

## REVOLUSI PENDIDIKAN SENI: SENI PERTUNJUKAN TARI DAN MUSIK DALAM ERA TEKNOLOGI

Nurmalena<sup>1</sup>, Ernawita<sup>2</sup>, Arnailis<sup>3</sup>, Elizar<sup>4</sup>

<sup>1 2 3 4</sup>Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Padangpanjang, Indonesia

Corresponding Author: [nurmalena.elok@gmail.com](mailto:nurmalena.elok@gmail.com)

### INFORMATION

#### Artikel History:

Rec. 05-Desember-2023

Acc. 08-Desember-2023

Pub. Desember, 2023

Page. 88-98

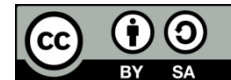
#### Kata Kunci:

- Revolusi Pendidikan Seni
- Seni Musik
- Seni Tari
- Teknologi

### ABSTRACT

Art has been an integral component of human culture for centuries, allowing individuals to express themselves creatively through various art forms, such as dance and music. However, with the advancement of technology, art education has undergone a significant revolution. This article discusses the impact of this revolution in art education, particularly in the context of performing arts such as dance and music, and how technology has changed the way art is taught, learned, and applied. This research utilizes a descriptive qualitative approach to depict the impact of technology in art education. Data was obtained through a literature review, using sources such as journals, books, and articles from platforms like Google Scholar and Crossref. The research findings indicate that the Art Education Revolution represents a significant shift in how the performing arts of dance and music are taught, learned, and applied in the age of technology. Thoughtful integration of technology in art education allows learners to harness both traditional and technological aspects for a balanced and relevant learning experience in the modern world. Technology serves as a crucial tool in achieving these goals and supports the holistic development of learners in art education.

This is an open access article under the CC BY-SA license.



## PENDAHULUAN

Pendidikan seni telah menjadi aspek penting dari budaya manusia selama berabad-abad, membuka kesempatan individu untuk mengekspresikan diri secara kreatif melalui berbagai bentuk seni seperti tari dan musik. Pendidikan seni telah mengalami perubahan signifikan seiring dengan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi memberikan ide-ide dan pendekatan baru untuk menerapkan pendidikan seni (Jia et al., 2017). Di era teknologi maju saat ini, ada kebutuhan untuk revolusi dalam pendidikan seni. Revolusi ini harus fokus pada pembentukan warga negara yang empatik dan demokratis yang

---

dapat menghargai dan menciptakan seni (Siegesmund, 2013). Perubahan ini harus memprioritaskan pengembangan pemikiran kritis, pemecahan masalah, keterampilan komunikasi, dan ekspresi kreatif pada peserta didik (Kraehe, 2020). Selain itu, integrasi teknologi penginderaan gerak ke dalam bentuk seni adalah tren dalam pendidikan desain seni, yang membutuhkan konsep dan konten pendidikan baru (Y. Sun et al., 2017). Pendidikan seni dapat berfungsi sebagai alat untuk pembelajaran dan pendidikan seumur hidup, menguntungkan individu dari segala usia (Aleandri, 2015).

Dengan memasukkan seni ke dalam pendidikan, dapat menumbuhkan pendidikan menyeluruh yang tidak hanya meningkatkan kinerja akademik tetapi juga mempromosikan pertumbuhan pribadi dan pemahaman budaya (Citrawati et al., 2023; Kudlats, 2016). Pendidikan seni harus berkembang dan beradaptasi dengan realitas baru yang melibatkan perkembangan ekonomi yang cepat, perubahan budaya, dan kemajuan teknologi. Chabot et al., (2013) dalam bukunya menyatakan bahwa seni (visual, musik, drama, dan tari) dapat diintegrasikan dengan alat teknologi untuk merangsang kreativitas peserta didik. Sehingga revolusi dalam pendidikan seni menawarkan peluang dan tantangan baru bagi peserta didik, guru, dan praktisi seni.

Seni pertunjukan tari dan musik telah berkembang melampaui tempat-tempat tradisional dan sekarang menjangkau khalayak yang lebih luas melalui platform digital dan teknologi baru (Brown, 2021; Harley, 2019). Kemajuan ini telah menciptakan *live streaming* pertunjukan dan penggunaan alat kreatif canggih, mengakibatkan seni dapat terkoneksi dengan orang-orang dalam skala global. Tari dan musik memiliki kekuatan untuk menginspirasi, merayakan keragaman, dan membangkitkan koneksi emosional, dan kualitas-kualitas ini sekarang diperkuat melalui teknologi. Seni pertunjukan dapat menggunakan pembelajaran yang diwujudkan, keterampilan memori, dan transdisipliner untuk mengumpulkan peserta didik dan fakultas dari berbagai disiplin ilmu dan budaya (Spiller, 2014). Integrasi teknologi dengan seni pertunjukan telah membuka kemungkinan baru untuk ekspresi artistik dan pertukaran budaya, membuat seni lebih mudah diakses dan berdampak daripada sebelumnya.

Revolusi dalam pendidikan seni telah membawa perubahan signifikan dalam cara tari dan musik diajarkan, dipelajari, dan diterapkan di era teknologi. Integrasi *virtual reality* (VR) dalam pelatihan tari dan penggunaan aplikasi musik digital telah mengubah cara mendekati dan mengalami seni tari dan musik (Tuttle & Hansen, 2022). Kemajuan ini memiliki dampak positif, seperti meningkatkan pengalaman belajar dan memberikan peluang baru untuk kreativitas dan ekspresi. Namun, mereka juga datang dengan tantangan, termasuk kebutuhan akan pelatihan yang tepat dan akses ke teknologi, serta potensi ketergantungan yang berlebihan pada alat digital dengan mengorbankan teknik tradisional (Moerman, 2018). Evolusi teknologi dalam pendidikan seni pertunjukan adalah perkembangan menarik yang membentuk masa depan disiplin ilmu ini dan membuka kemungkinan baru bagi seniman dan pelajar.

Mengingat pentingnya revolusi pendidikan seni, baik seni pertunjukan tari dan musik dalam era teknologi, memberikan dampak yang signifikan dalam pendidikan seni. Ini bukan sekadar perubahan dalam pembelajaran seni tari maupun seni musik, dipelajari, dan diterapkan, tetapi juga sebuah pergeseran paradigma dalam pemahaman seni sebagai alat pembelajaran seumur hidup. Pendidikan seni tidak lagi terbatas pada ruang kelas fisik, tetapi telah melebar melalui platform digital dan teknologi baru. Seni pertunjukan tari dan musik memungkinkan untuk mencapai audiens yang lebih luas,

menginspirasi, merayakan keragaman, serta membangun ikatan emosional di skala global. Integrasi teknologi seperti *virtual reality* (VR) dan aplikasi musik digital telah membuka peluang baru untuk pengalaman belajar yang mendalam dan ekspresi kreatif. Maka dari itu perlu dikaji lebih dalam bagaimana revolusi pendidikan seni dalam era teknologi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menggambarkan bagaimana revolusi pendidikan seni baik seni pertunjukan tari maupun seni musik dalam era teknologi. Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Abdussamad & Sik, (2021), penelitian kualitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang menggunakan data sebagai sumber informasi, mengintegrasikan teori yang telah ada untuk menjelaskan fenomena, dan berpotensi menghasilkan teori baru.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang diamati. Metode ini melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber, seperti literatur, untuk membantu dalam menjelaskan bagaimana teknologi telah mengubah arah pendidikan terutama di bidang pendidikan seni. Peneliti mencari referensi dan article melalui platform *Google Scholar*, *Crossreff* sebagai salah satu sumber informasi.

Penelitian jenis ini menggunakan studi kepustakaan atau *Library Research*. Dalam hal ini, data diperoleh dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, atau artikel yang memiliki relevansi dengan masalah yang sedang diteliti. Kegiatan penelitian dilaksanakan secara sistematis dan prosedural, yang melibatkan pengumpulan, pengolahan, dan penyimpulan data dengan menggunakan metode atau teknik tertentu sesuai dengan kerangka penelitian yang telah ditetapkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pendidikan seni telah menjadi bagian integral dari budaya manusia selama berabad-abad. Seni memungkinkan individu untuk mengekspresikan diri secara kreatif melalui berbagai bentuk seni, seperti tari dan musik. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi, pendidikan seni telah mengalami perubahan signifikan. Artikel ini membahas dampak revolusi dalam pendidikan seni, terutama dalam konteks seni pertunjukan tari dan musik, serta bagaimana teknologi telah mengubah cara seni diajarkan, dipelajari, dan diterapkan.

### **Revolusi dalam Pendidikan Seni**

Seiring dengan perkembangan teknologi, pendidikan seni mengalami revolusi yang signifikan. Ini bukan hanya tentang penggunaan teknologi sebagai alat bantu, tetapi juga tentang perubahan paradigma dalam pemahaman seni sebagai alat pembelajaran seumur hidup. Pendidikan seni tidak lagi terbatas pada ruang kelas fisik, melainkan telah meluas melalui platform digital dan teknologi baru.

Perkembangan teknologi dalam pendidikan seni telah membawa perubahan yang mendalam dalam cara kita memahami, mengakses, dan mengembangkan seni. Dalam era digital ini, seni tidak lagi terikat pada ruang kelas fisik atau bahan-bahan tradisional saja. Sebaliknya, seni telah melangkah ke dunia digital dengan segala kompleksitasnya.

---

Kemudahan secara global telah menjadi kunci era teknologi. Melalui platform digital dan internet, pendidikan seni dapat diakses oleh siapa saja, di mana saja di dunia ini. Materi pembelajaran, tutorial, dan karya seni dari seluruh dunia dapat dengan mudah diakses dan dibagikan, menghilangkan hambatan geografis dan membuka pintu bagi pengetahuan seni yang lebih inklusif.

Perkembangan teknologi dalam pendidikan seni berdampak pada pendekatan pembelajaran menjadi lebih interaktif. Di era teknologi ini peserta didik dapat belajar dari tutorial video, aplikasi seni interaktif, dan perangkat lunak desain yang mengakibatkan peserta didik dapat melakukan eksperimen secara praktis (Grimus, 2020; Putriani et al., 2022). Teknologi bagi peserta didik juga mampu menciptakan seni mereka sendiri dengan bantuan perangkat dan instruksi online, yang memperkaya proses pembelajaran. Kolaborasi global dan konektivitas adalah aspek penting lainnya. Peserta didik dapat berkolaborasi dengan seniman dan rekan sejawat di seluruh dunia. Peserta didik dapat berbagi pekerjaan, mendapatkan umpan balik langsung, dan terhubung dengan komunitas seni global melalui platform sosial dan forum seni online (Duarte & Baranauskas, 2018). Hal ini akan menumbuhkan rasa komunitas dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar dari perspektif dan pengalaman yang beragam.

Selain itu Teknologi telah membuka peluang baru bagi seniman untuk mengeksplorasi berbagai bentuk seni, seperti seni digital, seni *Virtual Reality* (VR), seni *Augmented Reality* (AR), dan seni generatif (Sitharan & Ling, 2022; Allen, 2022). Sejalan dengan itu Earnshaw et al., (2020) menyatakan bahwa bentuk-bentuk seni ini memanfaatkan teknologi canggih untuk menciptakan ekspresi dinamis dan mendorong batas-batas kreativitas. Seorang seniman sekarang dapat menciptakan pengalaman mendalam melalui lingkungan virtual dan perangkat interaktif, memungkinkan keterlibatan yang lebih dalam dengan seni mereka (Liggett et al., 2023). Penggunaan teknologi informasi dan lingkungan komputer juga telah menyebabkan munculnya jenis seni baru yang dapat dilihat, dieksplorasi, dan berinteraksi dengan online. Selain itu, teknologi telah memfasilitasi kolaborasi interdisipliner dan pencampuran genre artistik yang berbeda, yang mengarah ke tumpang tindih artistik hibrida. Di tahun-tahun mendatang, dapat berharap untuk melihat integrasi yang lebih besar dari dunia virtual dan teknologi dengan lingkungan alam, semakin memperluas kemungkinan ekspresi artistik.

Pendidikan seni yang disesuaikan dengan teknologi memungkinkan pendekatan yang lebih personal, karena sistem *smart learning* dapat mengidentifikasi kebutuhan dan minat individu peserta didik, memberikan konten yang relevan, dan menyesuaikan kurikulum yang sesuai (Tang, 2021). Pendekatan ini mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam pendidikan seni, memanfaatkan teknologi VR dan pengajaran berbantuan komputer untuk meningkatkan pengalaman belajar. Song et al., (2019) dalam artikelnya menyimpulkan bahwa terapi pendidikan seni, dikombinasikan dengan teknologi informasi, telah terbukti memiliki korelasi yang signifikan dengan konsep diri, hubungan teman sebaya, dan pertumbuhan kepribadian secara keseluruhan pada mahasiswa. Selain itu, penggunaan *Electronic Social Art*, yang menggabungkan pengalaman pribadi dan seni melalui teknologi baru, memiliki potensi untuk meningkatkan minat pada seni dan menciptakan peluang baru untuk pendidikan (Osmolyk & Toit, 2018). Penerapan teknologi memiliki dampak yang signifikan pada

pendidikan seni, memungkinkan pendekatan yang berpusat pada peserta didik, individual, multikultural, dan interdisipliner.

Meskipun teknologi telah membuka pintu inovasi dalam pendidikan seni, peran guru seni yang berpengalaman tetap sangat penting. pendidik memandu peserta didik dalam memahami prinsip-prinsip dasar seni, mengembangkan keterampilan teknis, dan memberikan wawasan yang mendalam tentang dunia seni. Kombinasi antara teknologi dan bimbingan manusia menciptakan pengalaman pembelajaran seni yang beragam, kuat, dan relevan untuk masa depan.

### **Pengembangan Kemampuan Kritis dan Kreatif**

Prioritas utama dalam revolusi pendidikan seni adalah pengembangan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, keterampilan komunikasi, dan ekspresi kreatif pada peserta didik (Quaye et al., 2023). Ini adalah aspek-aspek penting yang tidak hanya memungkinkan peserta didik untuk menjadi seniman yang lebih baik, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan yang sangat berharga dalam kehidupan sehari-hari dan dalam berbagai bidang pekerjaan di era digital. Kemampuan berpikir kritis memungkinkan peserta didik untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menginterpretasikan karya seni dengan lebih mendalam. Mereka dapat memahami konteks, makna, dan tujuan di balik setiap karya seni, yang membantu dalam mengembangkan persepsi dan apresiasi seni yang lebih matang (Norton & Gregson, 2020); (Eutsler, 2017).

Pemecahan masalah adalah keterampilan penting bagi peserta didik dalam menciptakan seni mereka sendiri. Ini melibatkan pemikiran kritis, pengambilan keputusan, dan kemampuan untuk menemukan solusi yang tepat atau cara untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Gusau & Mohamad, 2020). Pemecahan masalah adalah proses yang membutuhkan pengamatan sistematis dan pemikiran kritis (Wahyuni et al., 2017). Mereka belajar untuk mencari solusi kreatif terhadap masalah seni yang dihadapi, mengasah kemampuan mereka untuk berpikir *out-of-the-box*. Selain itu Keterampilan komunikasi, termasuk kemampuan untuk menyampaikan gagasan dan konsep seni secara efektif, adalah aspek penting dalam berbagai jenis seni. Peserta didik perlu belajar cara menyampaikan pesan mereka melalui karya seni mereka dan berkomunikasi dengan audiens mereka, baik secara verbal maupun visual.

Ekspresi kreatif adalah esensi dari seni itu sendiri. Pengembangan kemampuan ekspresi kreatif memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai teknik, media, dan gagasan dalam menciptakan karya seni yang unik dan pribadi (Citrawati, et al., 2023). Dengan dukungan teknologi yang berkembang menjadi kunci dalam mendorong perkembangan aspek-aspek ini. Teknologi dapat memberikan alat yang diperlukan bagi peserta didik untuk menciptakan, merekam, dan berbagi karya seni mereka. Ini juga membuka pintu bagi penggunaan media baru, seperti seni digital, seni VR, dan seni AR, yang dapat menginspirasi eksplorasi kreatif yang lebih dalam (Citrawati, et al., 2023). Dengan begitu revolusi dalam pendidikan seni seharusnya tidak hanya menciptakan seniman yang lebih baik tetapi juga individu yang memiliki kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, keterampilan komunikasi, dan ekspresi kreatif yang kuat. Hal ini memberikan peserta didik peluang untuk berinovasi, mengembangkan ide-ide mereka, dan menghadapi tantangan seni modern dengan percaya diri. Teknologi



---

adalah alat yang penting dalam mencapai tujuan ini dan mendukung perkembangan integral peserta didik dalam pendidikan seni.

### **Integrasi Teknologi Penginderaan Gerak**

Integrasi teknologi penginderaan gerak dalam pendidikan seni adalah sebuah tren yang menghubungkan seni dengan kemajuan teknologi, menciptakan pengalaman pendidikan seni yang lebih inovatif. Dalam konteks ini, teknologi seperti sensor gerak, kamera, dan perangkat lunak pengenalan gerakan digunakan untuk merekam dan memantau gerakan tubuh peserta didik saat mereka terlibat dalam aktivitas seni, seperti tari, musik, seni rupa, dan teater. Mao & Zhang, (2021) menjelaskan kelebihan utama dari integrasi teknologi penginderaan gerak adalah dalam evaluasi kinerja peserta didik, di mana data yang dihasilkan oleh sensor gerakan memungkinkan penilaian objektif terhadap ekspresi gerakan dan tingkat presisi. Selain itu, penggunaan teknologi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, menganalisis gerakan mereka, dan memperbaiki keterampilan seni mereka. Guru dapat memberikan umpan balik dalam waktu nyata, dan pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu. Lebih jauh lagi, integrasi ini merangsang imajinasi dan kreativitas dengan menciptakan pengalaman seni yang lebih interaktif dan memperkaya pengalaman seni dengan menggabungkan seni dan teknologi dalam satu kesatuan pembelajaran (H. Sun & Chen, 2021).

Integrasi teknologi penginderaan gerak dalam pendidikan seni adalah perkembangan penting yang dapat membuka peluang baru untuk meningkatkan pembelajaran dan kreativitas dalam berbagai aspek seni (González Crespo & Burgos, 2019). Teknologi penginderaan gerak mencakup berbagai jenis perangkat seperti kamera, sensor gerak, perangkat lunak pemrosesan gambar, dan perangkat keras terkait yang memungkinkan deteksi dan interaksi berbasis gerakan (Sovgyra, 2020).

Terdapat beberapa cara bagaimana integrasi teknologi penginderaan gerak dalam pendidikan seni dapat membuka kemungkinan baru:

- a. Pembelajaran Interaktif: Teknologi penginderaan gerak memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan konten seni secara langsung. Misalnya, mereka dapat menggambar, melukis, atau berkolaborasi dalam lingkungan virtual dengan menggunakan gerakan fisik mereka untuk mengontrol alat gambar.
- b. Pelatihan Seni Berbasis Virtual: Dengan VR (*Virtual Reality*) dan AR (*Augmented Reality*), peserta didik dapat menjelajahi museum seni atau lokasi seni terkenal di seluruh dunia tanpa harus berpergian secara fisik. Mereka dapat "berjalan" di sekitar galeri seni atau menghadiri kuliah seni secara virtual.
- c. Penciptaan Karya Seni Interaktif: Teknologi penginderaan gerak memungkinkan peserta didik untuk menciptakan karya seni interaktif yang merespons gerakan atau interaksi mereka. Ini dapat mencakup instalasi seni interaktif, karya seni digital yang merespons gerakan tangan, atau bahkan tarian digital yang dibuat oleh gerakan tubuh.
- d. Pengajaran Keterampilan Seni dengan Konteks Nyata: Teknologi penginderaan gerak memungkinkan pendidik seni untuk mengajarkan keterampilan seni dengan cara yang lebih kontekstual. Peserta didik dapat melihat contoh-contoh nyata dan

- menginteraksinya dalam lingkungan virtual seolah-olah mereka berada di studio seni nyata.
- e. Analisis Kinerja: Sistem penginderaan gerak dapat digunakan untuk menganalisis gerakan dan kinerja peserta didik dalam seni, seperti tarian atau drama. Ini dapat memberikan umpan balik yang lebih akurat dan mendalam kepada peserta didik untuk membantu mereka meningkatkan keterampilan mereka.
  - f. Pembelajaran Kolaboratif: Teknologi penginderaan gerak juga memungkinkan kolaborasi antara peserta didik dalam berbagai seni. Mereka dapat bekerja sama dalam ruang virtual untuk menciptakan karya seni bersama, berbagi ide, dan memberikan umpan balik satu sama lain.
  - g. Kreativitas Tanpa Batasan: Teknologi ini menghilangkan banyak batasan fisik dalam seni, memungkinkan peserta didik untuk mencoba ide-ide kreatif tanpa harus khawatir tentang persediaan material atau ruang fisik.

Namun, perlu diingat bahwa teknologi ini seharusnya tidak menggantikan elemen-elemen tradisional seni, tetapi lebih sebagai alat pendukung. Penting untuk menjaga keseimbangan antara teknologi dan pendekatan seni yang lebih konvensional sehingga peserta didik dapat memahami nilai dan sejarah seni sambil memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kreativitas dan pembelajaran.

#### **Dampak Positif dan Tantangan:**

Penggunaan teknologi dalam pendidikan seni memang memiliki dampak positif, meningkatkan pengalaman belajar dan memberikan peluang baru untuk kreativitas dan ekspresi (Malik, 2023). Perangkat digital dan internet memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi dan terlibat dengan seni dengan cara baru dan interaktif, memberi mereka kesempatan untuk belajar aktif dan ekspresi kreatif (Gurukkal, 2023) (Lim & Baboo, 2022) Penggunaan teknologi di kelas, seperti aplikasi PowerPoint interaktif, juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memfasilitasi pengiriman materi pembelajaran, terutama di lingkungan pembelajaran jarak jauh (Hasko Bezo, 2022). Dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam pendidikan seni, peserta didik dapat memperoleh manfaat dari pengalaman belajar yang lebih dinamis dan mendalam, menumbuhkan kreativitas mereka dan memperluas cakrawala artistik mereka.

Namun, terdapat beberapa tantangan yang ditimbulkan dalam pembelajaran seni diantaranya perlunya pelatihan yang tepat untuk memanfaatkan teknologi secara efektif dalam pendidikan seni (Alzubi, 2023). Tantangan lain adalah memastikan akses yang memadai ke teknologi, karena tidak semua peserta didik mungkin memiliki akses yang sama ke alat digital (Pavlou, 2022). Namun, ada potensi risiko meninggalkan teknik tradisional karena ketergantungan yang berlebihan pada alat digital. Penting untuk mencapai keseimbangan antara penggunaan teknologi dan pelestarian metode pendidikan seni tradisional (Schwartz et al., 2021).

Oleh karena itu, Penting untuk mencapai keseimbangan yang baik antara penggunaan teknologi dan pelestarian metode pendidikan seni tradisional dalam pendidikan seni. Keseimbangan ini memungkinkan pelestarian budaya, pengembangan keterampilan kreatif, penggunaan teknologi sebagai alat bantu, akses ke informasi dan sumber daya, serta fleksibilitas dalam pembelajaran. Dengan mengintegrasikan teknologi

dengan bijak dalam pendidikan seni, peserta didik dapat memanfaatkan baik aspek tradisional maupun teknologi untuk mendapatkan pengalaman belajar yang seimbang dan relevan dengan dunia modern.

## KESIMPULAN

Pendidikan seni telah mengalami transformasi besar dengan revolusi teknologi, kondisi ini mengakibatkan peserta didik dapat mengakses, bereksperimen, dan berkolaborasi dalam seni dengan cara yang tidak pernah terjadi sebelumnya. Hal ini telah membuka pintu bagi pengembangan kemampuan kritis, pemecahan masalah, keterampilan komunikasi, dan ekspresi kreatif pada peserta didik, yang merupakan keterampilan yang sangat berharga dalam kehidupan sehari-hari dan berbagai bidang pekerjaan. Teknologi penginderaan gerak juga memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif dalam berbagai aspek seni. Meskipun ada dampak positif yang signifikan, juga ada tantangan yang perlu diatasi, seperti pelatihan yang tepat dan akses yang merata ke teknologi. Oleh karena itu, penting untuk mencapai keseimbangan yang bijak antara teknologi dan metode tradisional dalam pendidikan seni untuk memberikan pengalaman belajar yang seimbang dan relevan dengan dunia modern. Revolusi dalam pendidikan seni merupakan perubahan yang tak terhindarkan, namun juga harus memanfaatkannya dengan bijak untuk menciptakan pembelajaran seni yang lebih kuat dan bermakna bagi semua peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, H. Z., & Sik, M. S. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Aleandri, G. (2015). Lifelong and Trans-Generational Education through Arts. *Education Sciences & Society*, 5(2).
- Allen, B. (2022). The Art of Technology and the Technology of Art. *Roczniki Kulturoznawcze*, 13(4), 21–23. <https://doi.org/10.18290/rkult22134.1>
- Alzubi, A. (2023). The role of multimedia tools in Hashemite Kingdom of Jordan education classroom teaching in the digital era. *European Journal of Interactive Multimedia and Education*, 4(2), e02303. <https://doi.org/10.30935/ejimed/13378>
- Brown, S. (2021). Music and dance are two parallel routes for creating social cohesion. *Behavioral and Brain Sciences*, 44, e65. <https://doi.org/10.1017/S0140525X20000977>
- Chabot, J., Cramer, F., Rutten, P., & Troxler, P. (2013). *Reinventing the art school, 21st Century*. Creating 010.
- Citrawati, A., Oktavianus, O., Anas, M. A., Admiral, A., & Syofia, N. (2023). Eksplorasi dan Apresiasi di Era Digital: Platform Youtube Sebagai Media Bagi Mahasiswa Seni Tari. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 11(3), 279–286.
- Citrawati, A., Syofia, N., & Wahyuni, W. (2023). Transformasi Pendidikan Seni melalui Teknologi: Memperluas Horison Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Tari. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional*, 5(1), 118–125. <https://doi.org/10.23960/27854>



- Duarte, E. F., & Baranauskas, M. C. C. (2018). InterArt: Learning Human-Computer Interaction Through the Making of Interactive Art. In M. Kurosu (Ed.), *Human-Computer Interaction. Theories, Methods, and Human Issues* (Vol. 10901, pp. 35–54). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-91238-7\\_4](https://doi.org/10.1007/978-3-319-91238-7_4)
- Earnshaw, R., Liggett, S., Excell, P., & Thalmann, D. (2020). *Technology, Design and the Arts-Opportunities and Challenges*.
- Eutsler, M. L. (2017). Developing Critical Thinking through the Arts. *Online Submission*.
- González Crespo & Burgos. (2019). Advanced Sensors Technology in Education. *Sensors*, 19(19), 4155. <https://doi.org/10.3390/s19194155>
- Grimus, M. (2020). Emerging Technologies: Impacting Learning, Pedagogy and Curriculum Development. In S. Yu, M. Ally, & A. Tsinakos (Eds.), *Emerging Technologies and Pedagogies in the Curriculum* (pp. 127–151). Springer Singapore. [https://doi.org/10.1007/978-981-15-0618-5\\_8](https://doi.org/10.1007/978-981-15-0618-5_8)
- Gurukkal, R. (2023). Digital Influx in Knowledge Fields. *Higher Education for the Future*, 10(1), 7–10. <https://doi.org/10.1177/23476311231156678>
- Gusau, N. M. B., & Mohamad, M. M. (2020). Problem Solving Skills based on IDEAL Model in Implementing Undergraduate Final Year Project. *Journal of Technology and Humanities*, 1(1), 26–33.
- Harley, A. (2019). Connecting Performance and Performing Connection: How the Performing Arts Can Usefully Engage an International and Interdisciplinary Cohort in Pedagogy and Research. *ASIANetwork Exchange A Journal for Asian Studies in the Liberal Arts*, 26(2). <https://doi.org/10.16995/ane.310>
- Hasko Bezo, B. (2022). Digitalization in educational systems. Teaching art in the age of computer technology. *Polis*, 21(1), 138–144. <https://doi.org/10.58944/kyzu7096>
- Jia, Q., Keheng, Z., & Haiyang, Y. (2017). Art Design Education in the New Era Featured with the Integration of Arts and Motion Sensing Technology. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(8). <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.01037a>
- Kraehe, A. M. (2020). Art and the Mind. *Art Education*, 73(2), 4–7. <https://doi.org/10.1080/00043125.2020.1715771>
- Kudrats, J. (2016). From the Editorial Board: Aiming Beyond Success: Reinforcing the True Potential of Arts Education. *The High School Journal*, 99(3), 191–192. <https://doi.org/10.1353/hsj.2016.0010>
- Liggett, S., Earnshaw, R., & Townsley, J. (2023). *Creativity in Art, Design and Technology*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-24869-6>
- Lim, J. Y., & Baboo, S. B. (2022). PERCEPTION OF CREATIVE ARTS PRACTITIONERS ON THE USE OF DIGITAL TECHNOLOGIES FOR CREATIVE PROJECTS AMONG CREATIVE ARTS STUDENTS IN INSTITUTIONS OF HIGHER LEARNING. *Journal of Language and Communication*, 9(1), 102–115. <https://doi.org/10.47836/jlc.9.1.07>
- Malik, R. (2023). *Impact of Technology-based Education on Student Learning Outcomes and Engagement*. 784–788.

- 
- Mao, W., & Zhang, B. (2021). Research on the Application of Visual Sensing Technology in Art Education. *Journal of Sensors*, 2021, 1–10. <https://doi.org/10.1155/2021/2406351>
- Moerman, P. (2018). *Dance Art, Math, Education—an Eternal Triangle*. 347–350.
- Norton, F., & Gregson, M. (2020). The Thinking Skills Deficit: What Role Does a Poetry Group Have in Developing Critical Thinking Skills for Adult Lifelong Learners in a Further Education Art College? *Education Sciences*, 10(3), 73. <https://doi.org/10.3390/educsci10030073>
- Osmolyk, K., & Toit, J. (2018). Electronic social art. *OPEN EDUCATIONAL ENVIRONMENT OF MODERN UNIVERSITY*, 5. <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2018.5.188196>
- Pavlou, V. (2022). Drawing from pedagogy to policy: Reimagining new possibilities for online art learning for generalist elementary teachers. *Arts Education Policy Review*, 1–13. <https://doi.org/10.1080/10632913.2022.2087813>
- Putriani, M., Sesunan, F., Riyanda, A. R., Karolina, M., & Maulina, D. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Materi Pewarisan Sifat Siswa Kelas IX. *Research in Technical and Vocational Education and Training*, 1(2).
- Quaye, F. N. A., Kquofi, S., & Adom, D. (2023). Building the capacity of students in creative problem-solving and critical thinking skills: Aesthetic narrative of Ayigya Township, Ghana. *Research Journal in Advanced Humanities*, 4(1), 1–15. <https://doi.org/10.58256/rjah.v4i1.926>
- Schwartz, R. X., Monge Roffarello, A., De Russis, L., & Apostolellis, P. (2021). Reducing Risk in Digital Self-Control Tools: Design Patterns and Prototype. *Extended Abstracts of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–7. <https://doi.org/10.1145/3411763.3451843>
- Siegesmund, R. (2013). Art Education and a Democratic Citizenry. *International Journal of Art & Design Education*, 32(3), 300–308. <https://doi.org/10.1111/j.1476-8070.2013.12023.x>
- Sitharan, R., & Ling, S. W. (2022). Mondrian in Action! Internet Art Build Using the VR Technology. *International Journal of Creative Multimedia*, 3(2), 13–24. <https://doi.org/10.33093/ijcm.2022.3.2.2>
- Song, Q., Soo, K. C., & Wook, Y. S. (2019). Retraction of Effects of The Application of Information Technology to Art Education Therapy on University Students' Self-Concept and Peer Relationship. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 15(4). <https://doi.org/10.29333/ejmste/96350>
- Sovgyra, T. (2020). “Technological” art as a problem of technology and art integration. *Культура і Сучасність*, 2, 93–97.
- Spiller, H. (2014). Interdisciplinarity and Musical Exceptionalism. *Ethnomusicology*, 58(2), 341–346.
- Sun, H., & Chen, C.-C. (2021). Well-Designed Teaching Examples Influence the Outcome of Technology Acceptance: The Example of Next-Generation Art Process Learning. *Sustainability*, 13(23), 13124. <https://doi.org/10.3390/su132313124>
- Sun, Y., Fan, X., & Li, B. (2017). Innovation of Art Education Mode under the Background of Internet Plus. *DEStech Transactions on Social Science*,

- Education and Human Science, eemt.*  
<https://doi.org/10.12783/dtssehs/eemt2017/14533>
- Tang, H. (2021). The application of computer-aided teaching in art teaching. *Journal of Intelligent & Fuzzy Systems*, 1–6. <https://doi.org/10.3233/JIFS-219120>
- Tuttle, L., & Hansen, D. (2022). Arts education in a virtual learning environment: An introduction to the lessons, policies, budgets and practices from the COVID-19 era. *Arts Education Policy Review*, 123(3), 115–116. <https://doi.org/10.1080/10632913.2021.1931600>
- Wahyuni, S., Indrawati, I., Sudarti, S., & Suana, W. (2017). Developing science process skills and problemsolving abilities based on outdoor learning in junior high school. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(1), 158–162.