

Pola Penerapan Residensi Unggulan Melalui Pendekatan *In-kind* dan *Matchmaking* dalam Pengembangan Media Pembelajaran Seni Lintas Disiplin bersama Industri Kreatif Program Studi Pendidikan Seni Rupa

Eka Putri Surya¹, Abdul Rahman Prasetyo², Adinda Marcelliantika³, Alby Aruna⁴, Ginanjar Atma Wijaya⁵

¹²³⁴⁵Universitas Negeri Malang

email penulis: eka.putri.2304318@students.um.ac.id¹, prasetyo.fs@um.ac.id²,

adinda2231@gmail.com³, alby.aruna.2301218@students.um.ac.id⁴,

ginanjar.atma.1902146@students.um.ac.id⁵

ABSTRACT

The implementation pattern of flagship residencies through in-kind and matchmaking approaches in developing interdisciplinary art learning media with the creative industry at the Fine Arts Education Study Program aims to enhance the quality and relevance of art education. This program integrates in-kind contributions from the creative industry with a matchmaking process to create productive collaborations between students and industry practitioners. Methods include residency selection, interdisciplinary art project development, and evaluation of program outcomes and impacts. The results show an increase in students' practical skills and interdisciplinary understanding, as well as the enrichment of the fine arts education curriculum through direct input from the creative industry. The implementation of this pattern is expected to strengthen the synergy between education and industry, and produce innovative and applicable art learning media.

Keywords: *Flagship Residency; In-Kind Approach; Matchmaking; Art Learning Media; Creative Industry*

ABSTRAK

Pola penerapan residensi unggulan melalui pendekatan *in-kind* dan *matchmaking* dalam pengembangan media pembelajaran seni lintas disiplin bersama industri kreatif Program Studi Pendidikan Seni Rupa bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan seni rupa. Program ini mengintegrasikan kontribusi *in-kind* dari industri kreatif dengan proses *matchmaking* untuk menciptakan kolaborasi yang produktif antara mahasiswa dan praktisi industri. Metode yang digunakan meliputi seleksi residensi, pengembangan proyek seni lintas disiplin, serta evaluasi hasil dan dampak program. Hasil menunjukkan peningkatan keterampilan praktis dan pemahaman lintas disiplin mahasiswa, serta pengayaan kurikulum pendidikan seni rupa melalui *input* langsung dari industri kreatif. Implementasi pola ini diharapkan dapat memperkuat sinergi antara pendidikan dan industri, serta menghasilkan media pembelajaran seni yang inovatif dan aplikatif.

Kata kunci: Residensi Unggulan; Pendekatan *In-Kind*; *Matchmaking*; Media Pembelajaran Seni; Industri Kreatif

PENDAHULUAN

Pendidikan seni rupa di Indonesia terus berkembang seiring dengan kebutuhan masyarakat dan industri yang semakin kompleks. Dalam konteks globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, pendidikan seni rupa tidak lagi hanya berfokus pada aspek teknis dan estetika semata, melainkan juga harus mampu mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dan berkolaborasi dengan berbagai sektor, termasuk industri kreatif (Hadi, 2021). Pendekatan lintas disiplin dan kolaborasi dengan industri kreatif menjadi sangat relevan untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan seni rupa (Ratnawati et al., 2023b). Hal ini bertujuan agar lulusan program studi pendidikan seni rupa tidak hanya memiliki keterampilan teknis yang mumpuni, tetapi juga memiliki pemahaman yang luas dan mampu beradaptasi dengan cepat dalam berbagai konteks profesional (Fadli et al., 2020). Salah satu pendekatan inovatif yang dapat diimplementasikan untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui program residensi unggulan. Residensi unggulan merupakan program yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bekerja dan belajar secara intensif dalam lingkungan yang mendukung pengembangan kreativitas dan keterampilan lintas disiplin (Dirgantara, 2020). Dalam konteks ini, pendekatan *in-kind* dan *matchmaking* menjadi kunci dalam mengoptimalkan program residensi unggulan. Pendekatan *in-kind* melibatkan kontribusi non-moneter dari industri kreatif, seperti penyediaan fasilitas, bahan, atau layanan yang mendukung pelaksanaan program. Sementara itu, pendekatan *matchmaking* bertujuan untuk menciptakan kolaborasi yang produktif antara mahasiswa dan praktisi industri melalui proses pencocokan berdasarkan minat, keterampilan, dan kebutuhan proyek (Risa, 2018).

Program residensi unggulan dengan pendekatan *in-kind* dan *matchmaking* ini dirancang untuk menciptakan sinergi antara pendidikan seni rupa dan industri kreatif. Sinergi ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran seni yang inovatif dan aplikatif, yang tidak hanya relevan dengan kurikulum pendidikan tetapi juga memenuhi kebutuhan *industry* (Umamah et al., 2019). Selain itu, program ini juga bertujuan untuk memberikan pengalaman praktis yang berharga bagi mahasiswa, memperkaya kurikulum pendidikan seni rupa, serta memperkuat hubungan antara institusi pendidikan dan industri kreatif. Pendekatan *in-kind* dalam program residensi unggulan memungkinkan institusi pendidikan seni rupa untuk memanfaatkan berbagai sumber daya yang disediakan oleh industri kreatif (S. Azzahra & Sya, 2023). Misalnya, perusahaan desain grafis dapat menyediakan perangkat lunak desain yang canggih, studio animasi dapat menyediakan akses ke peralatan produksi profesional, atau galeri seni dapat memberikan ruang pameran untuk hasil karya mahasiswa. Kontribusi *in-kind* ini tidak hanya mengurangi biaya program tetapi juga memastikan bahwa mahasiswa memiliki akses ke teknologi dan fasilitas terkini yang digunakan di *industry* (Ratnawati et al., 2023a).

Di sisi lain, pendekatan *matchmaking* bertujuan untuk memastikan bahwa kolaborasi antara mahasiswa dan praktisi industri berjalan dengan baik dan

produktif. Proses *matchmaking* dilakukan dengan mencocokkan minat dan keterampilan mahasiswa dengan kebutuhan proyek dan keahlian praktisi *industry* (Aruna et al., 2023). Dengan cara ini, mahasiswa dapat bekerja pada proyek-proyek yang relevan dengan minat dan tujuan karir mereka, sementara praktisi industri dapat memanfaatkan keterampilan dan kreativitas mahasiswa untuk mengembangkan proyek-proyek inovatif. Pendekatan ini juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar langsung dari para profesional yang berpengalaman, memperoleh wawasan tentang praktik terbaik di industri, dan membangun jaringan profesional yang bermanfaat untuk karir mereka di masa depan (Adawiyah et al., 2023; Trihariyanto et al., 2020). Pengembangan media pembelajaran seni lintas disiplin menjadi salah satu fokus utama dalam program residensi unggulan ini. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dan teknologi, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya dan komprehensif bagi mahasiswa. Misalnya, proyek residensi dapat mencakup pengembangan aplikasi pendidikan yang menggabungkan seni visual, musik, dan teknologi interaktif, atau penciptaan instalasi seni yang mengintegrasikan elemen-elemen ilmiah dan teknologi (F. S. Azzahra et al., 2023). Proyek-proyek ini tidak hanya memperkaya kurikulum pendidikan seni rupa tetapi juga mendorong inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran.

Implementasi program residensi unggulan dengan pendekatan *in-kind* dan *matchmaking* memerlukan beberapa tahapan penting (Jais, 2019). Pertama, seleksi residensi dilakukan untuk memilih mahasiswa yang memiliki potensi dan komitmen tinggi dalam mengembangkan proyek-proyek inovatif. Seleksi ini melibatkan penilaian portofolio, wawancara, dan rekomendasi dari dosen atau profesional industri. Kedua, pengembangan proyek seni lintas disiplin dilakukan dengan bimbingan dari dosen dan praktisi industri. Proyek ini dirancang untuk memberikan pengalaman praktis yang mendalam bagi mahasiswa, serta menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan aplikatif. Ketiga, evaluasi hasil dan dampak program dilakukan melalui observasi, umpan balik dari peserta, dan penilaian karya. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai efektivitas program dalam meningkatkan keterampilan dan pemahaman lintas disiplin mahasiswa, serta kontribusinya terhadap kurikulum pendidikan seni rupa dan kebutuhan industri kreatif (Inayah et al., 2023). Hasil dari implementasi program residensi unggulan ini diharapkan dapat menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan praktis dan pemahaman lintas disiplin mahasiswa. Mahasiswa yang terlibat dalam program ini diharapkan mampu menghasilkan karya-karya inovatif yang tidak hanya memenuhi standar akademik tetapi juga memiliki nilai aplikatif yang tinggi dalam konteks industri kreatif. Selain itu, program ini juga diharapkan dapat memperkaya kurikulum pendidikan seni rupa dengan memasukkan *input* langsung dari industri, sehingga lebih relevan dan responsif terhadap perkembangan dan kebutuhan pasar.

Dalam jangka panjang, program residensi unggulan dengan pendekatan *in-kind* dan *matchmaking* ini diharapkan dapat memberikan dampak positif yang

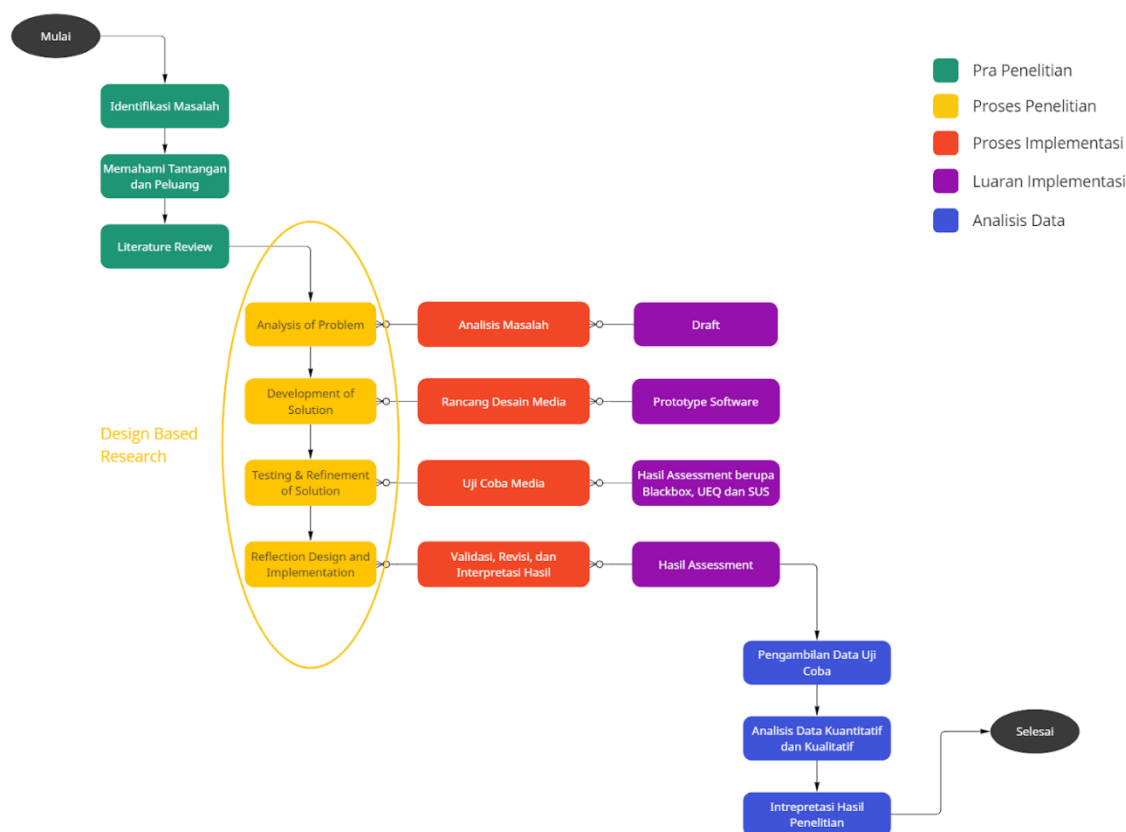
berkelanjutan bagi institusi pendidikan seni rupa dan industri kreatif (Iriaji et al., 2022). Pertama, program ini dapat memperkuat hubungan dan kerja sama antara institusi pendidikan dan industri kreatif, yang penting untuk pengembangan kurikulum yang relevan dan *up-to-date*. Kedua, program ini dapat mendukung pengembangan profesional mahasiswa dengan memberikan pengalaman praktis yang berharga dan membangun jaringan profesional yang kuat. Ketiga, program ini dapat mendorong inovasi dan kreativitas dalam pendidikan seni rupa, sehingga menghasilkan lulusan yang siap menghadapi tantangan dan peluang di industri kreatif. Dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, lembaga pendidikan, dan industri kreatif, sangat penting untuk keberhasilan dan keberlanjutan program ini. Pemerintah dapat memberikan dukungan kebijakan dan pendanaan untuk mendorong kolaborasi antara pendidikan dan *industry* (Hadi, 2021). Lembaga pendidikan dapat menyediakan infrastruktur dan sumber daya yang diperlukan untuk pelaksanaan program, serta memastikan bahwa program ini terintegrasi dengan baik dalam kurikulum (Ratnawati et al., 2023b). Industri kreatif dapat berperan aktif dalam memberikan kontribusi *in-kind* dan terlibat dalam proses *matchmaking* untuk menciptakan kolaborasi yang produktif (Fadli et al., 2020).

Kolaborasi yang efektif antara berbagai pihak ini juga penting untuk mengatasi berbagai tantangan yang mungkin dihadapi dalam implementasi program ini. Misalnya, kesenjangan antara harapan dan realitas dalam kolaborasi industri-pendidikan, keterbatasan sumber daya, dan perbedaan budaya organisasi dapat menjadi hambatan yang perlu diatasi. Dengan komunikasi yang baik, komitmen yang kuat, dan pendekatan yang fleksibel, tantangan-tantangan ini dapat diatasi untuk mencapai tujuan bersama. Dalam kesimpulan, pola penerapan residensi unggulan melalui pendekatan *in-kind* dan *matchmaking* dalam pengembangan media pembelajaran seni lintas disiplin bersama industri kreatif merupakan inovasi yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan seni rupa. Melalui program ini, diharapkan dapat tercipta sinergi yang kuat antara pendidikan dan industri, yang menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan aplikatif, serta meningkatkan keterampilan dan pemahaman lintas disiplin mahasiswa. Dukungan dari berbagai pihak dan kolaborasi yang efektif menjadi kunci keberhasilan dan keberlanjutan program ini.

METODE PENELITIAN

Metode *Design Based Research* (DBR) menawarkan pendekatan yang sistematis dan iteratif dalam pengembangan media pembelajaran seni lintas disiplin bersama industri kreatif, khususnya dalam konteks Program Studi Pendidikan Seni Rupa. DBR tidak hanya berfokus pada pemecahan masalah praktis, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan teori melalui refleksi berulang kali antara teori dan praktik. Penerapan metode ini melalui residensi unggulan dengan pendekatan *in-kind* dan *matchmaking* memungkinkan kolaborasi yang efektif antara akademisi dan

praktisi industri kreatif, sehingga menghasilkan solusi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan lapangan (Amaral & Santos, 2018).



Gambar 1. Metode *Design Based Research*

Sumber: Dokumen penulis, 2024

Langkah pertama dalam metode DBR adalah identifikasi masalah. Dalam konteks ini, masalah yang diidentifikasi adalah keterbatasan media pembelajaran seni yang mampu mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dan teknologi yang relevan dengan industri kreatif. Identifikasi ini dilakukan melalui berbagai cara, termasuk wawancara dengan dosen dan mahasiswa, serta observasi terhadap proses pembelajaran yang ada. Langkah ini juga melibatkan pemahaman tantangan dan peluang yang ada di lapangan melalui *literature review* yang komprehensif (Hoadley, 2023). *Literature review* membantu dalam mengidentifikasi gap antara praktik saat ini dan potensi inovasi yang dapat diterapkan. Selanjutnya, analisis masalah dilakukan untuk memahami lebih dalam akar penyebab dan dampaknya terhadap proses pembelajaran. Analisis ini mencakup evaluasi terhadap materi pembelajaran yang ada, metode pengajaran, dan teknologi yang digunakan. Dari hasil analisis ini, disusun *draft* yang mengidentifikasi kebutuhan spesifik untuk pengembangan media pembelajaran baru yang lebih efektif dan interaktif. *Draft* ini menjadi dasar bagi tahap-tahap berikutnya dalam proses DBR.

Tahap berikutnya adalah pengembangan solusi yang diawali dengan perancangan desain media. Desain ini mencakup konsep awal dan prototipe *software* yang menggabungkan elemen-elemen seni dan teknologi. Pada tahap ini, kolaborasi dengan industri kreatif menjadi sangat penting. Pendekatan *in-kind* memungkinkan partisipasi industri melalui sumbangan sumber daya non-finansial, seperti teknologi, keahlian, dan fasilitas (Johnson & Cook, 2019). Sementara itu, pendekatan *matchmaking* membantu dalam menghubungkan akademisi dengan praktisi industri yang memiliki minat dan keahlian yang relevan. Prototipe yang telah dirancang kemudian diuji melalui uji coba media. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi kinerja dan efektivitas media pembelajaran dalam konteks nyata. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *blackbox*, *User Experience Questionnaire* (UEQ), dan *System Usability Scale* (SUS) untuk mendapatkan umpan balik yang komprehensif dari pengguna (Clarke, 2018). Hasil *assessment* dari uji coba ini memberikan data empiris mengenai kelebihan dan kekurangan prototipe, yang menjadi dasar untuk refinemen solusi.

Refinement of solution atau perbaikan solusi dilakukan berdasarkan hasil uji coba. Proses ini melibatkan validasi, revisi, dan interpretasi hasil untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Revisi dilakukan dengan mempertimbangkan umpan balik dari uji coba serta refleksi dari tim pengembang dan praktisi industri kreatif (Lehrmann et al., 2022). Validasi akhir dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran siap untuk diimplementasikan secara luas. Tahap refleksi dan implementasi adalah kunci dalam DBR, dimana desain dan implementasi solusi terus dievaluasi dan disempurnakan berdasarkan pengalaman di lapangan. Refleksi ini memungkinkan adaptasi dan peningkatan berkelanjutan yang memastikan bahwa solusi tetap relevan dan efektif seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pengguna (Amaral & Santos, 2018). Hasil *assessment* akhir kemudian disusun dalam bentuk laporan yang mendokumentasikan seluruh proses pengembangan, temuan, dan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut.

Setelah media pembelajaran disempurnakan, tahap selanjutnya adalah pengambilan data uji coba yang lebih luas untuk analisis kuantitatif dan kualitatif. Data ini memberikan wawasan lebih mendalam mengenai efektivitas media dalam berbagai konteks pembelajaran (Hoadley, 2023). Analisis data ini menggunakan berbagai teknik statistik dan analisis kualitatif untuk memastikan validitas dan reliabilitas temuan. Hasil analisis ini kemudian diinterpretasikan untuk menghasilkan rekomendasi yang aplikatif bagi pengembangan dan implementasi media pembelajaran di masa depan. Secara keseluruhan, penerapan metode *Design Based Research* dalam pengembangan media pembelajaran seni lintas disiplin bersama industri kreatif menawarkan pendekatan yang holistik dan iteratif. Metode ini tidak hanya memastikan bahwa solusi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan teori dan praktik pendidikan yang lebih baik. Kolaborasi antara akademisi dan praktisi melalui

pendekatan *in-kind* dan *matchmaking* memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya inovatif, tetapi juga praktis dan aplikatif dalam konteks industri kreatif.

Dengan demikian, pola penerapan residensi unggulan melalui pendekatan *in-kind* dan *matchmaking* dalam pengembangan media pembelajaran seni lintas disiplin bersama industri kreatif diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan seni rupa. Hal ini tidak hanya meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam mengintegrasikan seni dan teknologi, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk berkarir di industri kreatif dengan bekal keterampilan dan pengetahuan yang relevan. Implementasi metode DBR dalam konteks ini menjadi model yang dapat direplikasi untuk program studi lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran inovatif melalui kolaborasi dengan industri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan Kurikulum dan Industri

Dalam era digital yang berkembang pesat, kurikulum pendidikan seni rupa harus mampu beradaptasi dengan kebutuhan industri kreatif yang dinamis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan kurikulum dan industri dengan fokus pada integrasi keterampilan media imersif dan interdisipliner dalam Program Studi Pendidikan Seni Rupa. Analisis ini dilakukan melalui wawancara intensif dengan *stakeholder* dari industri kreatif dan akademik, serta survei *feedback* dari alumni. Wawancara dengan para *stakeholder* industri kreatif memberikan wawasan mendalam tentang kebutuhan spesifik industri terhadap lulusan program studi seni rupa. Industri kreatif menekankan pentingnya keterampilan praktis dan aplikasi teknologi dalam media imersif seperti *virtual reality* (VR), *augmented reality* (AR), dan teknologi interaktif lainnya. Kemampuan untuk bekerja dalam tim lintas disiplin dan memahami berbagai aspek dari proses kreatif juga menjadi salah satu keahlian yang sangat diinginkan oleh industri.

Dalam wawancara dengan pihak akademik, ditemukan bahwa kurikulum saat ini masih perlu penyempurnaan untuk lebih responsif terhadap perubahan kebutuhan industri. Program studi seni rupa perlu meningkatkan komponen praktikum dan proyek kolaboratif yang melibatkan teknologi terbaru. Penerapan pendekatan *in-kind* dan *matchmaking* melalui program residensi unggulan dianggap sebagai salah satu solusi efektif untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Program residensi ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bekerja langsung dengan industri kreatif, mendapatkan pengalaman praktis, dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan pasar kerja. Survei *feedback* dari alumni juga mengungkapkan hal yang serupa. Alumni yang telah bekerja di industri kreatif merasa bahwa keterampilan teknis yang diperoleh selama studi masih kurang mendalam dalam hal teknologi terbaru. Mereka menyarankan adanya penambahan mata kuliah yang fokus pada media imersif dan keterampilan interdisipliner. Selain itu, alumni juga menekankan pentingnya *soft skills* seperti

kemampuan komunikasi, manajemen proyek, dan kerja tim, yang sering kali menjadi penentu keberhasilan dalam industri kreatif.

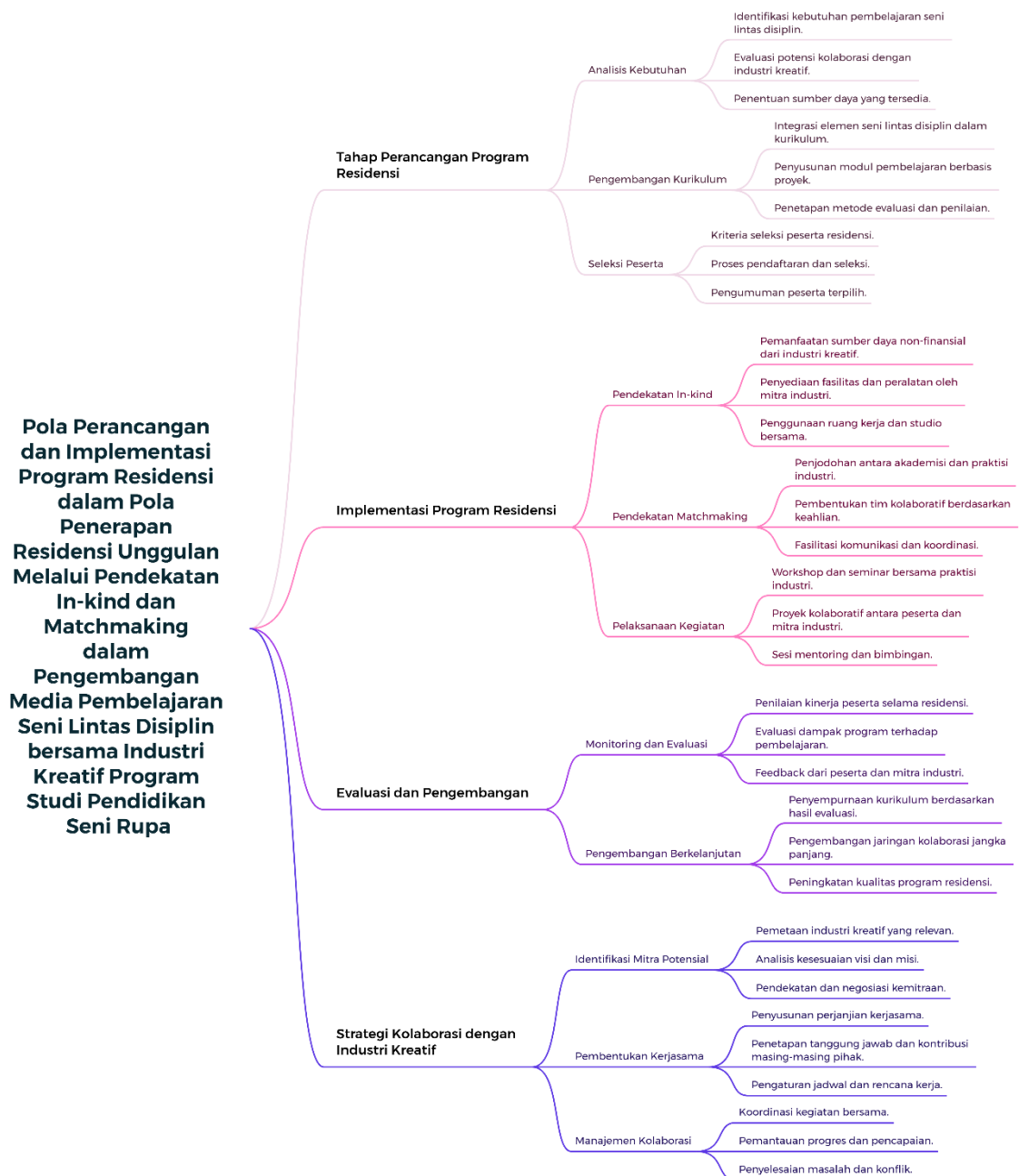
Hasil analisis menunjukkan adanya permintaan tinggi untuk keterampilan di bidang media imersif dan interdisipliner, yang mendorong integrasi yang lebih dalam antara kurikulum pendidikan seni dengan kebutuhan industri modern. Untuk memenuhi permintaan ini, program studi seni rupa perlu mengadopsi pendekatan yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap perubahan teknologi dan tren industri. Salah satu pendekatan yang diusulkan adalah penerapan residensi unggulan melalui pendekatan *in-kind* dan *matchmaking*. Pendekatan *in-kind* melibatkan kerja sama dengan industri kreatif yang menyediakan sumber daya, teknologi, dan mentor untuk mendukung proses pembelajaran. Sementara itu, pendekatan *matchmaking* memungkinkan mahasiswa untuk terlibat dalam proyek nyata yang relevan dengan minat dan keahlian mereka, serta memberikan kesempatan untuk membangun jaringan profesional di industri. Pengembangan media pembelajaran seni lintas disiplin yang berintegrasi dengan industri kreatif dapat meningkatkan relevansi kurikulum dan memperkuat keterampilan lulusan. Media imersif, seperti VR dan AR, dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk memberikan pengalaman yang mendalam dan interaktif. Menggunakan teknologi ini, mahasiswa dapat mengembangkan proyek seni yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan industri.

Selain itu, pendekatan interdisipliner juga menjadi kunci untuk menghasilkan lulusan yang mampu beradaptasi dengan berbagai peran dalam industri kreatif. Program studi seni rupa perlu mendorong kolaborasi antara mahasiswa dari berbagai disiplin ilmu, seperti desain grafis, teknologi informasi, dan manajemen proyek. Kolaborasi ini dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang berbagai aspek dari proses kreatif dan manajemen proyek, serta mempersiapkan mereka untuk bekerja dalam tim lintas disiplin di industri kreatif. Secara keseluruhan, hasil analisis ini menunjukkan bahwa untuk meningkatkan relevansi dan kualitas kurikulum pendidikan seni rupa, perlu adanya integrasi yang lebih dalam antara kurikulum dengan kebutuhan industri kreatif. Penerapan residensi unggulan melalui pendekatan *in-kind* dan *matchmaking* dapat menjadi solusi efektif untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Hingga demikian, lulusan program studi seni rupa akan memiliki keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri modern dan siap menghadapi tantangan di pasar kerja.

Implementasi program residensi unggulan ini juga membutuhkan dukungan dari berbagai pihak, termasuk institusi pendidikan, industri kreatif, dan pemerintah. Kolaborasi antara institusi pendidikan dan industri kreatif dapat menciptakan ekosistem pembelajaran yang dinamis dan responsif terhadap perubahan teknologi dan tren industri. Pemerintah juga dapat berperan dalam menyediakan regulasi dan insentif yang mendukung pengembangan program ini. Melalui mengadopsi pendekatan ini, diharapkan program studi pendidikan seni rupa dapat menghasilkan lulusan yang tidak hanya memiliki keterampilan teknis yang unggul, tetapi juga

mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan di industri kreatif. Keterampilan dalam media imersif dan kemampuan interdisipliner akan menjadi keunggulan kompetitif bagi lulusan, yang pada akhirnya akan berkontribusi pada kemajuan industri kreatif di Indonesia.

Pola Perancangan dan Implementasi Program Residensi



Gambar 2. Pola Perancangan dan Implementasi Program Residensi

Sumber: Dokumen penulis, 2024

Pola penerapan residensi unggulan melalui pendekatan *in-kind* dan *matchmaking* dalam pengembangan media pembelajaran seni lintas disiplin bersama industri kreatif pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa merupakan strategi inovatif yang bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara teori akademis dan praktik industri. Program ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang relevan dan interdisipliner, meningkatkan kolaborasi antara akademisi dan praktisi industri kreatif, serta menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif.

Tahap pertama dalam perancangan program residensi ini dimulai dengan analisis kebutuhan. Analisis ini mencakup identifikasi kebutuhan pembelajaran seni lintas disiplin melalui evaluasi potensi kolaborasi dengan industri kreatif. Proses ini bertujuan untuk memahami kebutuhan spesifik yang dapat dipenuhi melalui program residensi. Selain itu, penentuan sumber daya yang tersedia dan relevan untuk mendukung program ini juga dilakukan. Evaluasi teknologi dan sumber daya yang ada menjadi langkah penting dalam memastikan kesiapan implementasi program.

Selanjutnya, pengembangan kurikulum dilakukan dengan mengintegrasikan elemen seni lintas disiplin dalam kurikulum yang ada. Penyusunan modul pembelajaran berbasis proyek yang relevan dengan kebutuhan industri menjadi fokus utama. Kurikulum ini harus mencakup metode evaluasi dan penilaian yang sesuai untuk mengukur keberhasilan program residensi. Penetapan kriteria seleksi peserta yang ketat dilakukan untuk memastikan partisipasi peserta yang memiliki potensi tinggi dan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap program. Proses pendaftaran dan seleksi yang transparan dan efektif diikuti dengan pengumuman peserta terpilih.

Implementasi program residensi melibatkan dua pendekatan utama: pendekatan *in-kind* dan pendekatan *matchmaking*. Pendekatan *in-kind* memanfaatkan sumber daya non-finansial dari industri kreatif, seperti fasilitas dan peralatan yang dapat digunakan oleh peserta. Penggunaan ruang kerja dan studio bersama untuk mendukung proses pembelajaran dan kreativitas menjadi bagian penting dari pendekatan ini. Pendekatan *matchmaking*, di sisi lain, melibatkan pembentukan tim kolaboratif berdasarkan keahlian dan minat yang saling melengkapi. Fasilitasi komunikasi dan koordinasi antara peserta dan mitra industri dilakukan melalui *workshop* dan seminar. Pelaksanaan proyek kolaboratif yang melibatkan peserta dan mitra industri, serta sesi *mentoring* dan bimbingan dari ahli industri, menjadi inti dari implementasi program ini.

Monitoring dan evaluasi dilakukan secara berkala untuk menilai kinerja peserta selama residensi. Penilaian ini mencakup observasi dan umpan balik yang diperoleh selama program berlangsung. Evaluasi program terhadap pembelajaran dan pencapaian tujuan juga dilakukan untuk memastikan bahwa program berjalan sesuai dengan rencana. *Feedback* dari peserta dan mitra industri dikumpulkan dan

digunakan untuk melakukan perbaikan berkelanjutan. Pengembangan berkelanjutan mencakup penyempurnaan kurikulum berdasarkan hasil evaluasi dan umpan balik, serta pengembangan jaringan kolaborasi jangka panjang dengan industri kreatif. Penilaian kualitas program residensi dilakukan secara rutin untuk memastikan relevansi dan efektivitasnya.

Strategi kolaborasi dengan industri kreatif dimulai dengan identifikasi mitra potensial yang relevan dengan bidang seni rupa dan memiliki potensi untuk kolaborasi. Analisis kesesuaian visi dan misi antara program studi dan mitra industri dilakukan untuk memastikan sinergi yang optimal. Pembentukan kerja sama melibatkan pendekatan dan negosiasi kemitraan untuk menyusun perjanjian yang menguntungkan kedua belah pihak. Penyusunan rencana kontribusi dan tanggung jawab antara akademisi dan industri juga menjadi bagian penting dari strategi ini.

Manajemen kolaborasi mencakup koordinasi kegiatan bersama, termasuk penjadwalan, pengorganisasian *workshop*, dan seminar. Pemantauan progres dan pencapaian kerja sama dilakukan secara berkala untuk memastikan bahwa kerja sama berjalan sesuai dengan rencana. Penyelesaian masalah dan konflik yang mungkin muncul juga menjadi fokus dari manajemen kolaborasi. Dengan implementasi strategi ini, program residensi dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan interaktif, mendukung pertumbuhan profesional peserta, dan menghasilkan media pembelajaran seni lintas disiplin yang inovatif dan relevan dengan industri kreatif. Pendekatan *in-kind* dan *matchmaking* memungkinkan optimalisasi sumber daya yang ada dan pembentukan kolaborasi yang kuat antara akademisi dan industri.

Evaluasi Dampak Pendidikan dan Respons Industri

Penerapan residensi unggulan melalui pendekatan *in-kind* dan *matchmaking* dalam pengembangan media pembelajaran seni lintas disiplin telah memberikan dampak signifikan terhadap pendidikan seni rupa dan respons industri kreatif. Evaluasi dampak ini dilakukan dengan menilai keterampilan mahasiswa sebelum dan setelah mengikuti program residensi. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam kapasitas teknis dan kreatif mahasiswa, serta respons sangat positif dari mitra industri mengenai kompetensi dan kesiapan kerja lulusan program ini. Penilaian keterampilan mahasiswa dilakukan melalui tes praktis dan proyek kreatif yang melibatkan teknologi media imersif seperti *virtual reality* (VR) dan *augmented reality* (AR). Sebelum mengikuti program residensi, sebagian besar mahasiswa menunjukkan keterampilan dasar dalam penggunaan teknologi tersebut, namun sering kali masih terbatas pada teori dan aplikasi sederhana. Setelah mengikuti program residensi, mahasiswa menunjukkan peningkatan yang mencolok dalam kemampuan teknis, termasuk pemahaman mendalam tentang perangkat lunak dan alat kreatif yang digunakan dalam industri. Mereka mampu menghasilkan proyek kreatif yang kompleks dan inovatif, yang tidak hanya menampilkan kemampuan teknis tinggi tetapi juga konsep artistik yang matang.

Pendekatan *in-kind* dan *matchmaking* dalam program residensi ini memungkinkan mahasiswa untuk bekerja langsung dengan industri kreatif. Mereka mendapatkan akses ke sumber daya industri, mentor berpengalaman, dan proyek nyata yang relevan dengan minat dan keahlian mereka. Pengalaman praktis ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis mereka tetapi juga mengasah kemampuan kolaboratif dan interdisipliner. Mahasiswa belajar bekerja dalam tim yang terdiri dari berbagai disiplin ilmu, yang merupakan keterampilan penting dalam industri kreatif yang dinamis. Respons dari mitra industri sangat positif, menunjukkan bahwa lulusan program ini lebih kompeten dan siap kerja dibandingkan dengan lulusan program konvensional. Mitra industri mencatat bahwa lulusan program residensi unggulan ini memiliki pemahaman yang lebih baik tentang praktik dan standar industri terkini. Mereka mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan teknologi dan tuntutan pasar, serta menunjukkan kreativitas dan inovasi yang tinggi dalam setiap proyek yang mereka kerjakan. Selain itu, kemampuan komunikasi dan manajemen proyek yang dimiliki oleh lulusan program ini juga menjadi nilai tambah yang sangat dihargai oleh industri.

Kolaborasi yang terjalin antara institusi pendidikan dan industri kreatif melalui program residensi ini juga meningkatkan relevansi pendidikan dengan praktik industri terkini. Institusi pendidikan mendapatkan wawasan berharga tentang kebutuhan dan tren industri, yang kemudian dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum. Proyek kolaboratif antara mahasiswa dan industri menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan responsif terhadap perubahan. Mahasiswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga mendapatkan pengalaman praktis yang langsung relevan dengan karir masa depan mereka. Program residensi unggulan ini juga memberikan manfaat jangka panjang bagi industri kreatif. Adanya lulusan yang lebih siap kerja dan kompeten, industri mendapatkan tenaga kerja yang dapat langsung berkontribusi dalam proyek-proyek kreatif. Hal ini membantu industri untuk tetap kompetitif di tengah persaingan global yang ketat. Selain itu, kolaborasi dengan institusi pendidikan membuka peluang untuk inovasi bersama dan pengembangan proyek kreatif yang lebih besar. Evaluasi dampak pendidikan dan respons industri terhadap program residensi unggulan ini menunjukkan bahwa pendekatan *in-kind* dan *matchmaking* efektif dalam menjembatani kesenjangan antara pendidikan dan industri. Program ini berhasil meningkatkan kualitas lulusan program studi seni rupa, yang pada gilirannya berkontribusi pada kemajuan industri kreatif di Indonesia. Lulusan program ini tidak hanya memiliki keterampilan teknis yang tinggi tetapi juga mampu bekerja dalam tim lintas disiplin dan mengelola proyek kreatif dengan efektif.

Dalam jangka panjang, program residensi unggulan ini diharapkan dapat menjadi model bagi institusi pendidikan seni rupa lainnya. Pendekatan kolaboratif dan integratif seperti ini dapat membantu institusi pendidikan untuk tetap relevan dengan kebutuhan industri dan menghasilkan lulusan yang siap menghadapi tantangan di pasar kerja. Hingga demikian, program studi pendidikan seni rupa dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi yang signifikan bagi industri kreatif di

Indonesia. Secara keseluruhan, hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa program residensi unggulan melalui pendekatan *in-kind* dan *matchmaking* adalah strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan seni rupa dan relevansinya dengan industri kreatif. Melalui kolaborasi yang erat dengan industri, mahasiswa mendapatkan pengalaman praktis yang berharga, sementara industri mendapatkan akses ke talenta yang kompeten dan siap kerja. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kualitas lulusan tetapi juga mendorong inovasi dan kemajuan dalam industri kreatif di Indonesia.

Tantangan Implementasi dan Solusi

Implementasi residensi unggulan melalui pendekatan *in-kind* dan *matchmaking* dalam pengembangan media pembelajaran seni lintas disiplin menghadapi berbagai tantangan yang harus diatasi untuk mencapai kesuksesan. Tantangan utama yang dihadapi meliputi keterbatasan fasilitas dan kebutuhan akan pelatihan instruktur yang adaptif terhadap teknologi terkini. Untuk mengatasi kendala ini, berbagai solusi strategis telah diimplementasikan, termasuk investasi pada perangkat keras dan lunak terbaru serta penyelenggaraan *workshop* reguler bagi instruktur untuk memperbarui pengetahuan mereka tentang tren industri media imersif. Salah satu tantangan terbesar adalah keterbatasan fasilitas yang memadai untuk mendukung pembelajaran media imersif dan interdisipliner. Banyak institusi pendidikan seni rupa masih menggunakan peralatan yang sudah ketinggalan zaman, yang tidak mampu mendukung teknologi VR, AR, dan media interaktif lainnya. Untuk mengatasi masalah ini, institusi perlu melakukan investasi signifikan dalam perangkat keras dan lunak terbaru. Pengadaan perangkat VR, AR, komputer dengan spesifikasi tinggi, dan perangkat lunak desain terbaru menjadi prioritas utama. Investasi ini penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksperimen kreatif dan pembelajaran praktis yang sesuai dengan standar industri terkini.

Selain itu, terdapat kebutuhan mendesak untuk melatih instruktur agar mereka mampu menguasai dan mengajar teknologi baru ini dengan efektif. Banyak instruktur seni rupa mungkin memiliki latar belakang yang kuat dalam seni tradisional, namun kurang familiar dengan teknologi terbaru yang digunakan dalam industri kreatif saat ini. Untuk mengatasi tantangan ini, institusi pendidikan perlu menyelenggarakan *workshop* dan pelatihan reguler bagi para instruktur. *Workshop* ini bertujuan untuk memperbarui pengetahuan mereka tentang teknologi media imersif, tren industri terbaru, dan metode pengajaran yang efektif untuk teknologi ini. *Workshop* ini juga harus dirancang untuk tidak hanya memberikan pengetahuan teknis, tetapi juga memfasilitasi pertukaran ide dan pengalaman antar instruktur. Hingga demikian, instruktur dapat belajar dari satu sama lain dan mengembangkan pendekatan pengajaran yang inovatif dan efektif. Pelatihan yang berkelanjutan ini akan memastikan bahwa instruktur selalu *up-to-date* dengan perkembangan teknologi dan dapat memberikan pendidikan yang relevan dan berkualitas tinggi kepada mahasiswa.

Solusi lain yang diimplementasikan adalah menjalin kemitraan dengan industri kreatif untuk mendukung pembelajaran berbasis proyek dan kolaborasi. Pendekatan *in-kind* dan *matchmaking* memungkinkan mahasiswa untuk bekerja langsung dengan perusahaan di industri kreatif, menggunakan fasilitas dan teknologi yang mereka sediakan. Kemitraan ini tidak hanya memberikan akses ke sumber daya yang lebih baik, tetapi juga memberikan mahasiswa pengalaman praktis yang berharga dan kesempatan untuk membangun jaringan profesional. Industri kreatif juga mendapatkan manfaat dari kemitraan ini, karena mereka dapat mengidentifikasi dan merekrut talenta baru yang telah terbukti memiliki keterampilan dan kreativitas yang dibutuhkan. Untuk mendukung kolaborasi yang efektif, institusi pendidikan perlu membangun hubungan yang kuat dan saling menguntungkan dengan mitra industri. Ini dapat dilakukan melalui perjanjian kerja sama formal, proyek kolaboratif, dan program magang yang terstruktur. Kolaborasi ini juga harus mencakup *feedback* reguler dari industri tentang kurikulum dan keterampilan yang dibutuhkan, sehingga institusi dapat terus menyesuaikan program pendidikan mereka dengan kebutuhan pasar.

Dalam menghadapi tantangan keterbatasan fasilitas dan kebutuhan pelatihan instruktur, penting juga untuk mempertimbangkan aspek manajemen dan pengelolaan sumber daya. Institusi perlu mengembangkan strategi pengelolaan yang efektif untuk memaksimalkan penggunaan fasilitas yang ada dan mengoptimalkan investasi dalam teknologi baru. Ini termasuk pengelolaan jadwal penggunaan laboratorium dan peralatan, serta perawatan dan pemeliharaan perangkat keras dan lunak. Pendanaan juga menjadi faktor kunci dalam mengatasi tantangan ini. Institusi pendidikan dapat mencari sumber pendanaan tambahan melalui hibah, sponsor dari industri, dan kerja sama dengan pemerintah. Pendanaan yang cukup akan memungkinkan institusi untuk melakukan investasi yang diperlukan dalam fasilitas dan pelatihan instruktur, serta mendukung program residensi unggulan dengan lebih baik.

Selain solusi teknis dan manajerial, penting juga untuk membangun budaya inovasi dan kolaborasi di dalam institusi. Mahasiswa dan instruktur harus didorong untuk terus mencari cara baru dan kreatif dalam menggunakan teknologi media imersif dalam proyek seni mereka. Lingkungan belajar yang mendukung eksperimen dan inovasi akan membantu menciptakan lulusan yang tidak hanya memiliki keterampilan teknis tinggi tetapi juga kemampuan untuk berpikir kreatif dan beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan di industri. Secara keseluruhan, tantangan dalam implementasi residensi unggulan melalui pendekatan *in-kind* dan *matchmaking* dapat diatasi dengan kombinasi investasi pada teknologi terbaru, pelatihan instruktur yang berkelanjutan, kolaborasi dengan industri kreatif, dan strategi pengelolaan sumber daya yang efektif. Adanya solusi-solusi ini, program studi pendidikan seni rupa dapat terus berkembang dan memberikan pendidikan yang relevan dan berkualitas tinggi, menghasilkan lulusan yang siap menghadapi tantangan dan peluang di industri kreatif.

Rekomendasi untuk Pengembangan Kurikulum

Dalam konteks perkembangan teknologi yang sangat cepat dan kebutuhan industri kreatif yang dinamis, kurikulum pendidikan seni rupa harus terus diperbarui dan disesuaikan dengan tren terbaru serta masukan dari industri. Program residensi unggulan melalui pendekatan *in-kind* dan *matchmaking* telah memberikan kerangka yang kuat untuk integrasi pendidikan dan industri. Namun, untuk memastikan relevansi dan kualitas pendidikan yang berkelanjutan, beberapa rekomendasi pengembangan kurikulum perlu dipertimbangkan. Pertama, kurikulum harus selalu responsif terhadap perkembangan teknologi terbaru. Teknologi media imersif seperti *virtual reality* (VR), *augmented reality* (AR), dan *mixed reality* (MR) telah menjadi bagian penting dalam industri kreatif. Oleh karena itu, disarankan agar kurikulum secara berkala diperbarui untuk mencakup teknologi-teknologi ini. Hal ini dapat dilakukan melalui penambahan mata kuliah yang fokus pada teknologi terbaru, serta pembaruan materi di mata kuliah yang sudah ada untuk mencerminkan perkembangan terbaru. Misalnya, mata kuliah yang awalnya hanya membahas dasar-dasar desain grafis dapat diperluas untuk mencakup aplikasi VR dan AR dalam desain.

Kedua, masukan dari industri kreatif harus menjadi panduan utama dalam pengembangan kurikulum. Industri kreatif memiliki pemahaman yang mendalam tentang keterampilan dan kompetensi yang dibutuhkan oleh lulusan. Oleh karena itu, disarankan untuk membentuk dewan penasihat kurikulum yang terdiri dari perwakilan industri kreatif, akademisi, dan alumni. Dewan ini dapat memberikan masukan yang berharga tentang kebutuhan industri saat ini dan masa depan, serta membantu dalam menyusun kurikulum yang relevan dan *up-to-date*. Selain itu, institusi pendidikan dapat mengadakan forum atau diskusi rutin dengan industri untuk mendapatkan wawasan tentang tren terbaru dan ekspektasi pasar. Ketiga, perluasan jaringan kerja sama dengan perusahaan teknologi dan studio kreatif sangat dianjurkan. Kolaborasi dengan perusahaan teknologi besar, seperti perusahaan perangkat lunak desain dan produsen perangkat VR/AR, dapat memberikan akses ke teknologi terbaru dan sumber daya yang lebih baik. Selain itu, kemitraan dengan studio kreatif dapat memberikan mahasiswa kesempatan untuk terlibat dalam proyek nyata, yang akan memperkaya eksposur praktis mereka dan mempersiapkan mereka untuk tantangan di dunia kerja. Kerja sama ini juga dapat mencakup program magang, residensi, dan proyek kolaboratif yang melibatkan mahasiswa secara langsung dalam proses kreatif industri.

Keempat, untuk memperkuat kesesuaian pendidikan dengan ekspektasi industri kreatif global, kurikulum harus mencakup aspek internasionalisasi. Ini bisa dilakukan dengan mengintegrasikan studi kasus internasional, tren global, dan praktik terbaik dari berbagai belahan dunia dalam kurikulum. Selain itu, institusi pendidikan dapat menjalin kerja sama dengan universitas dan institusi kreatif di luar negeri untuk program pertukaran mahasiswa dan dosen, serta proyek kolaboratif internasional. Eksposur internasional ini akan memberikan mahasiswa perspektif yang lebih luas dan meningkatkan daya saing mereka di pasar kerja global. Kelima,

pengembangan kurikulum juga harus memperhatikan penguatan *soft skills* yang sangat dihargai oleh industri kreatif. Keterampilan seperti komunikasi, kolaborasi, manajemen proyek, dan pemecahan masalah harus menjadi bagian integral dari kurikulum. Hal ini dapat dicapai melalui metode pembelajaran berbasis proyek, kerja tim, dan kegiatan ekstrakurikuler yang mendukung pengembangan *soft skills*. Selain itu, institusi pendidikan dapat menyediakan pelatihan dan *workshop* yang fokus pada pengembangan keterampilan ini.

Keenam, evaluasi dan umpan balik yang terus-menerus sangat penting dalam pengembangan kurikulum. Institusi pendidikan harus menerapkan mekanisme evaluasi yang efektif untuk menilai efektivitas kurikulum dan program residensi. Umpan balik dari mahasiswa, alumni, dan mitra industri harus dikumpulkan secara rutin dan digunakan untuk memperbaiki kurikulum. Evaluasi ini dapat mencakup survei, wawancara, dan diskusi kelompok terfokus yang memberikan wawasan tentang kekuatan dan kelemahan kurikulum. Ketujuh, peningkatan fasilitas dan sumber daya juga merupakan faktor kunci dalam pengembangan kurikulum. Institusi pendidikan harus memastikan bahwa mereka memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung pembelajaran teknologi terbaru. Ini termasuk laboratorium komputer dengan perangkat keras dan lunak terkini, studio kreatif, dan akses ke perangkat VR/AR. Investasi dalam fasilitas ini akan memastikan bahwa mahasiswa memiliki lingkungan belajar yang mendukung pengembangan keterampilan teknis dan kreatif mereka.

Terakhir, penting untuk menciptakan budaya inovasi dan pembelajaran seumur hidup di dalam institusi pendidikan. Mahasiswa dan dosen harus didorong untuk terus mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka, serta beradaptasi dengan perubahan teknologi dan tren industri. Ini dapat dicapai melalui seminar, konferensi, dan kegiatan penelitian yang melibatkan mahasiswa dan dosen dalam eksplorasi ide-ide baru dan inovatif. Adanya rekomendasi-rekomendasi ini, program studi pendidikan seni rupa dapat terus berkembang dan memberikan pendidikan yang relevan dan berkualitas tinggi. Integrasi yang lebih dalam dengan industri kreatif, pembaruan kurikulum yang responsif terhadap teknologi terbaru, dan penguatan *soft skills* akan menghasilkan lulusan yang siap menghadapi tantangan dan peluang di industri kreatif global. Melalui pendekatan ini, institusi pendidikan dapat berkontribusi secara signifikan terhadap kemajuan industri kreatif dan ekonomi kreatif di Indonesia.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pola penerapan residensi unggulan melalui pendekatan *in-kind* dan *matchmaking* dalam pengembangan media pembelajaran seni lintas disiplin bersama industri kreatif terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan seni rupa. Program ini berhasil menciptakan sinergi produktif antara mahasiswa dan praktisi industri, yang menghasilkan media pembelajaran inovatif

dan aplikatif. Mahasiswa memperoleh peningkatan keterampilan praktis dan pemahaman lintas disiplin, serta kontribusi yang berharga dari industri kreatif yang memperkaya kurikulum pendidikan seni rupa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Negeri Malang atas dukungan penuh melalui pendanaan tunggal Non APBN dengan nomor kontrak 4.4.318/UN32.14.1/LT/2024, yang telah memungkinkan terlaksananya program pengabdian kepada masyarakat ini pada tahun 2024. Dukungan ini sangat berarti dalam upaya kami mengembangkan potensi lokal dan meningkatkan kualitas pendidikan seni rupa melalui kolaborasi yang inovatif dengan industri kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Yuliasri, N. A., & ... (2023). Pelatihan Peningkatan Kompetensi Guru melalui pelatihan Strategi Pembelajaran Inovatif. *JURNAL ABDI POPULIKA*, 4(2), 76–81. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/abdipopulika/article/view/19300>
- Amaral, J. A. A. do, & Santos, R. J. R. L. dos. (2018). Combining Project-Based Learning and Community-Based Research in a Research Methodology Course: The Lessons Learned. *International Journal of Instruction*. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.1114a>
- Aruna, A., Surya, E. P., Marcelliantika, A., & Iriaji, I. (2023). Rancang Desain Interaktif Pattern Kebudayaan Kabupaten Blitar Sebagai Wujud Pemajuan Budaya Berbasis Steam. *Prosiding SEMINAR NASIONAL & CALL FOR PAPER Fakultas Ekonomi*, 2, 134–142. <https://journal.untidar.ac.id/index.php/semnasfe/article/view/1292>
- Azzahra, F. S., Amalia, S. K., & ... (2023). Implementasi Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Asing di SDN Budigalih. *PROCEEDINGS UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG*, 3(3), 138–147. <http://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/3494>
- Azzahra, S., & Sya, M. F. (2023). Strategi Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *KARIMAH TAUHID*, 2(1), 329–338. <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/7943>
- Clarke, R. I. (2018). How We Done It Good: Research Through Design as a Legitimate Methodology for Librarianship. *Library & Information Science Research*. <https://doi.org/10.1016/j.lisr.2018.09.007>
- Dirgantara, G. P. (2020). Pemanfaatan Strategi Pembelajaran Inovatif dengan

Menggunakan Multimedia. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 8(3), 1007–1021. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegaraa/article/view/36441>

Fadli, R. I., Nugraha, A. S., Raharjo, R. P., & ... (2020). Model Pembelajaran Inovatif Guru SMA Abdul Hadi dengan Strategi Literasi. *ABIDUMASY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–12. <https://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/ABIDUMASY/article/view/649>

Hadi, I. A. (2021). Strategi Pembelajaran Inovatif Kooperatif Di Masa Pandemi. *INSPIRASI (Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam)*, 4(2), 179–195. <https://ejournal.undaris.ac.id/index.php/inspirasi/article/view/197>

Hoadley, C. P. (2023). Creating context: Design-based research in creating and understanding CSCL. *Computer Support for Collaborative Learning*, 453–462.

Inayah, L., Aruna, A., Surya, E. P., Marcelliantika, A., & Iriaji, I. (2023). Pelestarian Sejarah dan Budaya Desa Wisata Pakisjajar Melalui Rancang Bangun 3D Relief Augmented Reality. *Prosiding SEMINAR NASIONAL & CALL FOR PAPER Fakultas Ekonomi*, 2, 112–120. <https://journal.untidar.ac.id/index.php/semnasfe/article/view/1281>

Iriaji, I., Prasetyo, A., Taufani, A., Surya, E., Vega, B., Marcelliantika, A., & Aruna, A. (2022). DEVELOPMENT OF NFT ARTWORK BASED ON LOCAL CULTURAL ASSETS IN PAGELARAN VILLAGE. *International Conference on Art, Design, Education and Cultural Studies (ICADECS)*, 4(1). <http://conference.um.ac.id/index.php/icadecs/article/view/7917>

Jais, A. (2019). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM). *Journal of Dharmawangsa University, IV (01)*, 1, 113–123. <https://core.ac.uk/download/pdf/337317407.pdf>

Johnson, A. H., & Cook, B. G. (2019). Preregistration in Single-Case Design Research. *Exceptional Children*. <https://doi.org/10.1177/0014402919868529>

Lehrmann, A. L., Skovbjerg, H. M., & Arnfred, S. J. (2022). Design-Based Research as a Research Methodology in Teacher and Social Education – A Scoping Review. *Eder Educational Design Research*. <https://doi.org/10.15460/eder.6.3.1850>

Ratnawati, I., Prasetyo, A. R., Iriaji, I., Aruna, A., & Surya, E. P. (2023a). Ecoprint Souvenirs Product Diversification Boost SME Competitiveness: Sanan Village Case Study. *International Conference on Art, Design, Education, and Cultural Studies (ICADECS)*, 5(1), 97–101. <http://conference.um.ac.id/index.php/icadecs/article/view/8447>

Ratnawati, I., Prasetyo, A. R., Iriaji, I., Aruna, A., & Surya, E. P. (2023b). Local Art Wall Decor: Development and Edusociopreneurship at TK Lab UM. *International Conference on Art, Design, Education and Cultural Studies (ICADECS)*, 5(1).

<http://conference.um.ac.id/index.php/icadecs/article/view/8424>

Risa, A. (2018). Strategi dan Model Pembelajaran Inovatif. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 3(2), 25–50. <http://eprints.umsida.ac.id/1018/>

Trihariyanto, S., Supriyanto, E., & ... (2020). Strategi Pembelajaran Inovatif Pendidikan Agama Islam Dengan Media Powerpoint Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Sdit Muhammadiyah Sinar Fajar Cawas *Profetika: Jurnal Studi Islam*, 21(1), 109–120. <https://journals.ums.ac.id/index.php/profetika/article/view/11653>

Umamah, R., Shalihatun, H., Purnomo, S., Nuraini, S., & ... (2019). Strategi pembelajaran inovatif dalam pembelajaran thaharah. *Jurnal Penelitian*, 13(1), 1–16. <https://core.ac.uk/download/pdf/298614465.pdf>