta didik lebih tertantang, dengan harus beralih dari memperlakukan permainan digital dari barang konsumen ke artefak budaya yang dapat memiliki makna, ide, dan pengetahuan. Bagi guru, permainan digital dalam pembelajaran seni budaya meningkatkan kreativitas secara kompleks, alih-alih hanya menitikberatkan pada kreativitas peserta didik. Guru dituntut untuk meningkatkan daya kreatifnya dengan didasari pada kemampuan eksploratif dari permainan digital dan kompleksitasnya sebagai bidang interdisiplin dan cara penyampaian integratifnya di dalam pembelajaran.

Permainan digital juga memiliki andil sebagai agen pelestarian seni dan budaya Indonesia. Kedekatannya dengan globalisasi tidak serta merta memosisikan permainan digital pada arus budaya global, namun memberikan kekuatan secara kultural dan material terhadap salah satu capaiannya sebagai agen pelestarian seni dan budaya Indonesia. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian lebih lanjut terkait integrasi permainan digital dalam pendidikan di jenjang lainnya. Selain itu, dibutuhkan penelitian yang mengeksplorasi desain permainan digital yang bermaterikan pendidikan seni dan budaya Indonesia secara lebih kompleks.

DAFTAR PUSTAKA

- Albers, P. (2006). Imagining the possibilities in multimodal curriculum design. *English Education*, 38(2), 75–101.
<http://www.jstor.org/stable/40173215>
<http://www.jstor.org/page/info/about/policies/terms.jsp>
- Ashton, D. (2009). Thinking with games: Exploring digital gaming imaginaries and values in higher education. *Journal of Media Practice*, 10(1), 57–68.
https://doi.org/10.1386/jmpr.10.1.57_1
- Behnamnia, N., Kamsin, A., Ismail, M. A. B., & Hayati, A. (2020). The effective components of creativity in digital game-based learning among young children: A case study. *Children and Youth Services Review*, 116(March).
<https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2020.105227>
- Bell, K. (2018). *Game On: Gamification, Gameful Design, and the Rise of the Gamer Educator*. Johns Hopkins University Press.
- Betz, J. A. (1995). Computer games: Increase learning in an interactive multidisciplinary environment. *Journal of Educational Technology Systems*, 24(2), 195–205.
- Black, J., & Browning, K. (2011). Creativity in Digital Art Education Teaching Practices. *Art Education*, 64(5), 19–24, 33–34.
- Bruner, J. (2013). On teaching thinking: An afterthought. *Thinking and Learning Skills*, 612–623.
- Canter, M. (2012). E-heutagogy for lifelong e-learning. *Procedia Technology*, 1, 129–131.
<https://doi.org/10.1016/j.protcy.2012.02.025>
- Chang, M., Kuo, R., Kinshuk, Chen, G.-D., & Hirose, M. (Eds.). (2009). *Learning by Playing: Game-based Education System Design and Development*. Springer.
- Colman, A. (2018). Net.art and Net.pedagogy : Introducing Internet Art to the Digital Art Curriculum. *Studies in Art Education*, 46(Technology Issue), 61–73.
- Csikszentmihalyi, M. (2014). *Applications of Flow in Human Development and Education*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-94-017-9094-9_2
- Csikszentmihalyi, M. (2018). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harvard University Press. <https://doi.org/wiretap>
- Csikszentmihalyi, M., Latter, P., & Duranso, C. W. (2017). *Running Flow*. Human Kinetics.
- Darbellay, F., & Moody, Z. (2017). *Creativity Design Thinking and Interdisiplinarity*. Springer Nature.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (Eds.). (2018). *The SAGE Handbook of Qualitative Research* (Fifth Edit). Sage Publications. <https://doi.org/10.1007/s11229-017-1319-x>
- Facca, A. E., & Aldrich, J. W. (2011). Putting the Past to Work for the Future. *The Public Historian*, 33(3), 38–57. <https://doi.org/10.1525/tph.2011.33.3.38>

- Francis-Lindsay, J. (2009). The Intrinsic Value of Cultural Heritage and its Relationship to Sustainable Tourism Development: The Contrasting Experiences of Jamaica and Japan. *Caribbean Quarterly*, 55(2), 151–168. <https://doi.org/10.1080/00086495.2009.11829763>
- Froschauer, J., Arends, M., Goldfarb, D., & Merkl, D. (2012). A serious heritage game for art history: Design and evaluation of ThIATRO. *Proceedings of the 2012 18th International Conference on Virtual Systems and Multimedia, VSMM 2012: Virtual Systems in the Information Society*, 283–290. <https://doi.org/10.1109/VSMM.2012.6365936>
- Gehlbach, R. D. (1990). Art education: Issues in curriculum and research. *Educational Researcher*, 19(7), 19–25. <https://doi.org/10.3102/0013189X019007019>
- Ginns, P., & Ellis, R. (2007). Quality in blended learning: Exploring the relationships between on-line and face-to-face teaching and learning. *Internet and Higher Education*, 10(1), 53–64. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2006.10.003>
- Gomis-Porqueras, P., & Rodrigues-Neto, J. A. (2018). Teaching technologies, attendance, learning and the optimal level of access to online materials. *Economic Modelling*, 73(May 2017), 329–342. <https://doi.org/10.1016/j.econmod.2018.04.009>
- Gottsschalk, L. (1996). *Mengerti Sejarah*. UI Press.
- Graham, G. (1997). *Philosophy of the Art*. Routledge.
- Grierson, E. (2011). Art and Creativity in the Global Economies of Education. *Educational Philosophy and Theory*, 43(4), 336–350. <https://doi.org/10.1111/j.1469-5812.2009.00550.x>
- Gude, O. (2018). Principles of Possibility: Considerations for a 21st-century Art and Culture Curriculum. *Art Education*, 60(1), 6–17.
- Hallgarten, J. (2014). Closing the Creativity Gap. *RSA Journal*, 160(5558), 32–35.
- Hamlen, K. R. (2009). Relationships between computer and video game play and creativity among upper elementary school students. *Journal of Educational Computing Research*, 40(1), 1–21.
- Hawkesworth, C. J., Cawood, P. A., Kemp, A. I. S., Storey, C. D., & Dhuime, B. (2009). A Matter of Preservation. *Science*, 323(5910), 49–50. <https://doi.org/10.1126/science.1168549>
- Hernández-Torrano, D., & Ibrayeva, L. (2020). Creativity and education: A bibliometric mapping of the research literature (1975–2019). *Thinking Skills and Creativity*, 35(September 2019). <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2019.100625>
- Hicks, T., & Turner, K. H. (2013). No Longer a Luxury: Digital Literacy Can't Wait. *The English Journal*, 102(6), 58–65. <https://doi.org/10.4135/9781412957403.n296>
- Hobsbawm, E., & Ranger, T. (2012). *The Invention of Tradition*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107295636>
- Hooshyar, D., Pedaste, M., Saks, K., Leijen, A., Bardone, E., & Wang, M. (2020). Open learner models in supporting self-regulated learning in higher education: A systematic literature review. *Computers & Education*.

Fitri Dinarti, Djuli Djatiprambudi, I Nyoman Lodra – *Negosiasi Permainan Digital dalam Rekontekstualisasi dan Positioning Pembelajaran Seni Budaya*

- Hwang, G.-J., Wu, P.-H., & Chen, C.-C. (2020). An online game approach for improving students' learning performance in web-based problem-solving activities. *Computers & Education*, 59(4), 1246–1256.
- Kartodirdjo, S. (2016). *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Ombak.
- Ki Hadjar Dewantara. (2004). *Karya Ki Hadjar Dewantara Bagian I: Pendidikan*. Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Kitchenham, A. (2011). *Models for Interdisciplinary Mobile Learning: Delivering Information to Students*. IGI Global.
- Leavy, P. (2017). *Research Design: Quantitative, Qualitative, Mixed Methods, Arts-Based, and Community-Based Participatory Research Approaches*. The Guilford Press.
- Li, X., Chen, Q., Fang, F., & Zhang, J. (2016). Is online education more like the global public goods? *Futures*, 81, 176–190. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2015.10.001>
- Lim, K. Y. T., & Wang, J. Y. Z. (2005). Collaborative handheld gaming in education. *Educational Media International*, 42(4), 351–359. <https://doi.org/10.1080/09523980500237765>
- Lin, L., Shadiev, R., Hwang, W.-Y., & Shen, S. (2020). From Knowledge and Skills to Digital works: An Application of Design Thinking in the Information Technology Course. *Thinking Skills and Creativity*.
- Lin, T.-B., Chen, V., & Chai, C. S. (Eds.). (2015). *New Media and Learning in the 21st Century; A Social-Cultural Perspective*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-287-326-2>
- Lucardie, D. (2014). The Impact of Fun and Enjoyment on Adult's Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 142, 439–446. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.07.696>
- Lune, H., & Berg, B. L. (2017). *Qualitative Research Methods for the Social Sciences* (Ninth edit). Pearson.
- Magat, M. C. (2014). In Search of Southeast Asian Folklorists. *Western Folklore*, 73(2–3), 280–296.
- McClure, M., Tarr, P., Thompson, C. M., & Eckhoff, A. (2017). Defining quality in visual art education for young children: Building on the position statement of the early childhood art educators. *Arts Education Policy Review*, 118(3), 154–163. <https://doi.org/10.1080/10632913.2016.1245167>
- Miller, D. L. (2019). Cultivating Creativity. *The English Journal*, 104(6), 25–30.
- Mills, K. A. (2016). A Review of the " Digital Turn " in the New Literacy Studies. *Review of Educational Research*, 80(2), 246–271.
- Moran, J. (2002). *Interdisciplinarity*. Routledge.
- Msila, V., & Setlhako, A. (2012). Teaching (still) Matters: Experiences on Developing a Heutagogical Online Module at UNISA. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 69(Iceepsy 2012), 136–142. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.392>

- Muzaffar, I., & Otero-Pailos, J. (2015). Preservation and Globalization. *Future Anterior: Journal of Historic Preservation, History, Theory, and Criticism*, 9(1).
<https://doi.org/10.1353/fta.2012.0007>
- Paniagua, A., & Istance, D. (2018). *Teachers as Designers of Learning Environments, Educational Research and Innovation*. Centre for Educational Research and Innovation. <https://doi.org/10.1787/9789264085374-en>
- Parks, N. S. (2008). Video Games as Reconstructionist Sites of Learning in Art Education. *Studies in Art Education*, 49(3), 235–250.
<https://doi.org/10.1080/00393541.2008.11518738>
- Patton, R. M. (2013). Games as an Artistic Medium: Investigating Complexity Thinking in Game-Based Art Pedagogy. *Studies in Art Education*, 55(1), 35–50.
<https://doi.org/10.1080/00393541.2013.11518915>
- Patton, R., Sweeny, R. W., Shin, R., & Lu, L. (2020). Teaching Digital Game Design With Preservice Art Educators. *Studies in Art Education*, 61(2), 155–170.
<https://doi.org/10.1080/00393541.2020.1738165>
- Pérez Miles, A., & Libersat, J. U. (2016). ROAM: Walking, Mapping, and Play: Wanderings in Art and Art Education. *Studies in Art Education*, 57(4), 341–357.
<https://doi.org/10.1080/00393541.2016.1204522>
- Pianfetti, E. S. (2001). Teachers and Technology: Digital Literacy through Professional Development. *Language Arts*, 78(255–262), 255–262.
- Prensky, M. (2001). Fun, play and games: What makes games engaging. *Digital Game-Based Learning*, 5(1), 5–31.
- Priem, K., & Mayer, C. (2017). Learning how to see and feel: Alfred lichtwark and his concept of artistic and aesthetic education. *Paedagogica Historica*, 53(3), 199–213.
<https://doi.org/10.1080/00309230.2016.1267779>
- Quinn, R. D. (2018). E-Learning in Art Education : Collaborative Meaning Making Through Digital Art Production. *Art Education*, 64(4), 18–24.
- Sampurno, M. B. T., & Camelia, I. A. (2020). *Art and Fun Digital Learning for Children with Special Needs: A Case Study on Applying Art as a Learning Technology*. 380(SoSHEC), 175–180. <https://doi.org/10.2991/soshec-19.2019.38>
- Schrier, K. (2015). EPIC: a framework for using video games in ethics education. *Journal of Moral Education*, 44(4), 393–424. <https://doi.org/10.1080/03057240.2015.1095168>
- Scott, & Julie-ann. (2019). *Creativity, Education and the Arts Series editor*. Palgrave Macmillan. <http://www.palgrave.com/series/14926>
- Shukla, P. (2014). Northern European Folklore: Fieldwork , Heritage, and Embodiment. *Journal of Folklore Research*, 51(3), 249–252.
- Soedarso Sp. (2000). *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Soedarsono, R. M. (1999). *Seni Pertunjukan Indonesia dan Pariwisata*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Soemardjo, J. (2000). *Filsafat Seni*. Penerbit ITB.

Fitri Dinarti, Djuli Djatiprambudi, I Nyoman Lodra – Negosiasi Permainan Digital dalam Rekontekstualisasi dan Positioning Pembelajaran Seni Budaya

- Stahl, G. K., Ghosn, C., & Brannen, M. Y. (2013). Building Cross-Cultural Leadership Competence. *Academy of Management Learning & Education*, 12(3), 494–502.
- Stevens, M. L. (2018). Culture and Education. *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 619(1), 97–113. <https://doi.org/10.1177/0002716208320043>
- Susanto, S. (1986). *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Balai Besar Kerajinan dan Batik.
- Szymański, M. (2019). Computer Games in Art History. Traditional architecture and painting presented in virtual reality. *E-Methodology*, 5(5), 84–99. <https://doi.org/10.15503/emet.v5i5.449>
- Tashakkori, A., & Creswell, J. (2008). Mixed Methodology Across Disciplines. *Journal Of Mixed Methods Research*, 2(1), 1–5.
- Taylor, P. G., & Carpenter, B. S. (2016). Mediating Art Education : Digital Kids , Art , and Technology. *Visual Arts Research*, 33(2), 84–95.
- Udjaja, Y., Renaldi, Steven, Tanuwijaya, K., & Wairooy, I. K. (2019). The use of role playing game for Japanese language learning. *Procedia Computer Science*, 157, 298–305. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.08.170>
- Weeren-Griek, H. Van. (1949). Indonesian Art: Batik and Puppetry Art-Crafts of the East Indies. *Design*, 50(8), 10–25. <https://doi.org/10.1080/00119253.1949.10742866>
- Williams, M. K. (2017). John Dewey in the 21 st Century. *Journal of Inquiry & Action in Education*, 9(1), 91–102.
- Willis, J. (2007). The neuroscience of joyful education. *Educational Leadership*, 64, 1–4.
- Zin, N. A. M., & Yue, W. S. (2009). History educational games design. *Proceedings of the 2009 International Conference on Electrical Engineering and Informatics, ICEEI 2009*, 1(July), 269–275. <https://doi.org/10.1109/ICEEI.2009.5254775>