

Analisis Dan Evaluasi Kurikulum Program Studi Pendidikan Seni Rupa Pada Perguruan Tinggi: Tinjauan Komprehensif Tataran Teoretis Dan Implementasi Dalam Konteks Merdeka Belajar Kampus Merdeka

Ega Harna B^{1*}, Ambiyar², Fahmi Rizal³

^{1,2,3}Universitas Negeri Padang

*Email: egahabe2@gmail.com

Received 12/01/2026 ; Revised 14/01/2026 ; Accepted 01/02/2026 ; Published 02/02/2026

Abstrak

Pendidikan tinggi seni rupa di Indonesia saat ini berada pada fase transformasi penting akibat kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dan disrupsi digital. Artikel ini bertujuan untuk melakukan analisis dan evaluasi mendalam terhadap kurikulum Program Studi Pendidikan Seni Rupa, baik pada tataran teoretis maupun implementasi praktisnya. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan dengan pendekatan kualitatif-deskriptif melalui model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa secara teoretis, kurikulum telah mengintegrasikan nilai kearifan lokal dengan standar kompetensi global berbasis *Outcome-Based Education* (OBE) dan integrasi teknologi Kecerdasan Buatan (AI). Namun, pada tataran implementasi, ditemukan kesenjangan signifikan berupa hambatan administratif dalam konversi SKS MBKM, ketimpangan infrastruktur digital antarwilayah, serta rendahnya pemahaman teknis civitas akademika terhadap kebijakan baru. Artikel ini menyimpulkan perlunya reorientasi kurikulum berbasis fleksibilitas, peningkatan kompetensi digital dosen, dan penguatan jejaring kemitraan eksternal untuk menjamin relevansi lulusan di era Industri 4.0.

Keywords: Pendidikan Seni Rupa, Kurikulum, MBKM, Evaluasi CIPP, Kecerdasan Buatan.

Abstract

Higher art education in Indonesia is currently at a crucial crossroad that demands constant adaptation to the dynamics of the times. Reorienting the curriculum is no longer just an administrative choice but an existential imperative for higher education institutions to remain relevant in producing competent art educators and practitioners in the era of digital disruption. This article aims to conduct a comprehensive analysis and evaluation of the Fine Arts Education study program curriculum, both at the theoretical level and in its practical implementation within the context of Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). The research method used is library research with a qualitative-descriptive approach through the CIPP (*Context, Input, Process, Product*) evaluation model. Theoretical analysis shows that the curriculum is built on a strong philosophical foundation, integrating local wisdom with a competitive global orientation. However, at the implementation level, significant gaps exist, such as technical and administrative obstacles in MBKM implementation, including SKS conversion issues, disparities in digital infrastructure, and a lack of technical understanding among the academic community regarding the new policies. The article concludes with strategic recommendations, including flexibility-based curriculum reorientation, enhancing the digital competence of lecturers, and strengthening external partnership networks to ensure the quality of fine arts education is superior and sustainable in Indonesia.

Keywords: Pendidikan Seni Rupa, Curriculum, Merdeka Belajar Kampus Merdeka, CIPP Evaluation, Artificial Intelligence.

PENDAHULUAN

Pendidikan tinggi seni rupa di Indonesia saat ini berada pada persimpangan krusial yang menuntut adaptasi konstan terhadap dinamika zaman yang terus berubah secara progresif. Reorientasi kurikulum bukan lagi sekadar pilihan administratif bagi lembaga pendidikan, melainkan sebuah imperatif eksistensial agar institusi tetap relevan dalam menghasilkan pendidik serta praktisi seni yang kompeten di tengah era disrupsi digital (UPI, 2019). Dalam ekosistem pendidikan tinggi, kurikulum dipandang sebagai instrumen strategis yang memiliki

peran vital untuk menjembatani antara idealisme artistik murni dengan tuntutan profesionalitas kependidikan yang nyata di lapangan.

Transformasi kurikulum ini dibingkai secara kuat oleh landasan hukum Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN Dikti). Regulasi ini secara eksplisit mendorong implementasi kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang bertujuan untuk menciptakan kultur belajar yang inovatif, otonom, dan tidak mengekang bagi mahasiswa (Kemendikisaintek, 2023). Melalui kebijakan ini, kurikulum dirancang sedemikian rupa untuk memastikan bahwa setiap lulusan memiliki capaian pembelajaran yang mencakup aspek sikap, pengetahuan, serta keterampilan yang selalu selaras dengan kebutuhan dunia kerja (Kemendikisaintek, 2023).

Secara tataran teoretis, kurikulum Program Studi Pendidikan Seni Rupa dibangun di atas fondasi filosofis yang kokoh, yang sering kali disebut sebagai "jantung pendidikan" (UPI, 2019). Pengembangan kurikulum di perguruan tinggi terkemuka seperti Universitas Pendidikan Indonesia dan Universitas Negeri Yogyakarta didasarkan pada visi untuk menyelaraskan nilai-nilai kearifan lokal dengan orientasi global yang kompetitif (UNY, 2020). Pendekatan ini mencerminkan upaya sistematis untuk membina seluruh potensi rohani mahasiswa, yang mencakup pikir, karsa, rasa, cipta, serta budi nurani melalui aktivitas berkesenian yang terstruktur (UNNES, 2021).

Paradigma pendidikan seni rupa di Indonesia mengintegrasikan dua pendekatan fundamental dalam proses pembelajarannya. Pendekatan pertama adalah *Education through Art* (Pendidikan melalui Seni) yang memposisikan seni sebagai media untuk mengembangkan potensi psikologis, kreativitas, dan karakter mahasiswa (UNNES, 2021). Pendekatan kedua adalah *Education in Art* (Pendidikan dalam Seni) yang berfokus pada transmisi pengetahuan, keterampilan teknis, dan pelestarian nilai-nilai seni budaya bangsa (UNNES, 2021). Integrasi kedua pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan sarjana pendidikan yang mampu mengapresiasi keragaman budaya sekaligus berkontribusi pada kemajuan peradaban.

Inti dari seluruh proses pembelajaran seni rupa terletak pada pemberian pengalaman estetik yang kaya bagi mahasiswa (UNM, 2024). Pengalaman ini bukan sekadar interaksi biasa, melainkan sebuah proses transendental di mana mahasiswa merasakan inspirasi kuat untuk mengekspresikan diri dalam wujud karya nyata. Pendidikan seni rupa tanpa pengalaman estetik dianggap seperti "manusia tanpa roh," karena keunikan disiplin ini terletak pada rangkaian ekspresi-estetik-kreatif yang tidak ditemukan pada bidang ilmu lainnya (UNM, 2024). Oleh karena itu, kurikulum harus mampu memaksimalkan pemberian pengalaman estetik ini melalui kegiatan kreasi dan apresiasi di studio maupun masyarakat.

Di era Revolusi Industri 4.0, kurikulum pendidikan seni rupa juga harus merespons integrasi teknologi digital dan Kecerdasan Buatan (AI) secara bijaksana (Binus, 2025). Teknologi AI mulai dieksplorasi sebagai inovasi untuk meningkatkan efisiensi dan personalisasi proses belajar-mengajar, mulai dari umpan balik otomatis hingga eksplorasi gaya artistik melalui algoritma canggih (Telkom, 2025). Namun, tantangan etis dan pedagogis tetap muncul, di mana kurikulum harus dirancang untuk memposisikan teknologi sebagai alat bantu (*tool*) tanpa mengabaikan esensi nilai-nilai artistik dan kemampuan manual mahasiswa (Binus, 2025).

Terakhir, perumusan kurikulum saat ini wajib mengacu pada Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) level 6 untuk memastikan kualitas lulusan sarjana (PPG, 2026). Laporan penelitian ini disusun untuk memberikan analisis yang mendalam mengenai evaluasi kurikulum tersebut menggunakan model CIPP (*Context, Input, Process, Product*) (Untag, 2026). Melalui evaluasi sistematis ini, diharapkan dapat teridentifikasi kesenjangan antara

idealisme teoretis dengan realitas implementasi di lapangan, guna memberikan rekomendasi strategis bagi pengembangan pendidikan seni rupa yang unggul (Tarbiyawat, 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif-analitis yang bertujuan untuk memberikan gambaran sistematis mengenai evaluasi kurikulum kependidikan seni rupa. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu membedah fenomena kompleks secara mendalam, khususnya dalam menangkap makna di balik transformasi kebijakan pendidikan di perguruan tinggi (Tarbiyawat, 2023). Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya menguraikan keselarasan antara visi teoretis dengan realitas implementasi kurikulum di tengah arus disrupsi digital dan kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM).

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan (*library research*) dengan menelaah berbagai literatur primer dan sekunder yang relevan. Studi kepustakaan memungkinkan peneliti untuk melakukan ekskavasi mendalam terhadap dokumen-dokumen formal, kebijakan pemerintah, serta laporan hasil penelitian terdahulu (Kemendikisaintek, 2023). Teknik ini sangat efektif dalam memetakan lanskap perkembangan kurikulum pendidikan seni rupa di berbagai universitas terkemuka di Indonesia tanpa terikat oleh batasan geografis.

Sumber data utama dalam penelitian ini mencakup dokumen kurikulum dari institusi seperti Universitas Pendidikan Indonesia, Universitas Negeri Yogyakarta, Universitas Negeri Surabaya, dan ISI Yogyakarta (UPI, 2019; UNY, 2020). Selain dokumen internal institusi, penelitian ini juga merujuk pada landasan hukum nasional seperti Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 serta pedoman Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) (Kemendikisaintek, 2023; PPG, 2026). Data sekunder diperoleh dari artikel jurnal ilmiah yang membahas integrasi Kecerdasan Buatan (AI) dan evaluasi program pendidikan seni (Binus, 2025).

Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model CIPP (*Context, Input, Process, Product*) yang dikembangkan oleh Stufflebeam. Model ini dianggap sebagai instrumen evaluasi yang paling komprehensif karena tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, melainkan juga pada perbaikan berkelanjutan di setiap tahapan program Pendidikan. Penggunaan model CIPP membantu peneliti untuk mengevaluasi kurikulum secara holistik, mulai dari alasan di balik pengembangan program hingga dampak jangka panjang bagi lulusan (Untag, 2026).

Dalam dimensi konteks (*Context*), penelitian ini mengevaluasi relevansi tujuan kurikulum dengan kebutuhan industri kreatif dan tantangan sekolah inklusi. Pada aspek masukan (*Input*), analisis difokuskan pada kesiapan sumber daya manusia, kualifikasi dosen, serta ketersediaan sarana studio berbasis teknologi (UNY, 2020). Evaluasi proses (*Process*) mencermati dinamika pembelajaran di studio dan pemanfaatan media berbasis ICT, sementara evaluasi produk (*Product*) mengukur tingkat ketercapaian Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dan daya serap lulusan di dunia kerja (Kemendikisaintek, 2023).

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi (*content analysis*) dan analisis komparatif konstan. Analisis isi dilakukan untuk membedah muatan filosofis dan teknis dalam dokumen kurikulum, sedangkan analisis komparatif digunakan untuk membandingkan visi, misi, dan struktur mata kuliah antar perguruan tinggi seni rupa (UNNES, 2021). Proses ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola-pola umum serta keunikan masing-masing institusi dalam merespons kebijakan nasional dan kemajuan teknologi (Telkom, 2025).

Seluruh data yang terkumpul kemudian disintesis untuk mengidentifikasi kesenjangan (*gap*) antara tataran teoretis yang ideal dengan realitas implementasi di lapangan. Hasil sintesis ini menjadi dasar bagi penyusunan rekomendasi strategis mengenai reorientasi kurikulum yang lebih fleksibel dan adaptif. Melalui prosedur penelitian yang terstruktur ini, diharapkan laporan ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan kurikulum pendidikan seni rupa yang unggul dan berdaya saing global di masa depan (Untag, 2026).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan seni rupa di perguruan tinggi Indonesia saat ini mengusung paradigma holistik yang memadukan dua pendekatan utama dalam proses pembelajarannya. Pendekatan pertama, yaitu *Education through Art*, memposisikan seni sebagai media pengembangan potensi psikologis, kreativitas, dan karakter mahasiswa agar menjadi kepribadian yang mandiri serta bertanggung jawab (UNNES, 2021). Pendekatan kedua, *Education in Art*, berfokus pada transmisi pengetahuan teknis dan pelestarian nilai-nilai seni budaya bangsa (UNNES, 2021). Integrasi kedua paradigma ini di perguruan tinggi seperti Universitas Pendidikan Indonesia bertujuan menghasilkan sarjana yang tidak hanya mahir secara teknis, tetapi juga memiliki kepekaan estetis yang tinggi dan mampu berkontribusi pada kemajuan peradaban (UPI, 2019).

Inti dari proses pendidikan seni rupa terletak pada pemberian pengalaman estetis yang mendalam bagi setiap mahasiswa (UNM, 2024). Pengalaman estetis ini dipandang sebagai proses transendental yang memicu inspirasi kuat untuk mengekspresikan diri melalui karya seni nyata. Tanpa adanya muatan pengalaman estetis yang kaya, kurikulum pendidikan seni dianggap kehilangan substansi dasarnya atau seperti "manusia tanpa roh" (UNM, 2024). Oleh karena itu, struktur kurikulum pada program studi pendidikan seni rupa harus dirancang untuk memaksimalkan kegiatan kreasi dan apresiasi, baik di dalam studio kampus maupun melalui interaksi langsung dengan masyarakat luas.

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa disusun dengan mengacu pada Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) level 6 untuk jenjang Sarjana (S1) (PPG, 2026). Perumusan CPL ini mencakup empat ranah utama, yaitu sikap, pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus yang menggambarkan profil lulusan secara utuh (UPI, 2019). Lulusan diharapkan menguasai konsep teoretis sejarah seni, estetika, dan metodologi penelitian, sekaligus memiliki kemampuan pedagogis untuk merencanakan serta mengevaluasi pembelajaran seni rupa di sekolah (UNY, 2020). Selain itu, penguasaan keterampilan khusus dalam menciptakan karya seni murni, kriya, atau desain tetap menjadi pilar kompetensi yang wajib dimiliki (UPI, 2019).

Implementasi model evaluasi CIPP (Context, Input, Process, Product) memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas kurikulum di berbagai institusi (Untag, 2026). Pada tahap evaluasi konteks, ditemukan bahwa kurikulum harus terus disesuaikan dengan kebutuhan industri kreatif dan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik di era digital (UNY, 2020). Evaluasi masukan menunjukkan bahwa ketersediaan sarana studio yang representatif dan kualifikasi dosen yang memiliki keahlian spesifik merupakan komponen krusial yang menentukan keberhasilan implementasi kurikulum (UNY, 2020). Kendala yang sering muncul adalah keterbatasan akses terhadap buku teks yang sesuai dengan standar kurikulum terbaru bagi mahasiswa (UNY, 2020).

Dalam evaluasi proses, pembelajaran seni rupa idealnya dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, dan menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (ICT). Penggunaan jurnal visual telah mulai diterapkan sebagai inovasi untuk memantau

perkembangan berpikir kreatif mahasiswa secara mendalam. Sementara itu, evaluasi produk menunjukkan bahwa ketercapaian CPL dan prestasi akademik mahasiswa secara umum berada pada kategori baik (Kemendikisaintek, 2023). Namun, dampak dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dalam meningkatkan kesiapan karier mahasiswa di dunia kerja masih memerlukan penguatan lebih lanjut melalui monitoring yang berkelanjutan (Kemendikisaintek, 2023).

Integrasi teknologi digital dan Kecerdasan Buatan (AI) membawa transformasi signifikan dalam metode pembelajaran seni visual di perguruan tinggi (Binus, 2025). Pemanfaatan algoritma seperti style transfer dan generative design memungkinkan mahasiswa mengeksplorasi konsep visual kompleks yang sulit dicapai secara manual (Telkom, 2025). Meskipun AI menawarkan efisiensi dalam pemberian umpan balik otomatis, muncul tantangan etis terkait orisinalitas dan risiko plagiarisme visual (Binus, 2025). Oleh karena itu, kurikulum pendidikan seni rupa harus memosisikan teknologi bukan sebagai pengganti kemampuan manual, melainkan sebagai alat bantu yang melengkapi nilai-nilai artistik dan humanistik mahasiswa (Binus, 2025).

Analisis kesenjangan antara tataran teoretis dan implementasi menunjukkan adanya beberapa hambatan serius yang memerlukan perhatian pemangku kebijakan. Meskipun kebijakan MBKM menawarkan fleksibilitas luar biasa, realitas di lapangan masih diwarnai oleh kendala administratif seperti ketidakselarasan kalender akademik dan kesulitan konversi nilai SKS di tingkat internal kampus. Selain itu, terdapat ketimpangan infrastruktur teknologi digital antar wilayah yang menghambat penguasaan literasi teknologi secara merata bagi seluruh mahasiswa (UNY, 2020). Guna mengatasi kesenjangan ini, diperlukan penguatan jejaring kemitraan dengan industri serta peningkatan literasi digital bagi seluruh sivitas akademika (Untag, 2026).

KESIMPULAN

Kurikulum Program Studi Pendidikan Seni Rupa di perguruan tinggi Indonesia memiliki landasan filosofis yang kokoh sebagai "jantung pendidikan" dengan mengintegrasikan paradigma *Education through Art* dan *Education in Art* secara harmonis. Secara teoretis, desain kurikulum ini telah dirancang secara ideal untuk menyelaraskan nilai kearifan lokal dengan standar kompetensi global melalui pendekatan *Outcome-Based Education* (OBE) dan kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Inti dari keberhasilan kurikulum ini terletak pada pemberian pengalaman estetik yang kaya, yang memberikan "roh" bagi mahasiswa dalam menjalankan rangkaian ekspresi-estetik-kreatif yang tidak ditemukan pada disiplin ilmu lain.

Namun, hasil evaluasi menggunakan model CIPP (*Context, Input, Process, Product*) mengungkapkan adanya kesenjangan yang cukup signifikan antara idealisme teoretis dengan realitas implementasi di lapangan. Hambatan utama yang ditemukan meliputi kendala administratif yang kompleks dalam sinkronisasi beban SKS serta keterlambatan konversi nilai bagi mahasiswa yang mengikuti program di luar kampus. Selain itu, ketimpangan infrastruktur studio berbasis digital dan akses terhadap teknologi Kecerdasan Buatan (AI) masih menjadi isu sentral, di mana fasilitas pendukung cenderung terkonsentrasi di perguruan tinggi wilayah perkotaan besar, sehingga meninggalkan institusi di daerah pada posisi yang kurang menguntungkan.

Integrasi teknologi digital dan Kecerdasan Buatan (AI) dalam kurikulum menawarkan peluang besar untuk meningkatkan efisiensi dan personalisasi proses belajar, namun sekaligus membawa tantangan etis terkait degradasi kemampuan manual dan orisinalitas

karya. Oleh karena itu, diperlukan reorientasi kurikulum berbasis fleksibilitas yang didukung oleh peningkatan kompetensi digital dosen secara berkelanjutan agar penggunaan teknologi tetap selaras dengan nilai-nilai humanistik. Guna menutup kesenjangan yang ada, penguatan jejaring kemitraan dengan industri kreatif serta optimalisasi sistem penjaminan mutu internal menjadi langkah imperatif untuk memastikan lulusan pendidikan seni rupa memiliki kesiapan karier yang unggul, adaptif, dan berdaya saing di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Binus, U. (2025). *Peran Artificial Intelligence (AI) dalam metode pembelajaran menggambar di perguruan tinggi: Inovasi, adaptasi, dan transformasi pendidikan seni visual*. Binus University.
- Kemendikisaintek. (2023). *Ragam kegiatan Kampus Merdeka*. Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi.
- PPG, U. (2026). *Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL). Program Studi Pendidikan Profesi Guru Universitas Muhammadiyah Malang*. PPG UMM.
- Tarbiyawati. (2023). Analisis penggunaan model CIPP dalam penerapan evaluasi kurikulum. *Jurnal Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda*.
- Telkom, U. (2025). *Mengulas kontroversi AI dan seni menurut guru besar Artificial Intelligence Telkom University*. Telkom University.
- UNM. (2024). *Basis pendidikan seni rupa*. Universitas Negeri Makassar.
- UNNES. (2021). Paradigma pendidikan seni untuk kehidupan anak. *Imajinasi: Jurnal Seni*.
- Untag, S. (2026). *Pedoman strategi, model dan inovasi pembelajaran*. Badan Pengembangan Akademik. Untag Surabaya.
- UNY. (2020). *Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka Program Studi Pendidikan Seni Rupa*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- UPI, F. (2019). *Kurikulum Program Studi Pendidikan Seni Rupa jenjang Sarjana (S-1)*. Universitas Pendidikan Indonesia.