

## **Pengembangan Model Pembelajaran *Digital Curation* dalam Sistem Informasi PPG Seni Budaya untuk Menata Mengelola dan Mempresentasikan Karya Mahasiswa Secara Terintegrasi**

**Iriaji<sup>1</sup>, Usep Kustiawan<sup>2</sup>, Titi Rahayuningsih<sup>3</sup>, Ade Richa Daril Janah<sup>4</sup>, Aisha Syauqina Ramadina<sup>5</sup>, Ahmad Sholikin<sup>6</sup>**

Universitas Negeri Malang<sup>123456</sup>

iriaji.fs@um.ac.id<sup>1</sup>, usep.kustiawan.fip@um.ac.id<sup>2</sup>, titi.rahayuningsih.ft@um.ac.id<sup>3</sup>, ade.richa.2431347@students.um.ac.id<sup>4</sup>, aisharamadina@gmail.com<sup>5</sup>, ahmadsholikin236017@gmail.com<sup>6</sup>

### **ABSTRACT**

*This research aims to develop a Digital Curation learning model in the PPG Information System of Arts and Culture which functions to organize, manage, and present student works in an integrated manner. The main problem raised is the lack of a structured learning system in archiving and exhibiting students' works digitally as part of the reflective and curatorial learning process. This research uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, which focuses on the initial three stages: Analysis, Design, and Development. In the analysis stage, a needs study was carried out through observation, interviews, and analysis of learning documents, which shows the importance of digital curation learning in the context of art. The design stage produces a design of a digital curation-based learning model that includes the flow of curatorial activities, a digital platform for work archives, and learning reflection instruments. In the development stage, an initial prototype of a web-based digital system was developed that allows students to systematically upload, organize, and present works with tagging, cataloging, and multimedia presentation features. The results of the development show that this model has the potential to support students' digital literacy skills, work documentation, and visual communication in an integrative manner.*

**Keywords:** *Digital Curation; Information Systems; PPG Arts and Culture; Work Archive; ADDIE.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran *Digital Curation* dalam sistem informasi PPG Seni Budaya yang berfungsi untuk menata, mengelola, dan mempresentasikan karya mahasiswa secara terintegrasi. Permasalahan utama yang diangkat adalah belum adanya sistem pembelajaran yang terstruktur dalam mengarsipkan dan memamerkan karya mahasiswa secara digital sebagai bagian dari proses pembelajaran reflektif dan kuratorial. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang difokuskan pada tiga tahap awal: *Analysis*, *Design*, dan *Development*. Pada tahap analisis, dilakukan studi kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen pembelajaran, yang menunjukkan pentingnya pembelajaran kurasi digital dalam konteks seni. Tahap desain menghasilkan rancangan model pembelajaran berbasis kurasi digital yang mencakup alur aktivitas kuratorial, platform digital arsip karya, dan instrumen refleksi pembelajaran. Pada tahap pengembangan, dikembangkan prototipe awal sistem digital berbasis web yang memungkinkan mahasiswa mengunggah, menata, dan mempresentasikan karya secara sistematis dengan fitur tagging, katalogisasi, dan presentasi multimedia. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa model ini berpotensi mendukung

keterampilan literasi digital, dokumentasi karya, dan komunikasi visual mahasiswa secara integratif.

**Kata kunci:** *Digital Curation*; Sistem Informasi; PPG Seni Budaya; Arsip Karya; ADDIE.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan seni budaya di Indonesia berperan sangat penting dalam pengembangan kreativitas, estetika, dan pemahaman budaya. Perguruan tinggi, khususnya yang menjalankan Program Pendidikan Profesi Guru (PPG), memiliki tugas untuk mempersiapkan para calon guru seni budaya yang tidak hanya memiliki pemahaman teori yang kuat, tetapi juga keterampilan praktis yang mumpuni dalam mengelola dan mempresentasikan karya seni (Afiah dkk., 2025). Dalam hal ini, salah satu tantangan terbesar yang dihadapi adalah bagaimana mengintegrasikan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran seni budaya, terutama dalam hal penataan, pengelolaan, dan presentasi karya mahasiswa (Halim, 2024; Win, 2024). Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, sistem informasi telah berkembang menjadi salah satu alat yang sangat penting dalam pendidikan, termasuk dalam bidang seni budaya (Kustanti & Nugrahani, 2020). Model pembelajaran yang memanfaatkan *digital curation* dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, dengan memanfaatkan teknologi digital dalam mengkurasi, menata, dan mempresentasikan karya mahasiswa secara terintegrasi.

Tinjauan literatur sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat beragam pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran seni budaya, namun pemanfaatan teknologi digital dalam konteks *digital curation* dalam pendidikan seni budaya belum banyak ditemukan. Banyak penelitian yang menyoroti pentingnya digitalisasi dalam pendidikan, terutama dalam bidang seni (Costa, 2025; Fajarwati & Wulandari, 2023), namun model pembelajaran yang mengintegrasikan sistem informasi berbasis *digital curation* untuk mengelola karya seni mahasiswa masih jarang dijumpai. Konsep *digital curation*, yang secara sederhana dapat diartikan sebagai proses mengkurasi karya seni dalam format digital, menawarkan berbagai manfaat, seperti kemudahan akses, pengorganisasian yang lebih efisien, dan presentasi karya yang lebih profesional. Beberapa penelitian sebelumnya menyoroti bagaimana *digital curation* dapat meningkatkan efektivitas dalam presentasi karya seni, memfasilitasi kolaborasi antara mahasiswa, dan memberikan akses yang lebih baik terhadap karya-karya seni dalam konteks akademik (Sari & Virgy, 2024). Salah satu perkembangan terbaru dalam penggunaan *digital curation* adalah penerapan sistem informasi berbasis digital yang dapat digunakan oleh mahasiswa untuk mengelola dan mempresentasikan karya seni mereka. Sistem informasi ini memungkinkan mahasiswa untuk membuat portofolio digital yang dapat menata dan mengelola karya mereka secara lebih terstruktur, serta mempresentasikannya dengan cara yang lebih menarik dan profesional.

Masalah utama yang dihadapi dalam pembelajaran seni budaya adalah pengelolaan karya seni mahasiswa yang masih dilakukan secara manual, baik melalui bentuk laporan fisik maupun media digital yang terpisah-pisah (Sugiyanti & Pambudi,

2025; Toya, 2023). Hal ini menyebabkan ketidakteraturan dalam pengelolaan karya, serta kesulitan dalam mengakses dan mempresentasikan karya secara efektif. Banyak mahasiswa yang kesulitan untuk menyusun portofolio digital mereka (Sopannah dkk., 2023), karena kurangnya keterampilan dalam menggunakan alat atau platform digital untuk menata dan mengelola karya seni (Rahaju, 2025; Wiasti, 2025). Selain itu, ada pula masalah mengenai kurangnya integrasi antara berbagai alat dan platform yang digunakan untuk mengelola karya seni, yang membuat proses curasi menjadi kurang efisien (Nurazza dkk., 2025; Sabila dkk., 2025). Pengajaran seni di PPG juga masih terfokus pada aspek teori, sementara keterampilan praktis dalam menggunakan teknologi untuk menata dan mempresentasikan karya seni jarang diperkenalkan kepada mahasiswa. Permasalahan lain yang muncul adalah tidak adanya platform yang mampu mengintegrasikan seluruh karya seni mahasiswa dalam satu sistem yang memadai untuk memudahkan penyusunan dan presentasi karya tersebut.

Observasi awal menunjukkan bahwa mahasiswa PPG Seni Budaya mengalami kesulitan dalam mengelola karya seni mereka secara digital. Kebanyakan mahasiswa masih mengandalkan cara-cara tradisional dalam menata dan mempresentasikan karya seni, seperti menggunakan dokumen fisik atau file digital yang tidak terorganisir dengan baik. Dalam beberapa kasus, karya-karya seni yang dihasilkan oleh mahasiswa bahkan tidak dapat ditemukan dengan mudah oleh pengajar atau dosen, karena tidak ada sistem yang jelas untuk menyimpannya. Hal ini menciptakan kesulitan dalam melakukan evaluasi dan memberikan umpan balik terhadap karya-karya yang telah diserahkan (Arumsari dkk., 2023). Bahkan jika karya tersebut telah diserahkan dalam bentuk digital, sering kali pengelolaan dan pemrosesannya memakan waktu yang lama dan tidak efisien (Sunardiyah & Susanto, 2023). Penelitian ini sangat penting untuk menjawab tantangan tersebut, yakni dengan mengembangkan model pembelajaran *digital curation* yang berbasis sistem informasi, yang dapat digunakan oleh mahasiswa PPG Seni Budaya untuk menata, mengelola, dan mempresentasikan karya mereka secara terintegrasi. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran, tetapi juga untuk memperkenalkan penggunaan teknologi digital dalam pendidikan seni, yang selama ini kurang mendapat perhatian (Heniwaty & Mulyana, 2024). *Digital curation* dapat menawarkan berbagai keuntungan dalam pendidikan seni, termasuk mempermudah proses evaluasi, mempercepat akses terhadap karya, serta memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar bagaimana mengelola karya mereka secara lebih profesional. Selain itu, penelitian ini juga dapat membantu dalam peningkatan kualitas pendidikan seni di Indonesia, dengan memberikan mahasiswa keterampilan praktis dalam pengelolaan karya seni digital, yang dapat bermanfaat dalam karier mereka di dunia seni dan budaya.

Urgensi penelitian ini juga terlihat dari perkembangan pesat teknologi informasi yang semakin mendominasi berbagai sektor, termasuk pendidikan. Saat terjadinya pandemi COVID-19, pendidikan di seluruh dunia mengalami pergeseran besar-besaran ke arah pembelajaran daring dan pemanfaatan teknologi digital (A. Iriaji dkk., t.t.). Dalam konteks pendidikan seni, pergeseran ini memperkenalkan

tantangan baru dalam hal pengelolaan karya seni, di mana teknologi seperti *digital curation* menjadi sangat penting untuk membantu mahasiswa dan pengajar dalam menata, mengelola, dan mempresentasikan karya seni secara efektif. Oleh karena itu, penelitian ini mendesak untuk dilakukan, agar mahasiswa PPG Seni Budaya dapat memanfaatkan teknologi untuk memperkaya pengalaman pembelajaran mereka dan menghasilkan karya yang lebih berkualitas dan mudah diakses oleh berbagai pihak. Diskusi terbaru dalam topik ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman mengenai pentingnya teknologi dalam pendidikan seni, khususnya dalam hal digitalisasi karya seni. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan platform digital untuk menata dan mempresentasikan karya seni dapat meningkatkan visibilitas karya tersebut (Dewi & Sahrina, 2021), mempermudah evaluasi (Badaruddin, 2023), dan mendukung kolaborasi antara mahasiswa dan pengajar (Aruna dkk., 2024). Penggunaan teknologi dalam pendidikan seni juga semakin berkembang di tingkat internasional, dengan banyak perguruan tinggi di luar negeri yang telah mengadopsi platform digital untuk mendokumentasikan dan mengelola karya seni mahasiswa (Putra dkk., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *digital curation* dalam pendidikan seni merupakan tren global yang semakin berkembang, dan penelitian ini berkontribusi pada diskusi yang sedang berlangsung dalam bidang tersebut.

Dalam beberapa tahun terakhir, isu-isu penting yang muncul terkait topik ini adalah pengembangan teknologi pembelajaran berbasis digital dan integrasi teknologi dalam pendidikan seni. Di tingkat internasional, banyak universitas yang mulai mengimplementasikan sistem manajemen pembelajaran berbasis *digital curation* untuk memudahkan mahasiswa dalam mengelola dan mempresentasikan karya mereka. Di Indonesia, meskipun penggunaan teknologi dalam pendidikan seni masih terbatas, beberapa universitas mulai mengadopsi platform digital untuk membantu mahasiswa dalam mengelola karya seni mereka. Isu lainnya adalah peningkatan kebutuhan untuk menyediakan platform yang dapat mengintegrasikan berbagai alat digital untuk mempermudah proses pengelolaan karya seni dan memberikan mahasiswa keterampilan yang relevan dengan perkembangan dunia seni dan budaya. Jenis data yang tersedia dalam topik ini meliputi data mengenai penggunaan platform digital dalam pendidikan seni, data portofolio digital mahasiswa, serta data dari sistem informasi yang digunakan dalam proses *digital curation*. Data ini dapat diperoleh melalui survei, wawancara, dan observasi terhadap mahasiswa PPG Seni Budaya yang terlibat dalam penelitian ini. Data lain yang relevan termasuk data mengenai efektivitas model pembelajaran *digital curation* yang diterapkan dalam sistem informasi, serta data tentang bagaimana mahasiswa mengelola dan mempresentasikan karya mereka menggunakan platform digital. Kebijakan yang relevan dengan topik ini mencakup kebijakan nasional mengenai penguatan pendidikan seni dan budaya, serta kebijakan pendidikan yang mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, kebijakan universitas mengenai adopsi teknologi dalam pengelolaan pembelajaran dan karya mahasiswa juga memainkan peran penting dalam penelitian ini. Di tingkat internasional, banyak kebijakan pendidikan yang mendorong penggunaan teknologi digital dalam

pendidikan seni (Ratnawati dkk., 2024), dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan mahasiswa dengan keterampilan yang dibutuhkan di dunia kerja.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran *digital curation* dalam sistem informasi PPG Seni Budaya, yang dapat membantu mahasiswa menata, mengelola, dan mempresentasikan karya mereka secara terintegrasi. Model ini bertujuan untuk memberikan mahasiswa keterampilan praktis dalam pengelolaan karya seni digital, serta meningkatkan kualitas pembelajaran seni di perguruan tinggi. Pertanyaan penelitian yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah bagaimana model pembelajaran *digital curation* dapat diterapkan dalam sistem informasi PPG Seni Budaya, serta bagaimana penerapan model ini dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengelola dan mempresentasikan karya mereka. Keaslian dan kebaruan ilmiah dari artikel ini terletak pada pengembangan model pembelajaran yang mengintegrasikan *digital curation* dalam sistem informasi PPG Seni Budaya, yang belum banyak ditemukan dalam penelitian sebelumnya. Penelitian ini juga menawarkan solusi praktis bagi masalah yang dihadapi mahasiswa dalam pengelolaan karya seni mereka, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendidikan seni yang berbasis teknologi digital.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk merancang dan mengembangkan model pembelajaran *Digital Curation* dalam sistem informasi PPG Seni Budaya. Model ini ditujukan untuk menata, mengelola, dan mempresentasikan karya mahasiswa secara terintegrasi sebagai bagian dari proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada hasil karya seni (Hanorsian dkk., 2024), tetapi juga pada proses dokumentasi, refleksi, dan publikasi akademik.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Namun, pada penelitian ini hanya difokuskan pada tiga tahap awal, yaitu *Analysis (Analisis), Design (Perancangan), dan Development (Pengembangan)*. Ketiga tahap tersebut dipilih untuk membangun fondasi awal model sebelum diimplementasikan dan dievaluasi pada siklus penelitian berikutnya.

### **Tahap Analisis (Analysis)**

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan mahasiswa PPG Seni Budaya terhadap sistem pembelajaran yang terintegrasi dengan proses kurasi digital karya. Pada tahap ini, peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif melalui: (a) Studi dokumen terhadap silabus dan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) PPG Seni Budaya, untuk menelusuri relevansi capaian pembelajaran dengan praktik digitalisasi dan dokumentasi karya; (b) Observasi terhadap platform pembelajaran yang selama ini digunakan dalam program PPG, termasuk media presentasi karya dan dokumentasi hasil pembelajaran mahasiswa; dan, (c) Wawancara mendalam dilakukan dengan mahasiswa PPG, dosen pembimbing, dan

pengelola program studi untuk memperoleh informasi terkait hambatan dan potensi implementasi sistem informasi kurasi karya secara digital.

Hasil analisis menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki berbagai portofolio karya hasil pembelajaran seni, baik dalam bentuk dua dimensi, tiga dimensi, hingga karya berbasis media digital. Namun, belum ada sistem yang mampu menata, mengelola, dan menyajikan karya tersebut secara terintegrasi. Proses dokumentasi masih dilakukan secara manual dan tidak konsisten. Hal ini menyebabkan hilangnya jejak proses kreatif mahasiswa serta lemahnya refleksi pembelajaran terhadap karya yang dihasilkan.

## **Tahap Perancangan (*Design*)**

Tahap perancangan bertujuan untuk menyusun model pembelajaran berbasis *Digital Curation* yang dapat diimplementasikan dalam sistem informasi digital. Model ini harus mampu mengakomodasi kebutuhan pembelajaran seni yang berbasis proses, dokumentasi, dan presentasi karya secara akademik. Komponen-komponen yang dirancang dalam tahap ini meliputi: (a) Rangkaian aktivitas pembelajaran yang melibatkan mahasiswa dalam proses memilih karya, memberikan deskripsi, menghubungkan karya dengan tema/mata kuliah, dan menampilkan hasilnya dalam bentuk galeri digital; (b) Struktur sistem informasi, yang mencakup fitur-fitur seperti *upload* karya, form deskripsi kuratorial, katalogisasi berdasarkan kategori/tema, serta fitur galeri daring yang bersifat publik maupun privat; (c) Desain antarmuka pengguna (UI/UX) yang sederhana dan mudah digunakan oleh mahasiswa dari berbagai latar belakang teknologi; dan, (d) Instrumen asesmen pembelajaran, seperti rubrik refleksi kuratorial, keterampilan digital, dan kemampuan menyusun dokumentasi karya.

Perancangan dilakukan dengan melibatkan tim ahli yang terdiri atas dosen seni, pengembang sistem informasi, serta pakar teknologi pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa model yang dikembangkan tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga relevan secara pedagogis.

## **Tahap Pengembangan (*Development*)**

Tahap pengembangan dilakukan setelah desain sistem disusun secara komprehensif. Pada tahap ini, rancangan model diwujudkan ke dalam bentuk prototipe awal berupa sistem informasi berbasis web. Beberapa proses yang dilakukan dalam tahap ini meliputi: (a) Pembuatan prototipe digital platform, yang dibangun menggunakan *framework* pengembangan web modern seperti Laravel dan Bootstrap, dengan database yang mendukung pengelolaan konten multimedia (gambar, video, dokumen); (b) Penerapan fitur utama, seperti: unggah karya (*upload media*), input deskripsi karya (judul, teknik, refleksi kuratorial), kategorisasi berdasarkan mata kuliah, tema, dan jenis karya, tampilan galeri yang estetis dan dapat diakses oleh dosen maupun publik tertentu, fitur refleksi mandiri mahasiswa terhadap karya yang telah dipresentasikan; dan, (c) Uji coba awal terbatas (*alpha test*), yang dilakukan pada kelompok kecil mahasiswa PPG dan dosen. Uji ini bertujuan untuk mengetahui kemudahan penggunaan, relevansi konten, dan keandalan sistem dalam menyimpan serta menampilkan karya secara sistematis.

Selama uji coba, mahasiswa diminta untuk melakukan proses unggah karya disertai dengan narasi refleksi kuratorial. Hasil uji menunjukkan bahwa mahasiswa merasa terbantu dalam menyusun portofolio digital yang lebih rapi dan terstruktur. Dosen juga memperoleh kemudahan dalam meninjau perkembangan kompetensi artistik dan konseptual mahasiswa secara lebih menyeluruh.

Dari proses pengembangan ini, dihasilkan sebuah sistem informasi pembelajaran *Digital Curation* yang dapat digunakan sebagai sarana pelatihan dokumentasi, refleksi, dan presentasi karya dalam ekosistem pendidikan seni yang terintegrasi. Prototipe ini menjadi fondasi untuk tahap implementasi dan evaluasi di siklus pengembangan selanjutnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengembangan Model Pembelajaran *Digital Curation***

Pengembangan model pembelajaran *Digital Curation* dalam konteks PPG Seni Budaya bertujuan untuk menciptakan sebuah sistem pembelajaran yang mampu mawadahi proses pendokumentasian, pengelolaan, serta penyajian karya mahasiswa secara digital. Model ini dirancang untuk menjawab kebutuhan akan sistem yang tidak hanya menyimpan hasil karya seni mahasiswa, tetapi juga memberikan ruang bagi mereka untuk mengelola dan mengkurasi karya mereka secara mandiri dan profesional. Desain model pembelajaran ini mengedepankan prinsip interaktif, berorientasi pada proses kurasi, dan integratif terhadap teknologi digital. Tujuan utamanya adalah untuk membekali mahasiswa PPG Seni Budaya dengan keterampilan literasi digital dan kemampuan kuratorial dalam mengelola karya seni secara sistematis dan komunikatif.

Komponen utama dari sistem *digital curation* ini terdiri atas beberapa elemen penting: platform berbasis web sebagai pusat pengelolaan karya, fitur unggah (*upload*) dan penyimpanan karya dengan metadata terstruktur, serta fasilitas integrasi ke media presentasi seperti galeri digital, portofolio interaktif, dan pameran virtual. Setiap komponen didesain untuk memfasilitasi proses kurasi digital mulai dari input karya, penamaan, pengklasifikasian, hingga publikasi. Dengan adanya sistem ini, mahasiswa dapat mendokumentasikan perkembangan karyanya secara kronologis, membangun narasi artistik, serta menampilkan hasil kreasinya dalam format yang dapat diakses publik.

Model pembelajaran ini menggunakan pendekatan terintegrasi yang memadukan proses pembelajaran berbasis proyek, eksplorasi karya, praktik kurasi digital, dan pembelajaran daring. Mahasiswa tidak hanya belajar menciptakan karya seni, tetapi juga diajak memahami bagaimana karya tersebut dikurasi dan dipresentasikan dengan pendekatan profesional. Proses ini membangun kesadaran artistik sekaligus keterampilan digital yang dibutuhkan dalam konteks pendidikan seni abad ke-21 (Malik dkk., 2020; Mufidah dkk., 2024). Dengan demikian, *digital curation* tidak hanya menjadi media penyimpanan, tetapi juga alat pedagogis untuk menumbuhkan refleksi, komunikasi visual, dan kesadaran estetika.

**Tabel 1. Komponen Model Pembelajaran *Digital Curation***

Sumber: Dokumen penulis, Juli 2025

No	Komponen Utama	Deskripsi	Fungsi dalam Pembelajaran
1	Desain Model Pembelajaran	Struktur pembelajaran berbasis <i>digital curation</i> yang berpusat pada kurasi karya seni mahasiswa	Memandu alur belajar dan integrasi kurasi dalam proses
2	Platform Pengelolaan Karya	Aplikasi atau situs untuk mengunggah, mengelola, dan menyimpan karya mahasiswa secara digital	Memberikan wadah dokumentasi dan kontrol pengarsipan
3	Fitur <i>Upload</i> dan Metadata	Sistem input karya disertai informasi seperti judul, teknik, tahun, narasi	Mendukung keterampilan klasifikasi dan narasi karya
4	Media Presentasi Terintegrasi	Galeri digital, pameran virtual, atau portofolio daring	Sarana publikasi dan presentasi karya secara profesional
5	Pendekatan Terintegrasi	Sinergi antara pembuatan karya, kurasi, dan publikasi dalam pembelajaran berbasis proyek	Menumbuhkan pengalaman belajar utuh dan bermakna

Tabel di atas merangkum komponen-komponen kunci dari model pembelajaran *Digital Curation*. Komponen pertama, yaitu Desain Model Pembelajaran, berfungsi sebagai kerangka dasar yang memadukan unsur kurasi dan teknologi digital dalam pembelajaran. Komponen kedua, Platform Pengelolaan Karya, menjadi infrastruktur utama tempat mahasiswa mengunggah dan menyusun arsip digital mereka. Fitur *Upload dan Metadata* melatih mahasiswa dalam menyusun informasi penting dari karyanya, menciptakan narasi, dan menstrukturkan dokumentasi. Komponen keempat, Media Presentasi Terintegrasi, memberikan ruang ekspresi publik, memperluas jangkauan karya, dan membangun kebanggaan profesional. Terakhir, Pendekatan Terintegrasi memastikan bahwa seluruh proses berjalan sebagai pengalaman pembelajaran yang menyatu, kolaboratif, dan reflektif, tidak hanya dari sisi teknis namun juga nilai pedagogis dan estetika.

### **Tujuan dan Manfaat Pembelajaran *Digital Curation* dalam PPG Seni Budaya**

Pembelajaran *Digital Curation* dalam Program Profesi Guru (PPG) Seni Budaya hadir sebagai respon terhadap kebutuhan zaman yang menuntut transformasi dalam cara guru seni mendokumentasikan, mengelola, dan menyajikan karya secara profesional. Tujuan utama dari pengembangan model pembelajaran ini adalah untuk mempersiapkan mahasiswa sebagai calon guru seni budaya agar mampu menghadapi tantangan dunia pendidikan dan seni yang semakin terdigitalisasi. Mahasiswa tidak hanya dituntut untuk mahir dalam mencipta karya seni, tetapi juga perlu memiliki kecakapan dalam mendigitalisasi proses dan hasil karyanya sebagai bagian dari praktik kuratorial modern (I. Iriaji dkk., 2023;

Rahmawati dkk., 2025). Pembelajaran ini mendorong mahasiswa untuk tidak hanya berpikir sebagai seniman atau pengajar, tetapi juga sebagai kurator karya yang mampu melihat nilai dokumentasi dan presentasi sebagai bagian dari pendidikan karakter dan estetika. Secara lebih spesifik, tujuan pembelajaran *digital curation* adalah untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pengelolaan karya yang terstruktur, serta memberikan pengalaman langsung dalam penggunaan teknologi digital sebagai sarana kurasi. Mahasiswa diajak untuk memahami bagaimana karya mereka dapat dikemas dan ditampilkan secara profesional tidak hanya untuk kebutuhan evaluasi pembelajaran, tetapi juga untuk membangun portofolio profesional sebagai guru yang reflektif dan kreatif. Dalam praktiknya, pembelajaran ini menggunakan pendekatan berbasis proyek yang memungkinkan mahasiswa terlibat aktif dalam proses unggah, penamaan, pengorganisasian, dan publikasi karya ke platform digital yang terintegrasi.

Dari sisi manfaat terhadap kompetensi mahasiswa, model ini berperan penting dalam meningkatkan literasi digital yang relevan dengan konteks seni dan pendidikan. Mahasiswa dilatih untuk menggunakan berbagai perangkat dan platform digital, mengelola metadata karya, serta menyajikan narasi visual yang kontekstual dan komunikatif. Proses ini memperkuat keterampilan mahasiswa dalam hal berpikir kuratorial, kemampuan *storytelling* visual, serta kepekaan estetika dalam menyusun portofolio digital. Selain itu, mahasiswa juga dilatih untuk menilai karya secara kritis, tidak hanya berdasarkan nilai artistiknya, tetapi juga berdasarkan cara penyajiannya. Hal ini menjadikan *digital curation* sebagai pendekatan pembelajaran yang holistik dan berbasis keterampilan abad ke-21. Adapun manfaat lainnya terletak pada kemampuan mahasiswa dalam mengelola karya seni secara efektif dan efisien. Mahasiswa mampu mengatur arsip karyanya secara kronologis (Salsabila dkk., 2024), membuat kategori berdasarkan tema, teknik, maupun tujuan penciptaan, serta menyusun deskripsi yang kuat sebagai bagian dari narasi artistik. Pengalaman ini sangat berharga untuk membangun karakter profesional mahasiswa dalam menyusun dokumentasi pembelajaran, mengembangkan katalog pameran daring, serta menyiapkan karya dalam forum publik atau institusi pendidikan. Kemampuan ini juga memberikan nilai tambah dalam dunia kerja, terutama ketika mereka dituntut untuk mendesain ruang apresiasi seni, mengelola galeri sekolah, atau membimbing siswa dalam proses pembuatan dan kurasi karya mereka.

**Tabel 2. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran *Digital Curation* dalam PPG Seni Budaya**

Sumber: Dokumen penulis, Juli 2025

No	Aspek Pembelajaran	Penjelasan	Dampak Terhadap Mahasiswa
1	Tujuan Pembelajaran	Mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan pengelolaan karya di era digital	Mahasiswa memahami pentingnya kurasi dan presentasi

---

2	Manfaat Terhadap Kompetensi	Meningkatkan keterampilan digital dan profesionalisme dalam dokumentasi karya seni	Mahasiswa terampil menggunakan platform kurasi digital
3	Pengelolaan Karya Seni Digital	Memberikan pengalaman praktik dalam menyunting, menyusun, dan menyajikan karya	Mahasiswa mampu membuat portofolio seni yang terstruktur

---

Tabel tersebut merangkum tiga aspek utama dari tujuan dan manfaat pembelajaran *digital curation* dalam program PPG Seni Budaya. Aspek pertama, Tujuan Pembelajaran, menyoroti peran strategis dari kurikulum ini dalam membekali mahasiswa dengan kesiapan menghadapi tantangan era digital. Aspek kedua, Manfaat Terhadap Kompetensi, menjelaskan kontribusi signifikan pembelajaran ini terhadap peningkatan keterampilan mahasiswa, baik dari sisi teknis maupun presentasional. Aspek ketiga, Pengelolaan Karya Seni Digital, menggambarkan bagaimana mahasiswa memperoleh kemampuan untuk mengelola karya dengan pendekatan kuratorial yang rapi dan profesional membentuk kebiasaan kerja yang akan sangat berguna dalam praktik mengajar maupun berkarya di luar institusi pendidikan.

### **Implementasi Sistem Informasi dalam Pembelajaran Seni Budaya**

Implementasi sistem informasi dalam pembelajaran Seni Budaya di Program Profesi Guru (PPG) menjadi terobosan strategis dalam menggabungkan aspek seni dan teknologi digital secara harmonis. Sistem informasi ini dikembangkan untuk mendukung proses kurasi digital karya seni mahasiswa secara terstruktur, terarsipkan, dan mudah diakses. Penggunaan sistem ini memperkaya proses pembelajaran dengan memperkenalkan mahasiswa pada dunia manajemen konten digital yang sangat relevan dengan kebutuhan pendidik seni di abad ke-21. Dari sisi teknologi yang digunakan dalam sistem, implementasi ini mengandalkan beberapa perangkat digital utama. Pertama, digunakan *Content Management System* (CMS) seperti WordPress atau Notion untuk memudahkan pengunggahan dan klasifikasi karya. Kedua, platform *cloud storage* seperti Google Drive, Dropbox, atau OneDrive difungsikan sebagai tempat penyimpanan karya digital yang aman, fleksibel, dan dapat diakses lintas perangkat. Ketiga, alat *digital presentation* seperti Canva, Artsteps, dan Genially digunakan untuk menyusun galeri digital, katalog karya, hingga pameran virtual. Kombinasi dari perangkat ini memungkinkan terjadinya ekosistem kerja digital yang mendukung praktik pembelajaran kuratorial secara profesional dan kolaboratif.

Proses pengelolaan karya mahasiswa dirancang agar menyerupai alur kerja kuratorial pada institusi seni. Dimulai dari tahapan pengumpulan karya, mahasiswa diminta mengunggah hasil karyanya dalam format digital ke platform yang telah disediakan. Setelah itu, mereka menyunting metadata dan narasi pendukung seperti judul, teknik, tahun penciptaan, dan deskripsi karya. Karya yang telah disunting kemudian disimpan di direktori digital berbasis cloud dengan sistem penamaan yang terstandarisasi. Tahap akhir berupa pemilihan karya untuk dipresentasikan, baik

dalam konteks tugas akademik, pameran digital, atau portofolio akhir mahasiswa. Proses ini menumbuhkan tanggung jawab, keterampilan digital, serta pemahaman tentang pentingnya kurasi sebagai bagian dari siklus kreatif. Lebih lanjut, integrasi sistem informasi ini ke dalam kurikulum Seni Budaya PPG dilakukan secara adaptif, menyatu dalam pembelajaran berbasis proyek dan tugas akhir. Mahasiswa tidak hanya diajarkan teori seni, tetapi juga dilibatkan dalam praktik pengelolaan karya dengan sistem digital curation sebagai sarana reflektif dan evaluatif. Penggunaan sistem informasi ini mendukung pengajaran seni secara menyeluruh, mulai dari perencanaan karya, pelaksanaan teknik artistik, hingga dokumentasi dan penyajiannya. Mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang bukan hanya estetis, tetapi juga teknologis dan aplikatif, memperkuat keterampilan pedagogis dan profesional mereka sebagai calon guru seni budaya.

**Tabel 3. Implementasi Sistem Informasi dalam Pembelajaran Seni Budaya**

Sumber: Dokumen penulis, Juli 2025

No	Aspek Implementasi	Penjelasan	Dampak terhadap Pembelajaran
1	Teknologi Sistem Informasi	CMS, cloud storage, dan alat presentasi digital seperti Canva dan Artsteps	Mendukung kurasi, penyimpanan, dan publikasi karya
2	Proses Pengelolaan Karya Mahasiswa	Mulai dari unggah, sunting metadata, simpan karya, hingga seleksi untuk presentasi	Melatih alur kerja kuratorial yang profesional
3	Integrasi dengan Kurikulum	Menjadi bagian dari tugas akhir, proyek kurasi, dan portofolio mahasiswa	Memperkaya pembelajaran seni dengan pendekatan digital

Tabel di atas merangkum tiga komponen penting dalam implementasi sistem informasi pada pembelajaran Seni Budaya. Komponen pertama, Teknologi Sistem Informasi, menunjukkan perangkat digital inti yang mendasari operasional sistem *digital curation*. Keberadaan CMS dan *cloud storage* menjadikan karya tidak hanya terdokumentasi dengan baik, tetapi juga mudah dikelola dan ditampilkan. Komponen kedua, Proses Pengelolaan Karya Mahasiswa, mendeskripsikan alur kerja nyata mahasiswa dalam menata, mengedit, dan mempresentasikan karyanya secara mandiri. Sementara itu, komponen ketiga, Integrasi dengan Kurikulum, menggambarkan bagaimana sistem ini tidak sekadar sebagai alat bantu teknis, melainkan bagian integral dari strategi pembelajaran dan penilaian dalam kurikulum PPG Seni Budaya. Ketiga komponen ini membentuk fondasi pembelajaran seni yang relevan, kontekstual, dan selaras dengan tuntutan era digital.

### **Mempresentasikan Karya Mahasiswa Secara Digital**

Dalam konteks pembelajaran Seni Budaya di Program Profesi Guru (PPG), mempresentasikan karya mahasiswa secara digital menjadi bagian penting dari

proses kurasi dan publikasi karya. Kehadiran sistem *digital* curation tidak hanya berfungsi sebagai media penyimpanan, tetapi juga menyediakan fitur-fitur khusus yang mendukung mahasiswa dalam menampilkan karya mereka kepada audiens secara lebih profesional. Fitur presentasi karya dalam sistem ini meliputi galeri online yang terintegrasi dengan deskripsi karya, video presentasi yang memungkinkan mahasiswa menjelaskan proses kreatif mereka secara langsung, serta pameran virtual interaktif yang menggunakan teknologi seperti *Artsteps*, *Genially*, atau *Google Sites* untuk menampilkan karya secara tiga dimensi dalam ruang digital. Fitur-fitur ini dirancang agar mudah digunakan, responsif, dan dapat diakses lintas perangkat, sehingga memperluas kemungkinan interaksi antara karya dan audiens.

Keberadaan sistem ini turut berkontribusi pada peningkatan kemampuan presentasi mahasiswa. Melalui proses unggah, penyusunan narasi, serta penyajian visual karya dalam format digital, mahasiswa dilatih untuk membangun struktur presentasi yang kuat dan komunikatif. Mereka belajar menyeimbangkan antara kekuatan visual karya dan kekuatan narasi deskriptif yang menyertainya, sehingga menghasilkan presentasi yang tidak hanya menarik, tetapi juga informatif. Selain itu, praktik digital ini memperkuat rasa percaya diri mahasiswa dalam berbicara tentang karya mereka, memperluas keterampilan komunikasi seni, dan menanamkan nilai penting tentang refleksi diri dalam proses penciptaan. Secara tidak langsung, ini juga mendekatkan mahasiswa pada praktik profesional dalam bidang seni dan pendidikan seni yang semakin mengadopsi pendekatan digital.

Lebih lanjut, pengaruh presentasi digital terhadap pemahaman karya seni sangat signifikan. Melalui tampilan visual yang terorganisir, penonton dapat melihat karya dalam kualitas tinggi, membaca narasi yang menyertainya, dan memahami konteks artistik serta proses penciptaannya. Pameran digital yang terstruktur juga memberi ruang pada audiens untuk mengeksplorasi karya dengan kecepatan dan urutan mereka sendiri, menciptakan pengalaman apresiasi yang lebih personal. Tak hanya itu, presentasi digital memungkinkan karya mahasiswa menjangkau audiens yang lebih luas baik sesama mahasiswa, pengajar, maupun masyarakat umum tanpa batasan ruang dan waktu. Digitalisasi presentasi karya bukan hanya alat bantu teknis, melainkan juga medium reflektif dan edukatif yang memperkaya pemahaman serta membuka dialog antarpemikmat seni.

**Tabel 4. Aspek Mempresentasikan Karya Mahasiswa Secara Digital**

Sumber: Dokumen penulis, Juli 2025

No	Aspek	Penjelasan	Dampak terhadap Mahasiswa dan Audiens
1	Fitur Presentasi Digital	Galeri online, video narasi, pameran virtual berbasis platform interaktif	Menyediakan ruang ekspresi dan apresiasi lintas media
2	Peningkatan Kemampuan Presentasi	Latihan menyusun narasi visual, deskripsi karya, dan komunikasi reflektif	Meningkatkan kepercayaan diri dan profesionalisme

---

3	Pengaruh terhadap Pemahaman	Akses visual berkualitas tinggi disertai konteks naratif digital	Meningkatkan keterhubungan audiens dengan karya mahasiswa
---	-----------------------------	--	---

---

Tabel di atas merangkum tiga aspek utama dari proses mempresentasikan karya mahasiswa secara digital. Aspek pertama, Fitur Presentasi Digital, menekankan berbagai fasilitas sistem informasi yang mendukung penyajian karya secara visual dan interaktif. Fitur-fitur ini berperan sebagai ruang galeri daring yang dapat diakses secara luas. Aspek kedua, Peningkatan Kemampuan Presentasi, menyoroti bagaimana sistem digital mendorong mahasiswa untuk menyusun presentasi secara sistematis, menulis narasi, dan mengekspresikan diri melalui media digital. Aspek ketiga, Pengaruh terhadap Pemahaman, menggambarkan bahwa audiens mendapatkan pengalaman melihat karya dalam bentuk yang lebih utuh dan informatif, sehingga memperdalam apresiasi terhadap proses kreatif dan nilai-nilai di balik karya tersebut. Ketiga aspek ini membentuk siklus pembelajaran digital yang mendorong keterlibatan aktif, reflektif, dan komunikatif antara mahasiswa, karya, dan audiens.

### **Keunggulan Pembelajaran *Digital Curation* dalam PPG Seni Budaya**

Pembelajaran *Digital Curation* dalam Program Profesi Guru (PPG) Seni Budaya memberikan pendekatan inovatif yang memperkaya proses akademik sekaligus mendukung transformasi digital dalam pendidikan seni. Salah satu keunggulan utama dari model ini adalah efisiensi dalam pengelolaan karya seni mahasiswa. Sistem digital yang dirancang memudahkan mahasiswa untuk menyimpan, mengorganisasi, dan mengakses karya-karya mereka dalam satu platform terintegrasi. Proses pengarsipan menjadi lebih sistematis, setiap karya dapat diberi label, metadata, dan dikelompokkan berdasarkan tema, teknik, atau periode. Hal ini tidak hanya menghemat waktu dan tenaga, tetapi juga mempermudah dosen dalam memantau progres mahasiswa, memberikan evaluasi, dan menyusun dokumentasi pembelajaran berbasis portofolio.

Selain efisiensi, *digital curation* juga membawa fleksibilitas pembelajaran yang signifikan. Mahasiswa dapat mengunggah karya, menyusun narasi, maupun mengakses materi kurasi dari mana saja dan kapan saja. Tidak ada lagi keterikatan dengan ruang studio atau waktu tatap muka konvensional. Fitur ini sangat relevan di era pembelajaran hybrid dan berbasis proyek, di mana kegiatan belajar mengajar tidak harus selalu berlangsung secara sinkron. Mahasiswa bisa bekerja secara mandiri, menyesuaikan waktu produktif mereka, dan menyelesaikan tugas-tugas kurasi secara bertahap. Fleksibilitas ini juga membuka peluang untuk eksplorasi artistik yang lebih luas, tanpa batasan fisik yang biasanya membatasi proses dokumentasi atau presentasi.

Keunggulan lain dari pembelajaran *digital curation* adalah kolaborasi yang lebih baik antara mahasiswa dan dosen. Sistem ini menyediakan ruang komunikasi dua arah melalui komentar langsung pada unggahan karya, fitur revisi digital, hingga ruang pameran daring bersama. Dosen dapat memberikan umpan balik yang cepat dan terarah, sementara mahasiswa bisa merespons dengan perbaikan atau refleksi yang terarsipkan. Bahkan, beberapa platform memungkinkan kerja kolaboratif dalam

satu proyek kurasi digital, mendorong diskusi antar mahasiswa serta penguatan pembelajaran berbasis komunitas. Kolaborasi ini menumbuhkan kedekatan pedagogis sekaligus meningkatkan kualitas dialog antara pengajar dan peserta didik dalam memahami konteks karya secara lebih dalam dan reflektif.

**Tabel 5. Keunggulan Pembelajaran *Digital Curation* dalam PPG Seni Budaya**

Sumber: Dokumen penulis, Juli 2025

No	Aspek Keunggulan	Penjelasan	Dampak Terhadap Mahasiswa dan Dosen
1	Efisiensi Pengelolaan Karya	Sistem digital mempermudah pengarsipan, pencarian, dan pemantauan karya secara terstruktur	Proses belajar menjadi lebih rapi, cepat, dan terdokumentasi
2	Fleksibilitas Pembelajaran	Akses sistem dari mana saja dan kapan saja tanpa batas ruang fisik	Mahasiswa dapat belajar mandiri sesuai ritme pribadi
3	Kolaborasi Mahasiswa dan Dosen	Interaksi dua arah melalui komentar digital, ruang revisi, dan proyek kurasi bersama	Meningkatkan kualitas komunikasi dan evaluasi pembelajaran

Tabel di atas merangkum tiga keunggulan utama dari pembelajaran *Digital Curation* dalam konteks PPG Seni Budaya. Efisiensi Pengelolaan Karya menunjukkan bahwa proses yang sebelumnya rumit dan manual kini menjadi lebih terstruktur dan terdigitalisasi, sehingga memudahkan semua pihak yang terlibat. Fleksibilitas Pembelajaran menggambarkan bagaimana model ini membebaskan mahasiswa dari keterbatasan ruang dan waktu, memberikan mereka kendali lebih besar atas proses belajarnya. Sementara itu, Kolaborasi Mahasiswa dan Dosen menegaskan bahwa sistem ini memperkuat dimensi interaktif dalam pembelajaran seni, menjadikan proses kurasi bukan sekadar kegiatan individual, tetapi pengalaman belajar bersama yang lebih dinamis dan reflektif.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pengembangan model pembelajaran *Digital Curation* dalam sistem informasi PPG Seni Budaya hingga tahap development menghasilkan prototipe sistem yang mampu menata, mengelola, dan mempresentasikan karya mahasiswa secara terintegrasi. Model ini mendukung penguatan literasi digital, dokumentasi, dan kemampuan reflektif mahasiswa dalam bidang seni. Hasil pengembangan menunjukkan potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran yang berbasis arsip digital dan praktik kuratorial yang relevan dengan konteks pendidikan seni kontemporer.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Afiah, N., Dayu, D. P. K., & Istiq'faroh, N. (2025). Utilization of Digital Learning Media in Arts and Culture Education in Indonesian Schools Abroad. *Journal of Innovation and ...*  
<https://ejournal.papanda.org/index.php/jirpe/article/view/1223>
- Arumsari, D. N., Anwar, M., & Fitriyanto, D. A. (2023). Transformasi Model Bisnis Museum Ke Pariwisata Digital Di Indonesia. *Jurnal Manajerial*.  
<https://journal.umg.ac.id/index.php/manajerial/article/view/4850>
- Aruna, A., Praherdhiono, H., & Aulia, F. (2024). Indonesian Art Education with White Cube Learning Environments as an Inclusive Approach for Multicollaborative Learning. *Journal of Learning ..., Query date: 2025-07-11 14:36:27*.  
<https://jlils.ppj.unp.ac.id/index.php/jlils/article/view/91>
- Badaruddin, S. (2023). The Developments of Performing Arts Technology in Indonesia. *Irama: Jurnal Seni Desain dan Pembelajarannya*.  
<https://ejournal.upi.edu/index.php/irama/article/view/55684>
- Costa, R. O. (2025). Transformasi Digital Komunitas Seni: Penguatan Portofolio Pelatih Ayodya Pala Melalui Optimalisasi Media Sosial. *Batara Wisnu: Indonesian Journal of ...* <https://batarawisnu.gapenas-publisher.org/index.php/home/article/view/382>
- Dewi, K., & Sahrina, A. (2021). Urgensi augmented reality sebagai media inovasi pembelajaran dalam melestarikan kebudayaan. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu ...* <http://journal3.um.ac.id/index.php/fis/article/view/1054>
- Fajarwati, A. A. S., & Wulandari, A. A. A. (2023). Mengatasi Tantangan dalam Rekonstruksi Warisan Budaya: Konvergensi Museum Digital dan Fisik dalam Ruang Hibrida. *Jurnal Senirupa Warna*.  
<https://jsrw.ikj.ac.id/index.php/jurnal/article/view/192>
- Halim, M. (2024). Analisis Pola Musik Karawitan di Tengah Era Digital. *The Indonesian Journal of Computer Science*.  
<http://ijcs.net/ijcs/index.php/ijcs/article/view/3783>
- Hanorsian, A. E., Suharto, B., & ... (2024). Eksplorasi Pengelolaan Ruang Publik Galeri Indonesia Kaya Sebagai Pusat Edukasi-Hiburan dan Daya Tarik Wisata. *Kepariwisata: Jurnal ...*  
<http://ejournal.stipram.ac.id/index.php/kepariwisataan/article/view/612>
- Heniwaty, Y., & Mulyana, D. (2024). Pengembangan Media Pendidikan Seni dan Budaya Berbasis Multimedia Untuk Penguatan/Rintisan Museum Digital. *JPKM: Jurnal Pembangunan Kota ...*  
<https://jpkm.lrsu.or.id/index.php/jpkm/article/view/17>
- Iriaji, A., Ratnawati, I., Aruna, A., Surya, E., & ... (t.t.). Pengembangan Konten Terintegrasi Smart Design Media Platform Mata Kuliah Media Pembelajaran

Seni dalam Sistem Pembelajaran Jaringan. *EduInovasi: Journal of ...*, Query date: 2025-07-11 14:36:27. <https://shibata.yubetsu.com/article/iddjVgic>

Iriaji, I., Isa, B., Sari, N., Roziqin, M., & ... (2023). Optimasi kualitas media pembelajaran apresiasi seni bermuatan lokal dengan pendekatan black box testing, system usability scale, dan user experience .... *Sendikan, Seminar ...*, Query date: 2025-07-11 14:36:27. <https://repository.um.ac.id/5400/>

Kustanti, M. R., & Nugrahani, H. S. D. (2020). Museum dalam budaya digital: Ketika seni dan budaya menjadi lebih bermakna di masa Covid-19 (studi kasus: Tur virtual reality museum dalam platform Google Arts .... *ISoLEC Proceedings*. <http://isolec.um.ac.id/proceeding/index.php/issn/article/view/51>

Malik, N., Pramuja, R. A., & Arifin, Z. (2020). Peningkatan Pemasaran Berbasis Digital Seni Rupa Topeng Malangan. *Jurnal Pengabdian Dan ...* <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/Janayu/article/view/11135>

Mufidah, E., Lestari, S., & Sidiq, I. (2024). Program Pengenalan Budaya kepada Anak Sekolah melalui Program Pengabdian Masyarakat. *Sekar: Indonesian Journal of ...* <https://press.kuninstitute.id/index.php/sekar/article/view/13>

Nurazza, A. F., Khilda, A. A., Faris, M., & ... (2025). Implementasi Knowledge Management Pelestarian dan Pengembangan Seni dan Budaya Tradisional. *Jurnal Manajemen ...* <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jamika/article/view/14529>

Putra, Z. A. W., Muryasari, D., & ... (2024). Integrating Ethnopedagogy and Cultural Arts Education: Preserving Indonesia's Heritage in the Globalized Era. *Indonesian Journal of ...* <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJERR/article/view/76244>

Rahaju, S. (2025). Mentoring the Young Generation of Balongdowo in Making Hand-drawn Batik Through Local Culture-Based Educational STEAM Workshops. *Media for Empowerment, Mobilization, and Innovation ...* <https://memoirs-c.org/index.php/main/article/view/26>

Rahmawati, M., Subroto, W., & Mardiani, F. (2025). Strategi Edukasi Cagar Budaya Kota Banjarmasin Melalui Digitalisasi Berbasis Flipbook. *Jurnal Artefak*. <https://jurnal.unigal.ac.id/artefak/article/view/17825>

Ratnawati, I., Prasetyo, A., Iriaji, I., Aruna, A., & ... (2024). Interactive Batik &HR Incubation for Art-Technopreneurship: Mantraman Village Pilot Project. *KnE Social ...*, Query date: 2025-07-11 14:36:27. <https://knepublishing.com/index.php/KnE-Social/article/view/16191>

Sabila, N., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2025). Pelestarian Nilai Budaya Melalui Pendidikan di Tengah Arus Globalisasi. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/view/3235>

Salsabila, A., Surya, E., Roziqin, M., & ... (2024). Pemanfaatan Ruang Terbuka Studio Pengembang Media Pembelajaran Sebagai Pusat Inkubasi Batik Berbasis

# ***EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies***

Vol 5 No 3 (2025) 740 – 756 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269

DOI: 47467/eduinovasi.v5i3.9312

Triplehelix Collaboration Bernilai Income Generating. *Sci-tech ...*, Query date:  
2025-07-11 14:36:27. [https://www.mes-](https://www.mes-bogor.com/journal/index.php/stj/article/view/392)

[bogor.com/journal/index.php/stj/article/view/392](https://www.mes-bogor.com/journal/index.php/stj/article/view/392)

Sari, Y. A., & Virgy, M. A. (2024). Pemberdayaan Masyarakat Adat Melalui Literasi Digital: Melindungi Warisan Budaya Takbenda dan Mendorong Inklusi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informasi dan ...*  
<https://ojs.mmtc.ac.id/index.php/jimik/article/view/472>

Sopannah, A., Iswari, H. R., & ... (2023). Eksistensi Dan Peningkatan Kemandirian Ekonomi Sanggar Gong Pro Melalui Pelatihan Digital Marketing. *Jurnal Abdimas* ...  
<https://jabbb.lppmbinabangsa.id/index.php/jabb/article/view/656>

Sugiyanti, U., & Pambudi, A. (2025). Digital Preservation of Traditional Games: The Role of Community Pioneers in Yogyakarta. *Knowledge Garden: International Journal of ...* <https://jkg.ub.ac.id/index.php/jkg/article/view/33>

Sunardiyah, M. A., & Susanto, M. R. (2023). Eksplorasi Estetik Berbasis Outing Class Models: Multikulturalisme di Kampung Batik Manding Siberkreasi Wonosari Gunung Kidul Yogyakarta. *Jurnal Senirupa Warna*.  
<https://jsrw.ikj.ac.id/index.php/jurnal/article/view/173>

Toya, J. (2023). Evolusi perpustakaan dari tradisional ke digital. *Attractive: Innovative Education Journal*.  
<https://attractivejournal.com/index.php/aj/article/view/580>

Wiasti, N. K. (2025). Revitalisasi Pendidikan Dharmagita Pada Generasi Muda Di Provinsi Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*.  
<https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/JPAH/article/view/4207>

Win, A. (2024). Gurat Institut dalam Menjembatani Tradisi dan Modernitas dalam Seni Rupa Bali. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*. <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/segarawidya/article/view/2992>