

# Pendidikan Budaya Visual: Pengetahuan Guru Seni Rupa SMA di Jakarta

Indro Moerdisuroso<sup>1</sup>, Zaitun Y.A. Kherid<sup>2</sup>, Agam Akbar Pahala<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Jakarta<sup>1,3</sup>

Program Studi Pendidikan Seni, Sekolah Pascasarjana  
Universitas Pendidikan Indonesia<sup>2</sup>

Corresponding Author Email: indro@unj.ac.id<sup>1</sup>

## ABSTRAK

Seiring perkembangan seni rupa kontemporer, pada 1970an lahir pendekatan baru yang disebut budaya visual (*visual culture*). Pada awal 1980an wacana budaya visual mulai memasuki wilayah pendidikan seni rupa, disebut pendidikan seni rupa berbasis budaya visual (*Visual Culture - Art Education/VCAE*). Istilah VCAE sudah lazim disebutkan dalam medan perbincangan pendidikan seni rupa dunia, namun di Indonesia masih sangat jarang terdengar. Untuk itu dilakukan penelitian pendapat tentang VCAE dari guru seni rupa yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Seni Budaya SMA DKI Jakarta. Tujuan penelitian untuk memetakan kebutuhan sebagai landasan dalam membangun konsepsi model pembelajaran VCAE SMA. Desain penelitian dengan pendekatan deskriptif, dan metode gabungan kuantitatif-kualitatif. Partisipan merupakan guru seni rupa perwakilan 5 wilayah DKI Jakarta, masing-masing dua guru, total partisipan 10 guru. Teknik perolehan data survei digunakan dalam metode kuantitatif, dan teknik pertanyaan terbuka untuk menjangkau data kualitatif. Kedua jenis data dideskripsikan, dianalisis, dan ditafsirkan. Hasilnya secara umum guru Seni Budaya SMA mendukung penerapan materi seni budaya sebagai pengembangan pelajaran seni rupa.

**Kata kunci:** Pendidikan Budaya Visual, Seni Rupa, SMA, VCAE.

## ABSTRACT

*Along with the development of contemporary art, in the 1970s a new approach called visual culture was born. In the early 1980s the discourse of visual culture began to enter the area of art education, called visual culture-based art education (VCAE). The term VCAE is commonly mentioned in the world of art education, but in Indonesia it is still very rarely heard. For this reason, opinion research on VCAE was conducted from art teachers who are members of the Jakarta High School Arts and Culture Subject Teachers' Consultation (MGMP). How is it possible to integrate visual culture learning with art lessons? The purpose of the research is to map the needs as a basis for building the conception of the SMA VCAE learning model. The research design used a descriptive approach and combined quantitative-qualitative methods. The participants were art teachers representing 5 Jakarta areas, two teachers each, with a total of 10 teachers. Survey data acquisition techniques were used in quantitative methods, and open-ended questions were used to collect qualitative data. Both types of data were described, analyzed, and interpreted. The result is that in general, high school art teachers in*

*Jakarta support the application of cultural arts materials as the development of art lessons.*

**Keywords:** *Visual Culture Education, Fine Arts, High School, VCAE.*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran seni rupa di sekolah umum Indonesia tertinggal sekitar tiga dekade dari negara maju. Berbeda dengan praktik seni rupa Indonesia yang berjalan seiring dengan perkembangan seni rupa kontemporer dunia, pembelajaran seni rupa di sekolah masih berpusar pada praksis seni rupa modern. Realitas tertinggalnya pembelajaran seni rupa di sekolah tercermin antara lain dari kurikulum nasional yang berlaku saat ini. Peraturan tentang kurikulum yang berlaku saat ini didasarkan pada Kurikulum 2013 sesuai Permendikbud No. 59 Tahun 2014 yang diperbaharui dengan Permendikbud No. 36 Tahun 2014, dan rinciannya dalam Permendikbud No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti, Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Dalam silabus pelajaran seni budaya, khususnya seni rupa SMA, seluruh materi pokoknya berisi pengetahuan dan keterampilan seni rupa modern. Guru dalam merencanakan pembelajaran harus mengacu pada silabus, sehingga disinyalir pengetahuan dan pengalaman guru juga terpaku pada praksis seni rupa modern.

Sekitar pertengahan 1970an dunia ilmiah mengalami apa yang disebut Thomas Kuhn (1962) sebagai *paradigm shift*, yaitu terjadinya perubahan cara pandang dunia dari modernisme ke postmodernisme. Filsafat positivisme bergeser ke teori kritik. Standarisasi ilmu pengetahuan modern, antara lain universalitas, objektivitas, monodisiplin, dipertentangkan dengan kebalikannya. Dalam praksis seni rupa terjadi pergeseran dari definisi seni rupa murni (*fine art*) yang

meliputi seni lukis, grafis, dan patung menjadi tidak terpisahkan dengan seni rupa fungsional (*applied art*), benda keperluan konsumsi dalam kehidupan sehari-hari. Cara pandangnya tidak lagi terbatas pada persoalan pengalaman estetik atas bentuk dan makna, tetapi meluas ke berbagai wacana sosial-budaya.

Wujud karya seni rupa posmodern atau sekarang ini bisa disebut kontemporer menjadi sangat berbeda dengan seni rupa modern. Jika dalam tradisi modern misalnya lukisan harus dibuat dari satu media tertentu, cat minyak, akrilik, atau cat air, di atas kanvas atau kertas, tidak demikian dalam seni rupa kontemporer. Wujud karya seni rupa kontemporer ditandai terutama dari adanya pencampuradukkan media dan teknik, serta pemanfaatan berbagai kemungkinan permukaan, seperti kanvas, kertas, papan, dinding, bahkan permukaan benda konsumsi sehari-hari seperti pakaian, sepatu, lemari es. Bahkan berbagai benda pakai, baik produk baru (*ready made*) atau bekas pakai (*found objects*) juga dapat diperlakukan menjadi karya seni rupa.

Di masa awal pertumbuhan seni rupa kontemporer sekitar pertengahan 1970an lahir disiplin ilmu baru yang disebut budaya visual (*visual culture*), atau disebut juga kajian visual (*visual studies*). Bidang studi ini mengungkapkan konstruksi budaya dari wujud visual dalam kesenian, media, dan produk konsumsi dalam kehidupan sehari-hari. Jangkauan kajian budaya visual yang cenderung luas terbagi menjadi tiga mazhab, yaitu: 1) studi visual sebagai pengembangan dari sejarah seni, 2) studi visual sebagai fokus baru yang

terlepas dari sejarah seni dan terkait dengan teknologi digital, 3) studi visual sebagai bidang yang mengoposisi disiplin konvensional sejarah seni (Dikovitskaya, 2006, h. 3). Terlihat budaya visual terfragmentasi menjadi tiga aliran yang masing-masing berorientasi pada perluasan, pembaharuan, dan pemisahan atau penentangan terhadap sejarah seni.

Ketiga mazhab ini memiliki persamaan cara pandang sebagai karakteristik kebaruan budaya visual, yaitu terfokus pada pengungkapan konstruksi sosial-budaya dari teks visual tanpa dibatasi ruang dan waktu. Dari benda prasejarah, lukisan, patung, komik, *billboard*, perubahan warna kulit dan rambut, fesyen, film, *game on-line*, sampai *augmented reality*, semua ini disebut teks visual (Moerdisuroso, 2022). Teks visual dalam budaya visual bukan dikaji visualitasnya saja, tetapi terutama diungkap konstruksi sosial-budayanya.

Embrio budaya visual terbentuk dalam tendensi mazhab pertama, yaitu oleh seorang sejarawan seni rupa dari Inggris, Michel Baxandall, melalui buku *Painting and Experience in Fifteenth Century Italy* (1972). Baxandall mengeksplorasi lukisan Itali abad XV tanpa merujuk standar estetika *fine art*, tetapi pada fungsi dan efek budaya minor dan marjinal yang juga terindikasi dalam lukisan, dan memaknainya ke dalam konteks keseharian masyarakat marjinal masa itu (Rampley, 2005, h. 11). Misalnya terhadap lukisan potret seorang puteri raja, yang dianalisis bukan wujud kecantikan, keagungan, dan aura aristokrat lain, tetapi pada kualitas pakaian, teknik rajutan, dan kehidupan sosial ekonomi perajut di masa itu. Terlihat pendekatan budaya visual terhadap karya seni lebih dominan pada aspek sosial-budaya ketimbang estetika.

Dalam perkembangannya sampai sekarang pendekatan budaya visual inilah yang digunakan dalam praksis seni rupa kontemporer.

Pada awal 1980an wacana budaya visual mulai memasuki wilayah pendidikan seni rupa. Untuk membedakan jenis pendidikan seni rupa modern dengan pendidikan seni rupa yang memasukkan wacana budaya visual, dalam khazanah pendidikan seni rupa dunia menggunakan istilah untuk jenis pertama sebagai pendidikan seni rupa berbasis disiplin ilmu (*Discipline Based - Art Education/DBAE*), dan jenis kedua sebagai pendidikan seni rupa berbasis budaya visual (*Visual Culture - Art Education/VCAE*). Istilah VCAE sudah lazim disebutkan dalam medan perbincangan pendidikan seni rupa dunia, namun di Indonesia masih sangat jarang terdengar.

Terdapat tujuh prinsip VCAE menurut Duncum (2010): 1. kekuasaan, 2. ideologi, 3. representasi, 4. godaan (*seduction*), 5. tatapan (*gaze*), 6. intertekstualitas, 7. multimodalitas. Semua prinsip bermuara pada pembentukan pemikiran kritis, kreatif, kolaboratif, dan demokratis. Melalui pembiasaan analisis kritis terhadap objek, peristiwa, dan tempat yang kasat mata, dalam aktivitas penciptaan dan pengkajian, peserta didik dapat membangun maknanya secara mandiri, baik sebagai diri sendiri maupun sebagai anggota kelompok. Semua prinsip VCAE ini terlihat sangat sejalan dengan karakteristik pendidikan Abad 21 yang antara lain mempersyaratkan kemampuan *high order thinking skills*, 4 C (*critical, creative, collaborative, communicative*), dengan pendekatan *case-based learning* dan *project-based learning*. Berdasarkan uraian tersebut, penting kiranya untuk melaksanakan penelitian kepada guru seni rupa tentang

pengalamannya dalam melaksanakan DBAE dan pengetahuannya tentang VCAE. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk perancangan model pembelajaran VCAE.

Penelitian tentang budaya visual di Indonesia sampai saat ini masih relatif langka. Begitu juga penelitian tentang budaya visual dalam pendidikan seni rupa. Ditemukan satu artikel ilmiah pemikiran Hariyanto berjudul "Pendidikan Seni Rupa Berbasis Budaya Visual Melalui Pedagogi Kritis" (tanpa tahun). Pustaka terbaru dalam daftar pustakanya bertarikh 2012. Dapat diperkirakan waktu terbit artikel ini kurang dari 10 tahun lalu. Hariyanto memprihatinkan kurang dikenalnya pendekatan budaya visual dalam pendidikan seni rupa di Indonesia. Ia meminjam istilah volitional aesthetics dari Carter (2008) yaitu penggabungan pengalaman estetik dengan budaya visual. Hariyanto berpendapat pendidikan seni rupa berbasis disiplin (*Discipline Based - Art Education/DBAE*) sudah saatnya untuk diganti dengan pendidikan seni rupa berbasis budaya visual (*Visual Culture - Art Education/VCAE*). Fokus DBAE pada pengalaman artistik, estetik, bentuk visual dan makna karya seni rupa. Adapun dalam VCAE diperluas pada wacana sosial-budaya, dalam penciptaan maupun pengkajiannya.

Selain artikel Hariyanto ditemukan artikel hasil penelitian yang sejalan dengan topik penelitian penulis, *Visual culture in art teacher education: A Turkish case* karya Nur Balkir Kuru (2010). Kuru menggunakan pendekatan fenomenologis kualitatif untuk menafsirkan persepsi mahasiswa pendidikan seni rupa di Turki tentang budaya visual, dan menjajagi kemungkinan penerapannya di pendidikan tinggi keguruan seni rupa. Ia membangun konsepsi dari sejumlah

definisi budaya visual. Pendapat Duncum (2001), Mirzoeff (1999), Tavin (2003), Garoian and Gaudelius (2004), Enderson and Milbrandt (2003), Pauly (2003) disitir untuk menguatkan konsepsi pentingnya guru seni rupa menguasai budaya visual. Pendekatan budaya visual bagi Kuru dapat mengembangkan pemikiran kritis untuk memberdayakan pemaknaan peserta didik sendiri secara aktif tentang dunia sosial dan korelasinya dengan keyakinan, sikap, dan nilai-nilai.

Selanjutnya artikel Razim Basak (2021) *Teacher Opinions and Perspectives of Visual Culture Theory and Material Culture Studies in Art Education*. Penelitiannya terfokus pada pengamatan sudut pandang guru seni rupa atas budaya visual, dan sarana yang diperlukan untuk memasukkannya ke dalam pendidikan guru di Turki. Budaya visual bagi Basak terkait erat dengan budaya material (*material culture*). Objek budaya visual khusus pada produk dua dimensi, dan budaya material pada produk tiga dimensi selain manusia dan binatang. Beberapa contohnya antara lain: makanan, pakaian, benda-benda yang biasa dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Objek yang bisa dikitari, disentuh, dan diendus. Basak meneliti pendapat guru seni rupa di Turki tentang permasalahan yang dihadapi dalam mengaplikasikan pembelajaran budaya visual.

Sebagai pembanding dengan VCAE, berikut ini dikaji hasil penelitian budaya visual murni, dalam arti tidak terkait dengan pendidikan seni rupa. Artikel Bambang Tri Wardoyo (2020) "Budaya Visual pada Website Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Trisakti" menyatakan keberadaan website Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti, penting untuk diteliti karena merupakan cermin dari budaya visual

institusi yang menam-pilkannya. Metode penelitian memakai deskriptif-kualitatif dan kajian budaya sebagai alat analisis. Pem-bahasannya memberikan gambaran bentuk-bentuk pengetahuan dan perilaku yang diasosiasikan dengan aktifitas sosial atau situs sosial di institusi tersebut. Penelitian budaya visual murni ini memperlihatkan fokusnya pada aspek sosial.

Penelitian terdahulu di atas, satu di Indonesia dan dua di Turki, keseluruhannya memperlihatkan kesamaan motif, yaitu hendak menginseminasikan pendekatan budaya visual ke dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dan perguruan tinggi. Ketiganya bermaksud memigrasikan DBAE ke VCAE, dan mendasarkan pada teori Duncum tentang budaya visual dalam pendidikan seni rupa. Begitu pula halnya dengan motif penelitian penulis. Motif semakin kuat dengan hasil penelusuran penulis bahwa penelitian budaya visual dalam pendidikan seni rupa di Indonesia masih langka.

Dua penelitian di Turki memiliki kesamaan menjaring pendapat. Satu penelitian men-jaring data pendapat mahasiswa pendidikan seni rupa, dan menafsirkannya sebagai dasar pemikiran untuk menerapkan pendekatan budaya visual dalam materi kuliah pendidikan seni rupa. Penelitian lainnya pendapat guru seni rupa, dan mengolahnya menuju rekomendasi sarana yang diperlukan untuk budaya visual dimasukkan ke program pendidikan guru seni rupa. Jadi kedua penelitian ini memiliki kesamaan misi penelitian, yaitu hendak memasukkan budaya visual ke dalam materi kuliah di pendidikan tinggi keguruan seni rupa.

Data penelitian penulis juga pendapat, yaitu pengetahuan dan pengalaman guru seni rupa. Perbedaannya dengan dua penelitian di

atas terletak pada tindak lanjut. Hal ini menjadi kebaruan penelitian penulis, yaitu menjadikannya sebagai dasar penyusunan konsep rancangan model pembelajaran budaya visual yang terintegrasi dengan pelajaran seni budaya di SMA. Melalui penelitian ini penulis bermaksud meng-intervensi praktisi guru untuk meng-implementasikan pendekatan budaya visual sebagai ikhtiar pengembangan pembelajaran seni budaya. Dengan cara ini budaya visual nantinya diharapkan dapat terdistribusi ke peserta didik tanpa harus melalui perubahan kurikulum yang prosesnya cenderung kompleks.

Untuk itu dalam penelitian ini diangkat tiga masalah: 1) Bagaimana pengetahuan dan pengalaman guru Seni Budaya SMA DKI Jakarta tentang budaya visual? 2) Bagaimana guru Seni Budaya SMA DKI Jakarta mengaitkan pengetahuan budaya visual dengan materi pelajaran seni rupa sesuai kurikulum yang berlaku? 3) Bagaimana kemungkinan pembelajaran budaya visual yang diintegrasikan dengan pelajaran seni rupa? Ruang lingkup masalah pertama dan kedua dibatasi pada persepsi guru yang menjadi anggota MGMP Seni Budaya SMA DKI Jakarta sesuai pengalaman mengajarnya selama ini. Pengalaman dan pengetahuan guru akan terbatas di seputar kegiatan dalam tugasnya sebagai guru seni rupa di ibukota negara Indonesia, yang tentu berbeda karakteristik sosial-budayanya dengan kota lain.

Adapun terhadap masalah ketiga materinya dibatasi berdasarkan silabus kurikulum seni budaya SMA, khususnya bidang seni rupa. Materi VCAE merupakan pengembangan dari materi DBAE yang telah ada di dalam silabus. Dengan demikian keberadaan VCAE bukan menjadi bahan tandingan, tetapi sebagai

pengayaan dari DBAE sesuai peraturan perundangan yang berlaku di Indonesia.

Penelitian ini ditujukan untuk: 1) Mendapatkan peta pengetahuan dan pengalaman guru Seni Budaya SMA DKI Jakarta tentang budaya visual; 2) Mendapatkan gambaran guru Seni Budaya SMA DKI Jakarta dalam mengaitkan perkembangan seni rupa kontemporer dengan materi pelajaran seni rupa sesuai kurikulum yang berlaku; 3) Mengumpulkan kebutuhan dalam membangun konsepsi tentang rancangan model pembelajaran budaya visual yang terintegrasi dengan pelajaran seni rupa SMA di Jakarta.

Tujuh prinsip pendidikan budaya visual menurut Duncum yang telah disebutkan di atas dideskripsi pengertiannya sebagai berikut:

1. Kekuasaan (*power*). Kekuasaan adalah prinsip utama, karena sebagian besar prinsip lain bersinggungan dengan masalah kekuasaan. Kekuasaan merupakan pusat pertimbangan citra visual karena semua citra visual melibatkan penegasan ide, nilai, dan keyakinan yang melayani kepentingan penguasa - politik, sosial, dan ekonomi, - dan khalayak pada gilirannya, menggunakan kekuatan pula dalam penafsirannya.
2. Ideologi. Tersembunyi atau jelas, gambar adalah representasi dari perjuangan ideologis. Ideologi dapat berupa pandangan dunia, gagasan, cita-cita, keyakinan, dan nilai. Ini adalah cara berpikir yang sistematis, bingkai, gaya berpikir, skema interpretatif yang digunakan oleh orang-orang untuk membuat dunia dapat dipahami oleh diri mereka sendiri.
3. Representasi. Representasi berkaitan erat dengan ideologi karena mengacu pada bagaimana ideologi disajikan dalam bentuk visual. Representasi merupakan elemen dan bingkai yang sengaja dipilih untuk mengarahkan persepsi pemirsa ke arah tertentu. Orang-orang yang terwakili di media juga tunduk pada stereotip: misalnya, perempuan, laki-laki, etnis, dan orientasi seksual.
4. Rayuan (*seduction*). Gambar dapat menggoda pemirsa dalam banyak cara. Ketika gambar menawarkan argumen yang mencerminkan kembali pandangan diri sendiri, posisi ideologis sendiri, gambar menawarkan kesenangan konfirmasi. Gambar juga menggoda karena bersifat indrawi. Terkadang kualitas indrawi atau ide/ideologi di balik representasi dapat menarik pemirsa.
5. Tatapan (*gaze*). Tatapan terkait erat dengan estetika kontemplatif dan menyangkut cara melihat gambar dan keadaan di mana melihatnya. Ini mengacu pada kecenderungan melihat sesuatu dengan cara tertentu, apa yang dibawa ke gambar, dan hubungan yang dibentuk dengan gambar. Manusia masa kini selalu dikelilingi oleh gambar, dan menatapnya dengan berbagai cara. Persepsi seseorang, dalam jumlah tak terbatas, pandangan dunianya, identitas, keyakinan dan ideologinya semua memiliki pengaruh pada cara pandangannya.
6. Intertekstualitas. Semua gambar dapat berhubungan dengan ekspresi budaya lain seperti buku, puisi, musik, dan gambar lainnya. Gambar mungkin memiliki koneksi ke bentuk ekspresi lain dengan cara seperti menggambar dari gambar lain, mereproduksi ideologi, mengasosiasikan teks, menyalin gambar lain, karikatur, menjelaskan dan men-dukung.

7. Multimodalitas (*multimodality*). Multimodalitas mengacu pada fakta bahwa tidak ada citra visual yang murni terisolasi; gambar tidak pernah muncul tanpa kata-kata, tulisan, musik, atau suara lainnya. Bahkan di galeri atau museum karya seni dipajang dengan label.

Tujuh prinsip dari Duncum ini menjadi rujukan penting bagi penulis dalam merancang penelitian tentang VCAE bagi guru seni rupa di Indonesia, khususnya di Jakarta.

### METODE PENELITIAN

Penelitian tentang pendapat ini dirancang dengan pendekatan deskriptif, dan metode gabungan kuantitatif-kualitatif. Teknik perolehan data angket digunakan dalam metode kuantitatif, dan teknik pertanyaan terbuka untuk menjangkau data kualitatif. Ruang lingkup pendapat yang dijaring mencakup tiga topik mendasar, yaitu: 1. pengetahuan guru tentang VCAE, 2. preferensi guru untuk menerapkan VCAE, 3. aspek-aspek yang dibutuhkan untuk melaksanakan VCAE. Pertanyaan topik pertama dikembangkan berdasarkan prinsip dan teori budaya visual. Pertanyaan topik kedua didasarkan pada pengalaman dan pengamatan produk seni dan konsumsi sebagai situs budaya visual. Adapun pertanyaan topik terakhir dikembangkan dari komponen model pembelajaran.

Ketiga topik pertanyaan angket dikembangkan menjadi 16 butir pertanyaan, meliputi: topik pertama dan kedua masing-masing menjadi 5 butir, dan topik ketiga menjadi 6 butir. Adapun materi pertanyaan terbuka terdiri dari empat pertanyaan yang keseluruhannya berorientasi pada penjangkauan pendapat tentang kemungkinan VCAE diterapkan

ke dalam pelajaran seni rupa di sekolah. Instrumen angket dan wawancara ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Instrumen Angket  
[Sumber: Diolah oleh Penulis]

NO	PERNYATAAN	TS	KS	S	SS
1	Penggunaan konten visual di media sosial bagi pendidik dan peserta didik sudah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari				
2.	Konten visual berupa ikon, <i>meme</i> , animasi, foto, video di media sosial sangat efektif dalam menyampaikan pesan tertentu				
3.	Lukisan, patung/monumen, mural, grafis, merek/logo dagang, billboard, LED monitor di tepi jalan raya, komik, majalah, koran, dan berbagai produk visual nyata lainnya masih menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari peserta didik				
4.	Berbagai produk visual di media sosial dan di lingkungan nyata berpengaruh besar terhadap ide/gagasan/pemikiran peserta didik				
5.	Pengetahuan tentang berbagai produk visual penting dipelajari peserta didik sebagai pengembangan pembelajaran seni rupa				
6.	Salah satu ciri karya seni rupa kontemporer yang paling penting dikenali ialah penggabungan sejumlah bahan/media dan teknik berbeda menjadi suatu produk visual yang mengandung makna sosial				

7.	Pengetahuan tentang berbagai produk visual yang meliputi semua kemungkinan bahan/media dan teknik dapat disejajarkan dengan pengetahuan tentang seni rupa kontemporer				
8.	Pengetahuan tentang berbagai produk visual atau disebut budaya visual penting dipelajari karena berisi kajian multidisiplin yang berorientasi pada aspek sosial				
9.	Sebagai pengetahuan ilmiah, struktur budaya visual harus mencakup prinsip, pendekatan, teori, metode, dan langkah-langkah penerapannya				
10.	Pendidik seni rupa penting memahami struktur pengetahuan budaya visual sebagai pengembangan pembelajaran seni rupa				
11.	Pembelajaran budaya visual dapat diterapkan dalam mata pelajaran seni budaya / seni rupa di sekolah				
12.	Materi budaya visual dapat disisipkan ke dalam materi baku sesuai kurikulum yang berlaku				
13.	Pembelajaran budaya visual dapat diterapkan dalam pemecahan masalah (problem-based learning) dan pembuatan produk visual (project based learning)				
14.	Pembelajaran budaya visual memiliki kandungan penggunaan teknologi dan nilai pedagogi yang kuat				
15.	Kemampuan kritis, kreatif, kolabortif, dan komunikatif, dapat				

	dikembangkan melalui pembelajaran budaya visual				
16.	Idealnya materi budaya visual dimasukkan ke dalam kurikulum mata pelajaran seni rupa				

Tabel 2. Instrumen Pertanyaan Terbuka  
[Sumber: Diolah oleh Penulis]

1.	Uraikan pendapat Anda tentang pentingnya peserta didik menyadari produk visual yang mereka biasa gunakan dalam media sosial maupun lingkungan nyata memiliki makna sosial tertentu.
2.	Uraikan pendapat Anda tentang hambatan/kendala yang mungkin dihadapi dalam menerapkan pembelajaran budaya visual di sekolah sebagai pengembangan pembelajaran seni rupa.
3.	Uraikan saran Anda agar pembelajaran budaya visual dapat diterapkan di sekolah sebagai pengembangan pembelajaran seni rupa.
4.	Uraikan pendapat Anda tentang KD/KI mata pelajaran seni rupa yang dapat dikembangkan ke arah pendidikan budaya visual dan perangkat pembelajaran yang diperlukan.

Sumber data adalah guru-guru seni rupa yang tergabung dalam Musyarawah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Seni Budaya SMA DKI Jakarta yang dibatasi jumlahnya, dan dipilih berdasarkan keterwakilan tertentu, antara lain: wilayah administratif, dan gender. Selain itu juga diidentifikasi usia, latar belakang pendidikan, dan masa kerjanya. Asumsinya guru berusia relatif muda, dan masa kerja relatif pendek cenderung lebih siap menerima VCAE. Partisipan merupakan guru seni rupa perwakilan 5 wilayah administratif DKI Jakarta. Setiap wilayah diwakili sepasang guru, sehingga keseluruhan partisipan berjumlah 10 guru. Seleksi dan penetapan peserta dikoordinir oleh Ketua MGMP SMA Seni Budaya DKI Jakarta, yang bekerja sebagai guru seni

budaya SMAN 11, Pondok Kopi, Cakung, Jakarta Timur.

Tabel 3. Partisipan Penelitian  
[Sumber: Diolah oleh Penulis]

No.	Gender	Usia (Thn)	Asal Sekolah	Masa Kerja (Thn)	Latar Belakang Pendidikan
1.	Pria	34	SMAN 61 Jakarta Timur	9	S-1 Pendidikan Seni Rupa
2.	Wanita	39	SMAN 71 Jakarta Timur	12	S-1 Pendidikan Seni Rupa
3.	Pria	32	SMAN 93 Jakarta Timur	4	S-1 Pendidikan Seni Rupa
4.	Wanita	40	SMAN 73 Jakarta Utara	13	S-1 Pendidikan Seni Rupa
5.	Pria	36	SMAN 8 Jakarta Selatan	10	S-1 Pendidikan Seni Rupa, S-2 Administrasi Pendidikan
6.	Pria	31	SMAN 27 Jakarta Pusat	3	S-1 Pendidikan Seni Rupa
7.	Wanita	33	SMAN 84 Jakarta Barat	1,4	S-1 Pendidikan Seni Rupa
8.	Pria	30	SMAN 5 Jakarta Pusat	1	S-1 Pendidikan Seni Rupa
9.	Pria	29	SMAN 37 Jakarta Selatan	3	S-1 Pendidikan Seni Rupa
10.	Wanita	27	SMAN 2 Jakarta Barat	3,7	S-1 Pendidikan Seni Rupa

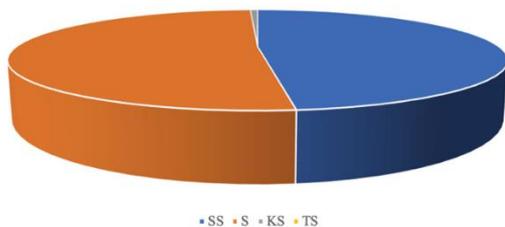
### HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu data hasil angket, dan hasil wawancara. Data hasil angket ditampilkan dalam bentuk tabel, dan hasil wawancara dalam bentuk ringkasan. Kedua jenis data hasil penelitian tersebut disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4. Jawaban Partisipan  
[Sumber: Diolah oleh Penulis]

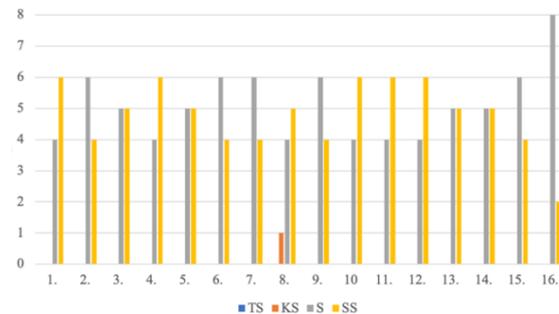
NO PARTISIPAN	BUTIR ANGKET																JML
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	S	S	S	SS	S	S	S	S	S	SS	S	SS	S	S	S	S	S=13 SS=3
2	S	S	S	SS	SS	SS	S	S	SS	S	SS	S	SS	SS	S	S	S=9 SS=7
3	SS	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S=15 SS=1
4	SS	S	SS	SS	S	S	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	S	SS	S	S=6 SS=11
5	SS	SS	SS	S	SS	SS	S	SS	S	S	S=4 SS=11						
6	S	S	SS	S	S	S	S	KS	S	S	S	S	S	S	S	S	KS=1 S=14 SS=1
7	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	S=11 SS=11
8	SS	SS	S	SS	SS	S	SS	SS	S	SS	SS	SS	S	SS	SS	S	S=5 SS=11
9	S	SS	S=1 SS=11														
10	SS	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S=15 SS=1

Jumlah: SS = 77 = 48,12%; S = 82 = 51,25%; KS = 1 = 0,62%; TS = 0



Gambar 1. Bagan Jawaban Partisipan  
[Sumber: diolah oleh Penulis]

Sebaran jawaban dari setiap butir pernyataan ditampilkan dalam bagan berikut.



Gambar 2. Bagan Jawaban Butir Angket  
[Sumber: Diolah oleh Penulis]

Adapun jawaban 10 partisipan terhadap empat pertanyaan terbuka diringkas ke dalam tabel berikut.

Tabel 5. Ringkasan Jawaban Pertanyaan Terbuka  
[Sumber: Diolah oleh Penulis]

No.	Pertanyaan	Ringkasan Jawaban
1.	Uraikan pendapat Anda tentang pentingnya peserta didik menyadari produk visual yang mereka biasa gunakan dalam media sosial maupun lingkungan nyata memiliki makna sosial tertentu.	1. Cukup penting, karena dengan memahami makna sosial dibalik produk/karya visual yang dilihat sehari-hari dapat membuka pandangan baru terhadap produk visual secara umum.
		2. Dalam kehidupan sehari-hari peserta memang tanpa disadari maupun disadari banyak di sekeliling kita yg memiliki makna simbolik di sekeliling kita, contohnya seperti penerapan lambang rambu lalu lintas yg setiap hari ditemukan ketika berada di jalan, dsb.
		3. Saat ini peserta didik terutama generasi Z sangat dekat dengan media sosial. Kecakapan literasi dan kehidupan mereka saat ini dekat dengan media-media dalam kebudayaan,

		sehingga penting dan ada korelasi saat ini mereka mendapatkan pendidikan berbasis budaya visual dalam pelajaran seni rupa.			
2.	Uraikan pendapat Anda tentang hambatan/kendala yang mungkin dihadapi dalam menerapkan pembelajaran budaya visual di sekolah sebagai pengembangan pembelajaran seni rupa.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tingkat pemahaman peserta didik, kompleksitas materi, buku panduan, peserta didik perlu didampingi, minat dan bakat</li> <li>2. Kompleksitas materi serta rendahnya daya serap peserta didik ketika dihadapkan materi yang rumit</li> <li>3. Buku panduan seni rupa yang belum lengkap dan sempurna menjadi kendala dalam menerapkan materi budaya visual</li> <li>4. Perlu memilah &amp; memilih, karna konten produk visual banyak unsur sindiran, atau bahkan hal yg kurang pantas merujuk kepada politik, negara, bahkan hingga hal2 yg berbau dewasa,.. peserta didik perlu didampingi bukan dilepas</li> <li>5. Idealnya tidak ada kendala, karena saat ini penerapan kurikulum merdeka akan diterapkan.</li> <li>6. Hambatan yang terjadi dalam pembelajaran budaya visual di sekolah khususnya tingkat SMA adalah kurangnya pengetahuan dasar tentang Seni Rupa yang dimiliki oleh peserta didik yang diperoleh dari jenjang sebelumnya.</li> </ol>			<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Pembelajaran budaya visual harus disesuaikan dengan lingkungan budaya disekitar sekolah, sehingga dapat menjadi ciri khas tersendiri dari setiap masing2 sekolah</li> <li>3. Meningkatkan keselarasan dengan mata pelajaran seni rupa sehingga tidak ada gap diantara mata pelajaran budaya visual dan seni rupa pada umumnya</li> <li>4. Menjadikan materi budaya visual berdampingan dengan apresiasi seni rupa karena sesuai dengan perkembangan zaman</li> <li>5. ada buku lengkap dan khusus yang disusun akademisi seni rupa untuk jadi panduan lengkap pembelajaran bagi siswa</li> <li>6. Di sekolah mungkin kami sebagai guru ada beberapa materi dalam menerapkan budaya visual dalam pembelajaran praktek maupun pembuatan karya, namun guru perlu menyampaikan benang merah budaya visual merupakan rangkaian/bagian dari pembelajaran.</li> </ol>
3.	Uraikan saran Anda agar pembelajaran budaya visual dapat diterapkan di sekolah sebagai pengembangan pembelajaran seni rupa.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. pelatihan/seminar, disesuaikan dengan lingkungan budaya disekitar sekolah, materi budaya visual berdampingan dengan apresiasi seni, buku lengkap, produk visual yg pantas, sosialisasi, benang merah budaya visual, media pembelajaran yang menarik</li> </ol>		4.	Uraikan pendapat Anda tentang Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI) mata pelajaran seni rupa yang dapat dikembangkan ke arah pendidikan budaya visual, dan perangkat pembelajaran yang diperlukan. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. karya seni rupa 3 dimensi, KD 3 dan 4, karya seni 2D Poster Digital, KD 3.4 yang terkait mengenal makna simbolik dan penerapan karya seni rupa 2D, KD 3.1,</li> <li>2. Siswa dapat mencipta karya seni rupa 3 dimensi, Apresiasi seni rupa,</li> <li>3. KD 3 dan 4 yang dapat disisipi materi budaya visual</li> <li>4. Peserta didik mampu menjabarkan dan mengklasifikasikan karya seni 2D Poster Digital yang tepat dengan menerapkan budaya masing-masing</li> <li>5. Utk mata pelajaran seni budaya tingkat SMA sendiri sepertinya untuk KD 3.4 yang terkait mengenal</li> </ol>

	<p>makna simbolik dan penerapan karya seni rupa 2D dalam kehidupan sehari-hari untuk kelas 11, sedangkan untuk kelas 12 mungkin materi apresiasi seni bisa diintegrasikan pengenalan pendidikan budaya visual.</p>
6.	<p>KD 3.1 Memahami konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa, dalam KD ini dapat dikembangkan konsep-konsep baru dalam budaya visual serta perangkat pembelajaran yang diperlukan antara lain RPP, karya seni rupa digital, lembar observasi dan penilaian.</p>

Penelitian ini hendak mengungkap tiga permasalahan utama, yaitu tentang: pengetahuan dan pengetahuan guru tentang budaya visual, dukungan guru untuk menerapkan budaya visual dalam pelajaran seni budaya, dan aspek-aspek yang dibutuhkan untuk menerapkan pendidikan budaya visual dalam pelajaran seni budaya.

### 1. Pengetahuan dan Pengalaman Guru tentang Budaya Visual

Melalui teknik pengumpulan data angket, permasalahan pengetahuan dan pengalaman guru tentang budaya visual dijaring melalui lima butir pernyataan terhadap 10 partisipan. Seperti terlihat di Tabel 4, secara keseluruhan pilihan sikap 10 partisipan terhadap 5 butir pernyataan sangat setuju, yaitu dipilih 26 kali, dan setuju 24 kali. Sikap tidak setuju dan kurang setuju tidak dipilih sama sekali. Rincian pilihan sikap 10 partisipan terhadap setiap butir pernyataan dan penafsirannya ialah sebagai berikut.

- Pernyataan "penggunaan konten visual di media sosial bagi pendidik dan peserta didik sudah menjadi bagian dari

aktivitas sehari-hari," sikap sangat setuju diberikan oleh 6 partisipan, dan setuju 4 partisipan. Jumlah jawaban ini dapat ditafsirkan semua partisipan menyetujui konten visual di media sosial sudah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari.

- Pernyataan "konten visual berupa ikon, *meme*, animasi, foto, video di media sosial sangat efektif dalam menyampaikan pesan tertentu", sangat setuju mendapat 6 pilihan, setuju 4 pilihan. Hasil jawaban mengarah pada penafsiran semua partisipan setuju konten visual sangat efektif dalam menyampaikan pesan tertentu.
- Pernyataan "lukisan, patung/monumen, mural, grafis, merek/logo dagang, billboard, LED monitor di tepi jalan raya, komik, majalah, koran, dan berbagai produk visual nyata lainnya masih menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari peserta didik", sangat setuju dan setuju masing-masing mendapat 5 pilihan. Hasil jawaban dapat ditafsirkan semua partisipan setuju produk visual nyata, di antara maraknya produk visual maya, masih menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari.
- Pernyataan "berbagai produk visual di media sosial dan di lingkungan nyata berpengaruh besar terhadap ide/gagasan/pemikiran peserta didik", sangat setuju mendapat 4 pilihan, dan setuju 6 pilihan. Arah semua jawaban dapat ditafsirkan semua partisipan setuju besarnya pengaruh produk visual di media sosial dan lingkungan nyata terhadap pemikiran peserta didik.
- Pernyataan "pengetahuan tentang berbagai produk visual penting dipelajari peserta didik sebagai pengembangan pembelajaran seni rupa", sangat setuju dan setuju masing-masing mendapat 5 pilihan. Hasil

jawaban dapat ditafsirkan semua partisipan menyetujui berbagai produk visual penting dipelajari sebagai pengembangan pembelajaran seni rupa.

Sikap seluruh partisipan menyetujui kelima butir pernyataan memperlihatkan kecenderungan telah memiliki pengetahuan dan pengalaman tentang budaya visual. Kecenderungan ini diperkuat dengan hasil jawaban terbuka dari pertanyaan pertama sebagai berikut: Uraikan pendapat Anda tentang pentingnya peserta didik menyadari produk visual yang mereka biasa gunakan dalam media sosial maupun lingkungan nyata memiliki makna sosial tertentu.

Secara umum 10 partisipan memberikan jawaban penting. Satu partisipan memberikan jawaban ini: "Cukup penting, karena dengan memahami makna sosial di balik produk/karya visual yang dilihat sehari-hari dapat membuka pandangan baru terhadap produk visual secara umum". Jawaban guru ini mencerminkan produk visual bukan saja penting dipelajari peserta didik, tetapi juga dapat memaknainya dalam kehidupan sehari-hari.

Partisipan lain memberikan jawaban sebagai berikut:

"Saat ini peserta didik terutama generasi Z sangat dekat dengan media sosial. Kecakapan literasi dan kehidupan mereka saat ini dekat dengan media-media dalam kebudayaan, sehingga penting dan ada korelasi saat ini mereka mendapatkan pendidikan berbasis budaya visual dalam pelajaran seni rupa."

Jawaban ini menunjukkan guru pada dasarnya telah memiliki pengetahuan dan pengalaman tentang budaya visual dalam

kehidupan sehari-hari, bahkan telah melihat pentingnya budaya visual diintegrasikan ke dalam pelajaran seni rupa. Kedua jawaban terbuka tersebut memperkuat kecenderungan guru telah memiliki pengetahuan dan pengalaman tentang budaya visual secara umum, namun belum mempelajarinya secara keilmuan.

## **2. Dukungan Guru untuk Menerapkan Budaya Visual dalam Pembelajaran Seni Rupa**

Teknik pengumpulan data angket tentang dukungan guru untuk menerapkan pendidikan budaya visual dalam pembelajaran seni rupa dijamin melalui lima butir pernyataan terhadap 10 partisipan, dengan hasil jawaban dalam Tabel 4 butir pernyataan 6-10. Secara keseluruhan pilihan sikap 10 partisipan terhadap 5 butir pernyataan sangat setuju, yaitu dipilih 23 kali, setuju 26 kali, dan kurang setuju 1 kali. Sikap tidak setuju tidak dipilih sama sekali. Rincian pilihan sikap 10 partisipan terhadap setiap butir pernyataan dan penafsirannya ditampilkan sebagai berikut.

- Pernyataan "salah satu ciri karya seni rupa kontemporer yang paling penting dikenali ialah penggabungan sejumlah bahan/media dan teknik berbeda menjadi suatu produk visual yang mengandung makna sosial", setuju dipilih 6 kali, dan sangat setuju 4 kali. Hasil jawaban dapat ditafsirkan semua partisipan menyetujui karakteristik bahan/media dan kandungan makna sosial dari seni rupa kontemporer.
- Pernyataan "pengetahuan tentang berbagai produk visual yang meliputi semua kemungkinan bahan/media dan teknik dapat disejajarkan dengan pengetahuan tentang seni rupa kontemporer", setuju dipilih 6 kali, dan

sangat setuju 4 kali. Hasil jawaban dapat ditafsirkan semua partisipan menyetujui heterogenitas bahan/media/teknik dalam karya seni rupa kontemporer.

- Pernyataan "pengetahuan tentang berbagai produk visual atau disebut budaya visual penting dipelajari karena berisi kajian multidisiplin yang berorientasi pada aspek sosial", kurang setuju dipilih 1 kali, setuju 4 kali, dan sangat setuju 5 kali. Hasil jawaban dapat ditafsirkan sebagian besar partisipan menyetujui pentingnya budaya visual dipelajari sebagai pengetahuan sosial.
- Pernyataan "sebagai pengetahuan ilmiah, struktur budaya visual harus mencakup prinsip, pendekatan, teori, metode, dan langkah-langkah penerapannya", setuju dipilih 6 kali, dan sangat setuju 4 kali. Hasil jawaban dapat ditafsirkan seluruh partisipan menyetujui struktur dari pembelajaran budaya visual.
- Pernyataan "pendidik seni rupa penting memahami struktur pengetahuan budaya visual sebagai pengembangan pembelajaran seni rupa", setuju dipilih 4 kali, dan sangat setuju 6 kali. Hasil jawaban dapat ditafsirkan semua partisipan menyetujui pentingnya pemahaman tentang struktur pengetahuan budaya visual sebagai pengembangan pembelajaran seni rupa.

Hasil secara umum partisipan menyetujui kelima butir pernyataan memperlihatkan dukungan terhadap penerapan budaya visual ke dalam pembelajaran seni budaya di sekolah. Dukungan ini diperkuat dengan hasil jawaban terbuka dari pertanyaan kedua sebagai berikut: Uraikan pendapat Anda tentang hambatan/kendala yang mungkin

dihadapi dalam menerapkan pembelajaran budaya visual di sekolah sebagai pengembangan pembelajaran seni rupa. Salah satu partisipan memberikan jawaban lugas sebagai berikut: "Idealnya tidak ada kendala, karena saat ini penerapan kurikulum merdeka akan diterapkan".

Pendapat partisipan ini menunjukkan optimismenya menerapkan budaya visual dalam pembelajaran seni rupa. Jawabannya sangat kontekstual dikaitkan dengan kebebasan guru mengembangkan materi pelajaran sebagaimana dipersyaratkan dalam kurikulum merdeka belajar. Dilengkapi dengan besarnya kecenderungan sangat setuju dalam jawaban angket, dapat ditafsirkan budaya visual sangat mungkin diterapkan ke dalam pembelajaran seni rupa.

### **3. Pembelajaran Budaya Visual Terintegrasi dengan Pelajaran Seni Budaya**

Data angket tentang kemungkinan budaya visual diintegrasikan ke dalam pembelajaran seni rupa dijangkau melalui enam butir pernyataan terhadap 10 partisipan, dengan hasil jawaban dalam Tabel 4 butir pernyataan 11-16. Secara keseluruhan pilihan sikap 10 partisipan terhadap 5 butir pernyataan setuju, yaitu dipilih 32 kali, dan sangat setuju 28 kali. Sikap tidak setuju dan kurang setuju tidak dipilih sama sekali. Rincian pilihan sikap 10 partisipan terhadap setiap butir pernyataan dan penafsirannya ditampilkan sebagai berikut.

- Pernyataan pembelajaran budaya visual dapat diterapkan dalam mata pelajaran seni budaya / seni rupa di sekolah, setuju dipilih 4 kali, dan sangat setuju 6 kali. Hasil jawaban dapat ditafsirkan semua partisipan menyetujui pembelajaran budaya visual dapat

diterapkan ke dalam mata pelajaran seni budaya di sekolah.

- Pernyataan materi budaya visual dapat disisipkan ke dalam materi baku sesuai kurikulum yang berlaku, setuju dipilih 4 kali, dan sangat setuju 6 kali. Hasil jawaban dapat ditafsirkan semua partisipan menyetujui materi budaya visual dapat disisipkan ke dalam materi sesuai kurikulum yang berlaku.
- Pernyataan pembelajaran budaya visual dapat diterapkan dalam pemecahan masalah (*problem based learning*) dan pembuatan produk visual (*project based learning*), setuju dan sangat setuju dipilih masing-masing 5 kali. Hasil jawaban dapat ditafsirkan semua partisipan menyetujui dapat dipelajari berdasarkan pembelajaran berbasis problem dan berbasis proyek.
- Pernyataan pembelajaran budaya visual memiliki kandungan penggunaan teknologi dan nilai pedagogi yang kuat, setuju dan sangat setuju dipilih masing-masing 5 kali. Hasil jawaban dapat ditafsirkan semua partisipan menyetujui kuatnya kandungan teknologi dan pedagogi dalam pembelajaran budaya visual
- Pernyataan kemampuan kritis, kreatif, kolabortif, dan komunikatif, dapat dikembangkan melalui pembelajaran budaya viual, setuju dipilih 6 kali, dan sangat setuju 4 kali. Jumlah jawaban dapat ditafsirkan semua partisipan menyetujui potensi budaya visual dalam mengembangkan kemampuan kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif.
- Pernyataan idealnya materi budaya visual dimasukkan ke dalam kurikulum mata pelajaran seni rupa, setuju dipilih 8 kali, dan sangat setuju 2 kali. Hasil jawaban dapat ditafsirkan semua partisipan menyetujui materi budaya

visual dimasukkan ke dalam kurikulum mata pelajaran seni rupa.

Semua partisipan secara umum menyetujui keenam butir pernyataan dapat ditafsirkan pengintegrasian materi budaya visual ke dalam pembelajaran seni budaya di sekolah. Dukungan ini diperkuat dengan hasil jawaban terbuka dari pertanyaan ketiga seperti dalam Tabel 5, dengan pertanyaan sebagai berikut: Uraikan saran Anda agar pembelajaran budaya visual dapat diterapkan di sekolah sebagai pengembangan pembelajaran seni rupa. Salah satu partisipan memberikan jawaban sebagai berikut: "Menjadikan materi budaya visual berdampingan dengan apresiasi seni rupa karena sesuai dengan perkembangan zaman". Partisipan lain memberi saran relatif terperinci untuk penerapan budaya visual di sekolah:

"pelatihan/seminar yang disesuaikan dengan lingkungan budaya di sekitar sekolah, materi budaya visual berdampingan dengan apresiasi seni, buku pegangan yang lengkap, contoh produk visual yang pantas, sosialisasi, benang merah budaya visual, dan media pembelajaran yang menarik"

Pendapat partisipan ini menunjukkan strategi dan perangkat pembelajaran yang diperlukan untuk menerapkan budaya visual dalam pelajaran seni rupa. Jawabannya relatif lengkap dan kontekstual dikaitkan dengan karakteristik lingkungan budaya di sekitar sekolah. Dilengkapi dengan besarnya kecenderungan sangat setuju dalam jawaban angket, dapat ditafsirkan budaya visual dapat diintegrasikan dengan materi-materi tertentu sesuai kurikulum mata pelajaran seni budaya.

Secara lebih spesifik pertanyaan terbuka butir 4 menggali pendapat partisipan tentang kemungkinan Kompetensi Dasar (KD) kurikulum mata pelajaran seni rupa yang dapat diintegrasikan dengan materi budaya visual. Beberapa pernyataan berikut ini merupakan kutipan langsung jawaban partisipan:

"Karya seni rupa 3 dimensi, KD 3 dan 4, karya seni 2D Poster Digital, yang terkait mengenal makna simbolik dan penerapan karya seni rupa 2D, KD 3.1".

"Siswa dapat mencipta karya seni rupa 3 dimensi, Apresiasi seni rupa, KD 3 dan 4 yang dapat disisipi materi budaya visual"

"Peserta didik mampu menjabarkan dan mengklasifikasikan karya seni 2D Poster Digital yang tepat dengan menerapkan budaya masing-masing"

"KD 3.1 memahami konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa, dalam KD ini dapat dikembangkan konsep-konsep baru dalam budaya visual serta perangkat pembelajaran yang diperlukan antara lain RPP, karya seni rupa digital, lembar observasi dan penilaian".

Beberapa pendapat partisipan tersebut memperlihatkan adanya kompetensi dasar dalam kurikulum mata pelajaran seni budaya yang dapat diintegrasikan dengan materi budaya visual, antara lain KD 3 dan KD 4. Hal ini dapat diartikan bahwa sekurang-kurangnya KD 3 dan KD 4 dapat mewadahi pelaksanaan integrasi materi budaya visual dalam pelajaran seni budaya di sekolah.

Sehubungan budaya visual merupakan perspektif baru dalam mempelajari produk visual yang sangat dipengaruhi teknologi informasi dan komunikasi, di dalam materi dan proses

pembelajarannya sangat berpotensi untuk mengembangkan pendekatan dan model-model pembelajaran Abad 21, antara lain: *problem-based learning*, *project-based learning*, *technological and pedagogical contents knowledge (TPACK)*, pengembangan kemampuan *critical thinking*, *creative thinking*, *collaboration*, *communication*. Pertanyaan ini dalam angket dinyatakan di butir 13, 14, dan 15. Jawaban seluruh partisipan menyetujui beberapa konsep tersebut dapat dikembangkan melalui pembelajaran budaya visual. Dengan kata lain budaya visual memiliki kandungan yang sejalan dengan prinsip pembelajaran Abad 21.

## KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh rangkaian penelitian, beberapa kesimpulan dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Partisipan guru Seni Budaya SMA DKI Jakarta telah memiliki pengalaman tentang budaya visual yang tercermin dari penggunaan produk visual, baik di dunia nyata maupun melalui media sosial sebagai bagian dari aktivitas komunikasi sehari-hari. Guru juga pada dasarnya telah memiliki pengetahuan umum tentang budaya visual yang terindikasi dari pendapatnya bahwa setiap produk visual sangat efektif dalam menyampaikan pesan dan makna sosial tertentu. Pengetahuan budaya visual tersebut belum dipelajari secara keilmuan.
2. Partisipan guru Seni Budaya SMA DKI Jakarta menyetujui materi budaya visual sejalan dengan perkembangan seni rupa kontemporer, dan cenderung dapat menerapkannya sebagai pengembangan pelajaran seni rupa sesuai kurikulum yang berlaku.
3. Pengintegrasian budaya visual ke dalam materi pelajaran seni rupa dapat

diwadahi melalui pengembangan kompetensi dasar mata pelajaran seni budaya yang relevan. Pengintegrasian ini penting dilakukan karena pembelajaran budaya visual sangat sesuai mewadahi pembelajaran Abad 21 yang antara lain meliputi konsep TPACK, Problem and Project-based Learning, dan pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kemampuan kolaborasi, dan komunikasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Basak, Rasim. 2021. *Teacher Opinions and Perspectives of Visual Culture Theory and Material Culture Studies in Art Education*. Journal of Education in Black Sea Region Vol. 6 Issue 2. DOI: <https://doi.org/10.31578/jeps.v6i2.242>
- Dikovitskaya, Margaret. 2006. *Visual Culture, The Study of Visual After Cultural Turn*. Cambridge, MITT Press.
- Duncum, Paul. 2010. *Seven Principles for Visual Culture Education*. Art Education Vo. 63. No. 1. Januari 2010. Diunduh pada 18 Maret 2022 dari <https://www.semanticscholar.org/paper/Seven-Principles-for-Visual-Culture-Education-Duncum/d1296c289a338301e3d9e45c710dce4dff7cc29e>.
- Hariyanto. ± 2015. Pendidikan Seni Rupa Berbasis Budaya Visual Melalui Pedagogi Kritis. Diunduh dari [https://www.academia.edu/18146659/Pendidikan\\_Seni\\_Rupa\\_Berbasis\\_Budaya\\_Visual](https://www.academia.edu/18146659/Pendidikan_Seni_Rupa_Berbasis_Budaya_Visual) pada 17 Maret 2022
- Kuru, Nur Balkir, 2010. *Visual culture in Art Teacher Education: A Turkish Case*. Procedia Social and Behavioral Sciences 2 (2010) 609-614. Diunduh dari <https://pdf.sciencedirectassets.com/277811/> pada 17 Maret 2022.
- Mirzoeff, Nicholas. 1998. *What is Visual Culture?*. In Nicholas Mirzoeff, (ed.). *The Visual Culture Reader*. London, Routledge.
- Moerdisuroso, Indro. 2022. Budaya Visual, Mengejar Ketinggalan Belajar Seni Rupa. Harian online *Media Indonesia*, 5 Agustus 2022. <https://mediaindonesia.com/opini/512620/budaya-visual-mengejar-ketinggalan-belajar-seni-rupa>
- Rampley, Matthew. 2005. *Visual Culture and The Meanings of Culture*. In Matthew Rampley (ed.). *Exploring Visual Culture: Definitions, Concepts, Context*. Edinburg, Edinburg University Press Ltd.
- Standford Encyclopedia of Philosophy. *Thomas Kuhn*. Diunduh dari <https://plato.stanford.edu/entries/tomas-kuhn/> pada 18 Maret 2022
- Wardoyo, Bambang Tri. 2020. Budaya Visual pada Website Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Trisakti. *Andharupa, Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia* Vol. 06 No. 1, Februari 2020. Diunduh dari <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/3276> pada 16 Maret 2022.