

# **Digital Narrative and Hybrid Reality: Potential and Challenges Of Immersive Learning In Art and Design Education**

**Sumarwahyudi**

Lecturer of Fine Arts Education, Department of Art and Design, State University of  
Malang

[Sumarwahyudi.Fs@um.ac.id](mailto:Sumarwahyudi.Fs@um.ac.id)

Abstract

Immersive learning is an educational approach that enables students to engage directly in the art-making process through interactive and sensory experiences. This article examines how immersive learning, supported by digital narrative and hybrid reality, can enhance creativity, deepen visual understanding, and integrate digital technology into art education. A learning environment that combines physical and virtual spaces allows students to explore artworks across media in a more participatory manner. Although this approach offers new opportunities for artistic innovation, its implementation in schools faces several challenges, such as limited technological resources, teachers' adaptation, and accessibility issues. Overcoming these challenges requires comprehensive strategies, including improved infrastructure support, teacher training, and curriculum adaptation, so that immersive learning can be effectively integrated into art and design education.

**Keywords:** immersive learning, digital narrative, hybrid reality, digital technology, art education

## **1. Pendahuluan**

Dalam konteks pendidikan seni rupa, pendekatan pembelajaran konvensional yang berpusat pada ceramah satu arah atau demonstrasi terbatas sering kali dinilai kurang efektif dalam mendorong kreativitas [1]. Sementara Tibo menjelaskan metode ceramah kurang melibatkan peserta didik, serta pemahaman peserta didik menjadi kurang mendalam [2]. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, kebutuhan akan strategi pembelajaran yang interaktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik menjadi semakin mendesak, khususnya untuk menyiapkan generasi seniman yang adaptif terhadap dinamika teknologi dan budaya visual kontemporer.

Salah satu pendekatan yang semakin relevan untuk menjawab tantangan tersebut adalah pembelajaran imersif [1]. Pembelajaran imersif memanfaatkan teknologi seperti virtual reality (VR), augmented reality (AR), ruang pameran virtual, dan simulasi digital yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar interaktif, mendalam, dan multisensorik [3]. Teknologi ini mendukung integrasi narasi digital, di mana siswa tidak hanya mengonsumsi informasi secara pasif, tetapi juga berperan sebagai pencipta narasi visual lintas media. Konsep realitas hibrida di dalamnya memungkinkan terjadinya perpaduan antara ruang belajar fisik dengan ruang virtual secara simultan, sehingga memperluas peluang eksplorasi artistik [4].

Penelitian yang dilakukan oleh Pangestu [5] menunjukkan bahwa pembelajaran imersif mampu meningkatkan motivasi belajar, memperdalam pemahaman visual-spasial, serta mendorong kreativitas siswa dalam berkarya seni [6]. Namun demikian, penerapan pendekatan ini juga menghadapi tantangan, terutama terkait dengan keterbatasan infrastruktur teknologi, kesiapan tenaga pendidik, serta kesenjangan akses di berbagai wilayah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji potensi penerapan pembelajaran imersif yang didukung narasi digital dan realitas hibrida dalam konteks pendidikan seni rupa. Selain itu, artikel ini juga mengidentifikasi manfaat, tantangan, serta strategi implementasi yang dapat diadopsi oleh pendidik dan lembaga pendidikan agar pembelajaran imersif dapat diintegrasikan secara efektif, inklusif, dan berkelanjutan.

Pembelajaran imersif dalam konteks seni dan desain tidak dapat dilepaskan dari sejumlah landasan teoretis yang menjelaskan bagaimana pengalaman belajar yang interaktif dan multisensorik dapat memperkaya proses pembelajaran. Beberapa teori kunci yang relevan antara lain Teori Belajar Berbasis Pengalaman, Teori Konstruktivisme Sosial, konsep Flow dalam pembelajaran, serta teori narasi digital.

### **1.1 Teori Belajar Berbasis Pengalaman (*Experiential Learning Theory*)**

Teori *Experiential Learning* yang dikembangkan oleh David Kolb [7] menekankan pentingnya pengalaman langsung sebagai inti dari proses belajar. Kolb mengemukakan empat tahapan dalam siklus belajar, yaitu pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif [8]. Dalam konteks pembelajaran imersif, siswa mengalami pembelajaran melalui interaksi langsung dengan lingkungan virtual, melakukan refleksi atas pengalaman tersebut, mengembangkan konsep baru, dan mengujinya dalam aktivitas kreatif selanjutnya [9]. Teknologi seperti VR dan AR memungkinkan siswa mengeksplorasi ruang visual secara mendalam, yang sesuai dengan prinsip Kolb mengenai pembelajaran yang berpusat pada pengalaman.

### **2.2 Teori Konstruktivisme Sosial**

Teori konstruktivisme sosial yang dipelopori oleh Vygotsky, menyatakan bahwa proses belajar terjadi melalui interaksi sosial dan penggunaan alat budaya, termasuk teknologi (Vygotsky (1978)). Konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) menjadi relevan dalam konteks ini, di mana siswa dapat berkembang secara optimal dengan bimbingan orang lain atau teknologi yang mendukung. Dalam pembelajaran seni berbasis imersi, siswa tidak hanya belajar secara individual tetapi juga kolaboratif melalui media digital, berbagi narasi visual, serta menerima umpan balik dari rekan dan guru secara real-time.

### **3.3 Konsep Flow dan Imersi**

Konsep flow, sebagaimana dikemukakan oleh [11], menggambarkan kondisi ketika seseorang tenggelam sepenuhnya dalam suatu aktivitas dengan perhatian penuh, motivasi intrinsik, dan keterlibatan mendalam. Teknologi imersif memungkinkan terciptanya kondisi flow dalam pembelajaran seni, ketika siswa merasa “terbenam” dalam proses berkarya secara visual maupun spasial. Hal ini penting dalam pendidikan seni karena mendorong eksplorasi kreatif tanpa gangguan, serta meningkatkan kualitas hasil karya dan kepuasan belajar.

#### **4.4 Teori Narasi Digital**

Narasi digital merupakan pendekatan baru dalam pembelajaran yang menekankan pada kemampuan siswa untuk mengonstruksi cerita visual melalui media digital interaktif. Murray dalam bukunya *Hamlet on the Holodeck*, menjelaskan bahwa narasi digital memberikan ruang bagi audiens untuk menjadi partisipan aktif dalam alur cerita melalui lingkungan virtual yang imersif [4]. Dalam konteks seni dan desain, narasi digital memungkinkan siswa tidak hanya menjadi penikmat tetapi juga pencipta cerita visual, memperkuat posisi mereka sebagai subjek dalam proses belajar kreatif. Dengan demikian, narasi digital mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, komunikasi visual, serta literasi digital yang integral dalam pendidikan seni abad ke-21.

Dengan mengacu pada teori-teori tersebut, pembelajaran imersif dapat dipahami sebagai pendekatan pedagogis yang mengintegrasikan teknologi, pengalaman, kolaborasi, dan narasi visual secara simultan. Hal ini menjadikannya relevan dan potensial untuk diterapkan dalam pendidikan seni dan desain yang menuntut eksplorasi kreatif dan keterlibatan aktif.

## **2. Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk memahami secara mendalam bagaimana pembelajaran imersif yang terintegrasi dengan narasi digital dan realitas hibrida diterapkan dalam konteks pendidikan seni dan desain, serta untuk mengidentifikasi manfaat dan tantangan yang muncul dalam praktiknya.

Proses penelitian dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut:

### **2.1 Studi Literatur**

Penulis melakukan penelusuran dan kajian pustaka terhadap buku, artikel jurnal, prosiding, dan laporan penelitian yang relevan dengan tema pembelajaran imersif, teknologi VR/AR, narasi digital, realitas hibrida, dan praktik pendidikan seni rupa kontemporer. Studi literatur ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman konseptual yang kuat, memetakan tren penelitian sebelumnya, serta menemukan celah penelitian yang dapat diisi.

### **2.2 Wawancara Semi Terstruktur**

Wawancara dilakukan dengan beberapa guru seni rupa di tingkat SMP dan praktisi pendidikan seni yang telah menerapkan teknologi imersif di kelas. Teknik wawancara semi-terstruktur dipilih agar peneliti dapat mengeksplorasi pandangan, pengalaman, serta persepsi narasumber secara mendalam, tetapi tetap terarah sesuai fokus penelitian. Pertanyaan wawancara meliputi persepsi manfaat, pengalaman implementasi, kendala teknis, hingga strategi adaptasi pembelajaran.

### **2.3 Analisis Data**

Data hasil wawancara dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Proses ini dilakukan melalui tahap reduksi data, kategorisasi tema, penafsiran, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis data kemudian dibandingkan dengan temuan studi literatur untuk memperoleh kesimpulan yang komprehensif mengenai penerapan pembelajaran imersif berbasis narasi digital dan realitas hibrida dalam pendidikan seni rupa.

Dengan metode ini, diharapkan dapat dihasilkan gambaran yang valid dan kontekstual mengenai potensi, tantangan, dan strategi pengembangan pembelajaran imersif di bidang seni dan desain.

## **3. Temuan dan Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran imersif dalam pendidikan seni rupa, khususnya yang terintegrasi dengan narasi digital dan realitas hibrida, memiliki beberapa potensi signifikan sekaligus tantangan yang perlu diantisipasi.

### **3.1 Potensi Pembelajaran Imersif dalam Seni Rupa**

Temuan dari hasil wawancara dengan guru seni rupa di SMPN 6, SMPN 7 dan SMP Shalahuddin ketiganya di kota Malang, menunjukkan bahwa pembelajaran imersif memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam dibandingkan metode konvensional. Menurut Pangestu, dengan teknologi seperti virtual reality (VR) dan augmented reality (AR), peserta didik dapat menjelajahi ruang visual 3D, memahami objek seni dari berbagai sudut, serta menciptakan karya yang memadukan elemen fisik dan digital [5].

Selain itu, narasi digital mendorong siswa menjadi kreator aktif [12]. Hal ini sejalan dengan pandangan Murray (1997), siswa tidak lagi sekadar penikmat pasif, tetapi berperan sebagai penulis narasi visual lintas media. Hal ini mendukung *storytelling* visual yang memperluas ekspresi kreatif dan melatih kemampuan berpikir kritis serta kolaboratif.

Pembelajaran imersif juga mampu menciptakan kondisi *flow* [11] di mana peserta didik terbenam sepenuhnya dalam proses berkarya. Guru menyatakan bahwa keterlibatan siswa meningkat karena mereka merasa tertantang untuk mengeksplorasi medium baru, bereksperimen dengan teknik digital, dan berkolaborasi dalam proyek seni virtual.

### 3.2 Tantangan Implementasi

Meskipun potensi pembelajaran imersif diakui besar, hasil wawancara dan studi literatur mengungkap beberapa kendala implementasi. Pertama, tidak semua sekolah memiliki infrastruktur teknologi yang memadai, seperti perangkat VR/AR, komputer berkapasitas tinggi, atau koneksi internet stabil [13]. Kesenjangan ini semakin nyata antara sekolah di wilayah perkotaan dan pedesaan.

Kedua, kesenjangan kompetensi teknologi pada tenaga pendidik menjadi tantangan tersendiri. Guru memerlukan pelatihan intensif untuk menguasai penggunaan teknologi imersif dan mengintegrasikannya secara pedagogis dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) [6].

Ketiga, beberapa guru menyoroti bahwa pembelajaran seni berbasis teknologi belum sepenuhnya mampu menggantikan pengalaman taktil dalam proses berkarya, seperti merasakan tekstur bahan atau mengolah media fisik. Hal ini menuntut pendekatan hibrida yang memadukan pengalaman fisik dan virtual secara proporsional.

### 3.3 Strategi Pengembangan

Sebagian narasumber menekankan perlunya strategi yang komprehensif untuk mengoptimalkan potensi pembelajaran imersif. Strategi tersebut meliputi peningkatan akses sarana teknologi, penyediaan pelatihan berkelanjutan bagi guru, pengembangan kurikulum adaptif, serta kolaborasi dengan pihak industri kreatif untuk mendukung ekosistem belajar yang kontekstual.

Temuan ini mengonfirmasi pentingnya peran pemerintah dan institusi pendidikan dalam merumuskan kebijakan pendukung, sebagaimana diinisiasi melalui program *Merdeka Belajar* dan *Kampus Merdeka* [14]. Dengan demikian, pembelajaran imersif tidak hanya dipahami sebagai tren teknologi, tetapi sebagai transformasi pedagogis menuju praktik pendidikan seni yang lebih inklusif, kreatif, dan relevan dengan perkembangan zaman.

## 4. Kesimpulan

Pembelajaran imersif yang terintegrasi dengan narasi digital dan realitas hibrida menawarkan peluang transformasi signifikan dalam pendidikan seni rupa. Pendekatan ini mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkaya pengalaman visual-spasial, dan memfasilitasi keterlibatan kreatif siswa sebagai pencipta narasi visual, bukan sekadar penikmat pasif. Dukungan teknologi VR, AR, dan ruang virtual menciptakan lingkungan belajar yang mendalam serta mendukung terciptanya kondisi *flow* yang esensial bagi eksplorasi artistik.

Namun demikian, penerapan pembelajaran imersif masih menghadapi beberapa tantangan, terutama terkait keterbatasan infrastruktur teknologi, kesiapan pendidik, dan kesenjangan akses antara sekolah perkotaan dan pedesaan. Hambatan ini menuntut strategi pengembangan yang komprehensif melalui

peningkatan dukungan infrastruktur, pelatihan guru, serta adaptasi kurikulum agar teknologi imersif dapat diintegrasikan secara efektif dan merata.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan awal bagi para pendidik, pengambil kebijakan, dan pengembang kurikulum dalam merumuskan arah inovasi pendidikan seni rupa di era digital. Pembelajaran imersif, dengan narasi digital dan realitas hibrida, bukan sekadar pemindahan ruang belajar ke ranah virtual, melainkan upaya membangun ekosistem belajar yang kolaboratif, inklusif, dan relevan dengan perkembangan seni dan desain kontemporer.

## 5. Referensi

- [1] Z. Mazaimi and I. Sary, "Perbandingan Efektivitas Pembelajaran Tradisional dan Pembelajaran Berbasis Video Di Sekolah Menengah Atas," *Teknol. Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 72–79, 2023, doi: 10.56854/tp.v2i1.221.
- [2] T. Paulinus Tibo, Melda, "PENGARUH PENGGUNAAN METODE CERAMAH TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN PESERTA DIDIK DALAM PELAJARAN AGAMA KATOLIK DI KELAS VIII SMP NEGERI 2 KUPANG," *J. Selid.*, vol. 1, no. 2, pp. 23–39, 2020.
- [3] N. Kristiono *et al.*, "Transformasi Pembelajaran Era Metaverse : Mengintegrasikan Teknologi Pembelajaran Imersif Dalam Pendidikan Modern," vol. 4, pp. 11577–11586, 2024.
- [4] J. H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in cyberspace*, Reprint. Cambridge, Mass.: Cambridge, Mass. : MIT Press, 1997.
- [5] D. M. Pangestu and A. Rahmi, "Metaverse : Media Pembelajaran di Era Society 5.0 untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Indonesia," *J. Pedagog. Online Learn.*, vol. 1, no. 2, pp. 52–61, 2022, doi: 10.24036/jpol.v1i2.17.
- [6] M. Suryaman, L. Setiyani, R. Gunawan, and ..., "Pengenalan Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (Vr) Dan Augmented Reality (Ar) Dalam Proses Pembelajaran Kepada Para Guru," *J. Pengabd. Mandiri*, vol. 2, no. 1, pp. 167–174, 2023.
- [7] D. Kolp, *Experiential learning: experience as the source of learning and development*, 2nd ed. New Jersey: Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1984.
- [8] S. Haryati and S. A. Makarim, "Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning Dalam Pendidikan Kewirausahaan Di Sma Serba Bakti," *J. Pengabd. Kpd. Masy. Multi Disiplin*, vol. 2, no. 2, pp. 40–46, 2025.
- [9] A. H. Pamungkas and V. Sunarti, "Pengelolaan PAUD Berbasis Experiential Learning," *Kolok. J. Pendidik. Luar Sekol.*, vol. 6, no. 2, pp. 101–106, 2018, doi: 10.24036/kolokium-pls.v6i2.16.
- [10] L. S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Cambridge, Mass. ; London : Harvard University Press, 1978.

- [11] M. Csikszentmihalyi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Claremont: Claremont, United States. Claremont Graduate University, 1990.
- [12] D. . Hasanah, M. Saadie, and Sumiyadi, "Digital Storytelling: Selaras Literasi dan Teknologi sebagai Wadah Ekspresif Siswa," *Semin. Int. Riksa Bhs.*, pp. 197–201, 2022.
- [13] P. Khairani, M. Khadavi, and M. Salsyabillah, "Pembelajaran Berbasis Game: Manfaat, Tantangan, dan Strategi Implementasi dalam Konteks Pendidikan Tinggi Pada Akademi Keuangan Perbankan Nusantara (AKUBANK)," *J. Pendidik. Penggerak*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2023.
- [14] Direktorat Pembelajaran Dan Kemahasiswaan, *BUKU PANDUAN MERDEKA BELAJAR -KAMPUS MERDEKA*, Edisi ke-2. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2024.