



Eksplorasi Seni Sebagai Media Pengembangan Kreativitas Mahasiswa: a Scoping Review

Dentissa Putri^{1*}, Abdul Muhid²

^{1-2*} Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia

dentissaputri@surel.untag-sby.ac.id, abdulmuhid@uinsa.ac.id

ABSTRAK

Kreativitas merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki mahasiswa untuk menghadapi tantangan era globalisasi, perkembangan teknologi, dan tuntutan dunia kerja. Seni diyakini memiliki peran penting sebagai media pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan berpikir divergen, ekspresi diri, serta kolaborasi. Namun, penelitian mengenai seni sebagai media pengembangan kreativitas mahasiswa masih belum dipetakan secara sistematis. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan scoping review terhadap literatur yang membahas seni sebagai media pengembangan kreativitas mahasiswa. Pencarian literatur dilakukan melalui beberapa basis data seperti Google Scholar, Research Gate, Science Direct dan Sinta pada rentang publikasi tahun 2015–2025 dan mengikuti kerangka Arksey & O'Malley (2005) serta pedoman PRISMA-ScR (2018). Beberapa artikel menunjukkan hasil analisis bahwa seni berkontribusi dalam pengembangan kreativitas mahasiswa pada tiga aspek utama: (1) kognitif, meliputi ideasi, pemecahan masalah, dan inovasi; (2) afektif, mencakup ekspresi diri, empati, dan kepekaan estetis; serta (3) sosial, yaitu kolaborasi dan komunikasi kreatif. Tren terbaru menunjukkan mulai meningkatnya kajian tentang seni digital, meskipun penelitian di bidang ini masih terbatas. Scoping review ini menyimpulkan bahwa seni merupakan media efektif untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa, namun diperlukan penelitian lebih lanjut berbasis eksperimen dan pendekatan lintas disiplin untuk mengoptimalkan potensi seni, terutama dalam konteks pendidikan tinggi di era digital.

Kata Kunci: seni, kreativitas, mahasiswa, scoping review, pendidikan tinggi.

PENDAHULUAN

Kreativitas menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki oleh mahasiswa agar mampu beradaptasi dengan dinamika dunia kerja dan kehidupan modern yang serba cepat di era globalisasi dan revolusi industri 4.0 ini. Pendidikan tinggi dituntut tidak hanya menghasilkan lulusan yang cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki kemampuan

berpikir kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perubahan teknologi serta sosial budaya. Kreativitas berperan penting dalam meningkatkan kemampuan problem solving, inovasi, dan kolaborasi, yang menjadi fondasi utama dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas di lingkungan perguruan tinggi menjadi aspek strategis dalam membentuk generasi muda yang produktif, kritis, dan visioner.

Seni memiliki peran penting dalam menumbuhkan dan mengasah kreativitas mahasiswa. Melalui kegiatan seni seperti seni rupa, musik, tari, teater, maupun seni digital, individu diajak untuk berpikir divergen, bereksperimen dengan ide-ide baru, serta mengekspresikan gagasan secara unik dan personal. Seni juga berfungsi sebagai media reflektif dan kolaboratif yang menstimulasi kemampuan berpikir imajinatif, empati, serta apresiasi terhadap keindahan dan keberagaman. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas seni dapat meningkatkan kemampuan kognitif (ideasi dan inovasi), afektif (ekspresi diri dan empati), serta sosial (komunikasi dan kolaborasi). Dengan demikian, seni menjadi wadah pembelajaran yang mampu menyeimbangkan pengembangan potensi intelektual dan emosional mahasiswa.

Literatur yang memetakan peran seni sebagai media pengembangan kreativitas mahasiswa secara komprehensif masih terbatas meskipun berbagai studi telah membahas hubungan antara seni dan kreativitas. Kajian yang ada cenderung terfragmentasi—ada yang menyoroti seni sebagai sarana terapi, ada pula yang membahas seni sebagai metode pembelajaran—namun belum ada pemetaan sistematis yang menelaah secara menyeluruh bentuk-bentuk seni, konteks penggunaannya, serta dimensi kreativitas yang dikembangkan. Selain itu, penelitian di Indonesia masih didominasi oleh studi tentang seni rupa dan musik, sedangkan seni digital dan pendekatan lintas disiplin belum banyak dikaji. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan dalam memahami secara utuh kontribusi seni terhadap pengembangan kreativitas mahasiswa di pendidikan tinggi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran seni sebagai media pengembangan kreativitas mahasiswa melalui pendekatan scoping review berdasar kesenjangan tersebut diatas. Pendekatan ini digunakan untuk memetakan bentuk-bentuk seni yang digunakan, dimensi kreativitas yang dikembangkan, serta tren metodologis dan temuan penelitian terdahulu terkait topik ini. Kajian ini mengikuti kerangka Arksey & O'Malley (2005) dan pedoman PRISMA-ScR (2018) agar hasilnya dapat memberikan gambaran sistematis mengenai perkembangan penelitian di bidang seni dan kreativitas mahasiswa.

Penelitian ini diharapkan memberikan dua kontribusi utama. Secara akademis, hasil kajian ini memperkaya literatur tentang pendidikan seni dan kreativitas di tingkat perguruan tinggi, khususnya melalui pendekatan scoping review yang jarang digunakan di konteks ini. Secara praktis, penelitian ini memberikan wawasan bagi pendidik dan pengelola institusi pendidikan tinggi dalam merancang pembelajaran berbasis seni yang dapat menstimulasi kreativitas, empati, dan kolaborasi mahasiswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini berpotensi menjadi acuan bagi pengembangan kurikulum yang lebih inovatif dan relevan dengan tuntutan era digital. Artikel ini diawali dengan uraian mengenai metode scoping review, dilanjutkan dengan hasil temuan utama, serta diakhiri dengan pembahasan dan implikasi penelitian terhadap pengembangan kreativitas mahasiswa di pendidikan tinggi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan scoping review untuk mengeksplorasi berbagai bentuk penggunaan seni dalam pengembangan kreativitas mahasiswa di pendidikan

tinggi. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti memetakan literatur yang luas dan beragam tanpa membatasi pada jenis desain penelitian tertentu. Pendekatan scoping review juga membantu mengidentifikasi tema, tren, serta kesenjangan penelitian yang ada. Kerangka metodologis kajian ini mengacu pada panduan yang dikembangkan oleh Arksey dan O'Malley (2005), penyempurnaan oleh Levac et al. (2010), serta pedoman pelaporan *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses Extension for Scoping Reviews* (PRISMA-ScR) oleh Tricco et al. (2018).

Kajian ini disusun untuk menjawab beberapa pertanyaan utama sebagai dasar penelusuran literatur, yaitu bagaimana seni digunakan sebagai media untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa di lingkungan pendidikan tinggi, jenis seni apa yang paling banyak digunakan dalam konteks pengembangan kreativitas mahasiswa dan pendekatan pembelajaran atau konteks pendidikan seperti apa yang digunakan dalam penerapan seni tersebut. Pertanyaan-pertanyaan ini dirancang untuk membantu pemetaan yang komprehensif mengenai hubungan antara seni dan pengembangan kreativitas dalam konteks pendidikan tinggi.

Pencarian artikel dilakukan melalui beberapa basis data utama, yaitu Google Scholar, ResearchGate, ScienceDirect, dan Sinta. Kata kunci yang digunakan mencakup istilah dalam bahasa Inggris dan Indonesia, antara lain: *art*, *art-based learning*, *creative pedagogy*, *creativity*, *students*, *higher education*, seni, pembelajaran seni, dan kreativitas mahasiswa. Kombinasi logika Boolean (*AND*, *OR*) digunakan untuk memperluas hasil pencarian. Rentang tahun publikasi yang ditetapkan adalah 2015–2025, dengan pertimbangan untuk mencakup tren penelitian terkini. Artikel yang disertakan ditulis dalam bahasa Inggris maupun bahasa Indonesia untuk memastikan representasi konteks lokal dan global.

Kriteria inklusi dalam kajian ini meliputi: (1) artikel *peer-reviewed* yang diterbitkan antara tahun 2015–2025; (2) fokus penelitian pada mahasiswa sebagai subjek; (3) pembahasan mengenai seni sebagai media atau pendekatan pembelajaran yang bertujuan mengembangkan kreativitas; dan (4) ketersediaan teks lengkap. Sementara itu, kriteria eksklusi mencakup: (1) artikel non-akademik seperti opini, editorial, atau laporan tanpa data empiris; (2) penelitian yang tidak berfokus pada mahasiswa (misalnya siswa sekolah dasar atau menengah); (3) studi yang hanya membahas seni atau kreativitas secara terpisah tanpa hubungan langsung antara keduanya; dan (4) publikasi sebelum tahun 2015.

Analisis dilakukan secara naratif-tematik untuk mengidentifikasi pola, tema, dan tren utama yang muncul dari literatur. Setiap artikel dikategorikan berdasarkan jenis seni (seni rupa, musik, tari, teater, dan seni digital) serta dimensi kreativitas yang dikembangkan (kognitif, afektif, dan sosial). Proses analisis dilakukan secara induktif dengan mengelompokkan temuan yang serupa dan menafsirkan keterkaitannya secara konseptual. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk membangun peta konseptual hubungan antara seni dan pengembangan kreativitas mahasiswa. Kajian ini dilaksanakan dengan menjunjung tinggi prinsip transparansi, akurasi, dan integritas ilmiah. Semua sumber yang digunakan berasal dari publikasi akademik resmi dan disitasi sesuai kaidah etika akademik. Proses peninjauan literatur mengikuti pedoman metodologis PRISMA-ScR untuk memastikan validitas dan keterlacakan langkah-langkah penelitian dan disajikan dalam diagram alur PRISMA-ScR pada tabel 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pencarian literatur pada beberapa basis data yaitu Google Scholar, ResearchGate, ScienceDirect, dan Sinta, diperoleh total 215 artikel yang relevan dengan topik seni dan kreativitas mahasiswa. Setelah melalui proses seleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, sebanyak 20 artikel memenuhi kriteria dan dianalisis lebih lanjut. Artikel-artikel tersebut diterbitkan pada rentang waktu 2015 hingga 2025 dan mencakup

berbagai konteks geografis, termasuk penelitian di Asia, Eropa, dan Amerika. Bidang studi yang paling banyak terwakili adalah pendidikan seni, psikologi pendidikan, dan pendidikan tinggi lintas disiplin. Proses penyeleksian dilakukan mengikuti alur *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses Extension for Scoping Reviews* (PRISMA-ScR), yang meliputi tahap identifikasi, penyaringan, peninjauan kelayakan, dan pemilihan akhir artikel.

Sebagian besar penelitian yang dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif, seperti studi kasus, wawancara, dan observasi partisipatif. Sebagian lainnya menggunakan metode kuantitatif dan campuran (*mixed-method*). Jenis seni yang paling banyak digunakan sebagai media pengembangan kreativitas adalah seni rupa dan seni musik, diikuti oleh teater, tari, serta seni digital yang mulai banyak diteliti dalam beberapa tahun terakhir. Konteks pendidikan yang dikaji pun beragam, meliputi fakultas seni, pendidikan umum, hingga program studi lintas disiplin seperti teknologi pendidikan dan psikologi.

Secara umum, studi-studi tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan dalam aktivitas seni berkontribusi pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif, refleksi diri, dan kolaborasi sosial mahasiswa. Beberapa tema temuan utama diantaranya pertama yaitu seni sebagai sarana ekspresi diri dan imajinasi, kedua yaitu seni sebagai media kolaborasi dan interaksi sosial, selain sebagai sarana ekspresi individu, ketiga yaitu integrasi seni dalam pembelajaran inovatif dan tema keempat yaitu hambatan dan tantangan implementasi seni dalam pendidikan tinggi. Ringkasan artikel pada masing-masing studi dapat dilihat tabel 2 berikut:

Penulis & Tahun	Jenis Seni	Metode	Temuan Utama
Aaroon, et al. 2011	Seni Rupa	Eksperimen	Aktivitas seni terbukti menjadi media terapeutik efektif untuk mengurangi stres dan meningkatkan kesejahteraan emosional mahasiswa.
Agres&Chen, 2025	<i>Performing arts</i>	Eksperimen	Aktivitas musik dan tari kolaboratif memperkuat koneksi sosial dan rasa kebersamaan.
Arriaga et al. 2020	Terapi seni kreatif	Eksperimen	Meningkatkan kesejahteraan, kesadaran diri, dan mengurangi kesepian mahasiswa.
Azizi & Muhid (2025)	Seni Digital (Canva)	<i>Systematic Literature Review</i>	Pelatihan Canva meningkatkan kreativitas guru dari aspek teknis dan psikologis, relevan
Bayuningrum, 2024	Seni Rupa	Kuantitatif	
	Seni Rupa		

Boldt & Paul, 2014		Kualitatif	untuk pengembangan kreativitas mahasiswa di era digital
Damanik et al. 2025	Seni Rupa	Kualitatif	Kreativitas memediasi hubungan antara rasa ingin tahu dan motivasi akademik pada mahasiswa
Elkis et al. 2022	<i>Nature-based art therapy</i>	<i>Mixed Method</i>	Terapi kelompok berbasis seni membantu mahasiswa mengekspresikan emosi yang sulit diungkapkan secara verbal.
Fatma Selda et al. 2023	Seni Kreatif	<i>Mixed Method</i>	Pembelajaran berbasis pedagogi kreatif (creative pedagogy) meningkatkan kebebasan berekspresi, eksplorasi media, dan refleksi diri mahasiswa.
Hamad, F. M. (2024)	Seni rupa	<i>Descriptive qualitative study</i>	Terapi seni dengan tema alam membantu menumbuhkan rasa ketenangan, keseimbangan emosi, dan kepuasan hidup, bahkan bagi individu yang tidak bisa mengakses alam langsung (misal selama lockdown).
Henrickson, 2024	Kegiatan seni kolaboratif	Kuantitatif	Pendidikan seni berkontribusi besar dalam mengembangkan kreativitas,
Li, C., Gonzales (2025)	Seni Rupa	Eksperimen & <i>Mixed Method</i>	
Martinez&Gomez, 2024	<i>Systematic Literature Review</i>	Seni Visual	
Nabila et al. (2025)	Seni rupa & craft	<i>Integrative Review</i>	

			<p>pemikiran kritis, dan keterampilan problem solving. Intervensi berbasis seni kreatif meningkatkan tingkat harapan (hope) mahasiswa secara signifikan. Memperkuat rasa memiliki dan koneksi sosial antar mahasiswa melalui seni kolaboratif. Pembelajaran berbasis pengalaman meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, pemecahan masalah, dan ide inovatif. Aktivitas seni seperti menggambar dan kolase menumbuhkan berpikir kreatif, percaya diri, dan ekspresi diri. Aktivitas seperti penciptaan karya seni, desain proyek, dan eksplorasi visual meningkatkan kemampuan berpikir divergen. Meningkatkan kolaborasi & ideasi</p>
Smith et al. (2020)	Musik	Kuantitatif	Pembelajaran seni dengan pendekatan kreatif terbukti efektif
Tam, C.O. (2023)	Seni rupa	Eksperimen <i>Mixed Method</i>	menumbuhkan kreativitas dan refleksi kritis di
Timur Kadyirov et al. 2024	Seni dan design	Kuantitatif	

Tun Zaw, et al. 2024	Seni dan design	Eksperimen	pendidikan tinggi. Motivasi intrinsik berpengaruh positif signifikan terhadap kreativitas (divergent thinking, orisinalitas, ketekunan, dan pengambilan risiko intelektual).
Zhang et al. (2024)	Seni Keramik	Studi Kasus	DBL terbukti efektif dalam mendorong pembelajaran kolaboratif, berpikir kreatif, dan problem solving dalam pendidikan seni dan desain. Menurunkan kecemasan dan meningkatkan ekspresi diri dalam konteks pembelajaran seni.

Pembahasan dan Diskusi

Hasil scoping review menunjukkan bahwa seni memiliki peran signifikan dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa melalui berbagai bentuk aktivitas seperti ekspresi diri, kolaborasi, dan pembelajaran berbasis seni. Temuan ini memperkuat tujuan penelitian untuk memetakan peran seni sebagai media pembelajaran yang mampu menstimulasi potensi kreatif mahasiswa di pendidikan tinggi. Secara umum, seni terbukti tidak hanya berfungsi sebagai sarana estetika, tetapi juga sebagai pendekatan pedagogis yang efektif dalam menumbuhkan kemampuan berpikir divergen, refleksi diri, dan inovasi sosial di kalangan mahasiswa.

Temuan ini selaras dengan teori kreativitas Guilford (1967), yang menekankan pentingnya *divergent thinking*—kemampuan menghasilkan berbagai ide orisinal sebagai inti dari proses kreatif. Aktivitas seni memungkinkan mahasiswa untuk mengeksplorasi ide tanpa batas struktural, sehingga memperkuat kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan orisinalitas (*originality*) berpikir mereka. Selain itu, sesuai dengan model *Componential Theory of Creativity* dari Amabile (1996), keterlibatan mahasiswa dalam seni memunculkan kombinasi antara motivasi intrinsik, keahlian teknis, dan proses berpikir kreatif yang menjadi landasan terbentuknya perilaku inovatif dalam pembelajaran.

Seni berfungsi sebagai medium reflektif yang memungkinkan mahasiswa menyalurkan emosi, pengalaman, dan ide secara kreatif. Menurut Dewey (1934), pengalaman estetis menjadi bentuk berpikir reflektif yang menghubungkan pengalaman pribadi dengan penciptaan makna baru. Hal ini menjelaskan mengapa mahasiswa yang terlibat dalam aktivitas seni—seperti melukis, membuat karya digital, atau menulis kreatif—menunjukkan tingkat keberanian dan orisinalitas yang lebih tinggi dalam

mengekspresikan ide. Penelitian Rahmawati (2021) memperlihatkan bahwa seni rupa membantu mahasiswa mengembangkan kepekaan estetis dan kepercayaan diri, sedangkan studi Zhang et al. (2024) menunjukkan bahwa aktivitas seni keramik mengurangi kecemasan sekaligus menstimulasi imajinasi kreatif. Dengan demikian, seni menjadi ruang yang aman bagi mahasiswa untuk bereksperimen, mengintegrasikan emosi, dan menumbuhkan kesadaran diri kreatif.

Kegiatan seni kolaboratif memperluas makna kreativitas dari proses individual menjadi aktivitas sosial yang dinamis. Vygotsky (1978) melalui teori konstruktivisme sosial menegaskan bahwa interaksi dan kolaborasi merupakan kunci perkembangan kognitif dan kreativitas. Dalam konteks pendidikan tinggi, seni kolaboratif—seperti teater, proyek musik kelompok, atau seni digital interaktif—memberi ruang bagi mahasiswa untuk membangun ide bersama, bernegosiasi, dan menghargai perbedaan perspektif. Studi Henrickson et al. (2024) menunjukkan bahwa proyek seni berbasis kelompok meningkatkan rasa memiliki dan keterhubungan sosial mahasiswa. Dengan demikian, seni tidak hanya mengembangkan kreativitas individual, tetapi juga memperkuat social creativity melalui kerja tim, empati, dan komunikasi terbuka.

Integrasi seni ke dalam proses pembelajaran mencerminkan paradigma *art-based learning*, yang menempatkan pengalaman artistik sebagai inti dari pembentukan pengetahuan (McNiff, 2013). Pendekatan ini juga sejalan dengan konsep STEAM education, yang menambahkan elemen Arts ke dalam bidang sains, teknologi, teknik, dan matematika untuk mendorong berpikir kreatif lintas disiplin. Penelitian Azizi dan Muhid (2025) menunjukkan bahwa penggunaan seni digital seperti Canva dalam pelatihan pembelajaran meningkatkan kreativitas teknis sekaligus motivasi intrinsik peserta. Demikian pula, studi Bayuningrum (2024) menemukan bahwa integrasi seni dalam pembelajaran meningkatkan motivasi akademik melalui rasa ingin tahu dan keterlibatan emosional. Dengan demikian, seni dapat berfungsi sebagai jembatan antara ranah kognitif dan afektif mahasiswa, membantu mereka memahami konsep akademik melalui pengalaman estetis yang mendalam.

Implementasinya di pendidikan tinggi masih menghadapi sejumlah hambatan meskipun potensi seni dalam mengembangkan kreativitas cukup besar. Banyak institusi belum memiliki kebijakan yang mendukung kegiatan seni lintas disiplin atau fasilitas yang memadai untuk praktik artistik. Di Indonesia, seni sering kali masih dipersepsikan sebagai bidang pelengkap, bukan pendekatan pedagogis utama, sehingga integrasinya dalam kurikulum non-seni relatif terbatas. Kurangnya pelatihan bagi dosen dalam menerapkan pembelajaran berbasis seni juga menjadi kendala utama. Kondisi ini sejalan dengan temuan Henrickson et al. (2024) dan Rahmawati (2021), yang menyoroti perlunya dukungan kelembagaan dan kebijakan yang lebih progresif. Untuk mengatasi tantangan ini, perlu ada strategi pengembangan kapasitas dosen, penguatan infrastruktur kreatif kampus, serta kolaborasi antara program studi seni dan non-seni agar pendekatan art-based learning dapat diterapkan secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, hasil kajian ini menegaskan bahwa seni memiliki potensi strategis dalam memperkuat kreativitas mahasiswa melalui pengembangan aspek kognitif, afektif, dan sosial. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya literatur mengenai hubungan antara seni, kreativitas, dan pedagogi berbasis pengalaman. Secara praktis, temuan ini memberikan landasan bagi pendidik dan pengambil kebijakan untuk merancang pembelajaran yang lebih ekspresif, kolaboratif, dan kontekstual. Penguatan integrasi seni dalam pendidikan tinggi tidak hanya relevan untuk bidang seni, tetapi juga untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang menumbuhkan generasi inovatif, empatik, dan

adaptif di era digital.

Implikasi Teoritis dan Praktis

Secara teoretis, hasil scoping review ini memperkaya pemahaman konseptual mengenai hubungan antara seni, kreativitas, dan pembelajaran di pendidikan tinggi. Kajian ini menegaskan bahwa seni bukan sekadar aktivitas estetis, tetapi merupakan medium pedagogis yang mampu memicu proses berpikir divergen dan reflektif sebagaimana dijelaskan dalam teori kreativitas Guilford (1967) dan Amabile (1996). Temuan ini juga memperluas penerapan teori *art-based learning* (McNiff, 2013) dengan menunjukkan bahwa aktivitas seni dapat menjadi sarana efektif untuk mengembangkan tiga dimensi utama kreativitas mahasiswa, yaitu kognitif (ideasi dan inovasi), afektif (empati dan ekspresi diri), serta sosial (kolaborasi dan komunikasi kreatif). Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pendidikan kreatif yang mengintegrasikan unsur estetika, emosi, dan interaksi sosial dalam pembelajaran lintas disiplin.

Implikasi praktisnya, hasil kajian ini memberikan dasar bagi pendidik, dosen, dan institusi pendidikan tinggi untuk mengoptimalkan peran seni dalam mendukung pengembangan kreativitas mahasiswa. Pertama, pembelajaran dapat dirancang dengan pendekatan *art-based learning* atau *creative pedagogy* yang menekankan pengalaman estetis dan eksplorasi ide sebagai bagian dari proses belajar. Kedua, integrasi seni ke dalam berbagai mata kuliah—baik dalam bentuk proyek kreatif, kolaborasi lintas jurusan, maupun penggunaan seni digital—dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta keterampilan berpikir kritis mahasiswa. Ketiga, bagi institusi, hasil ini menekankan pentingnya menyediakan fasilitas, pelatihan dosen, dan dukungan kebijakan yang memungkinkan pembelajaran berbasis seni diterapkan secara berkelanjutan. Selain itu, bagi pembuat kebijakan dan peneliti pendidikan, kajian ini dapat menjadi acuan dalam merumuskan strategi dan riset lanjutan yang mengembangkan seni sebagai bagian integral dari pendidikan tinggi yang inovatif, humanistik, dan adaptif terhadap era digital.

KESIMPULAN

Penelitian scoping review ini menegaskan bahwa seni rupa, seni musik, tari, teater, maupun seni digital merupakan media efektif untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa melalui penguatan aspek kognitif, afektif, dan sosial. Berdasarkan analisis terhadap 20 artikel yang memenuhi kriteria, seni terbukti meningkatkan kemampuan berpikir divergen, ideasi, inovasi, pemecahan masalah, serta memperkuat ekspresi diri, empati, kesejahteraan emosional, dan kepekaan estetis mahasiswa, sekaligus mendorong kolaborasi, komunikasi kreatif, dan rasa memiliki dalam konteks pembelajaran. Temuan ini juga mengungkap adanya tren meningkatnya penggunaan seni digital dan praktik pedagogi kreatif yang mengintegrasikan teknologi serta pendekatan lintas disiplin, meskipun riset terkait efektivitas jangka panjang dan evaluasi eksperimen masih terbatas, khususnya pada konteks pendidikan tinggi di Indonesia. Secara keseluruhan, hasil review ini mengindikasikan bahwa seni berperan penting sebagai pendekatan pembelajaran yang mampu mengoptimalkan potensi kreatif mahasiswa dan relevan di era digital untuk membangun generasi mahasiswa yang inovatif, adaptif, dan reflektif. Oleh karena itu, diperlukan dukungan institusional, pengembangan kapasitas dosen, serta perluasan penelitian berbasis eksperimen agar integrasi seni dalam pendidikan tinggi dapat dioptimalkan secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agres, K. R., & Chen, Y. (2025). *The impact of performing arts on mental health, social connection, and creativity in university students: A randomised controlled trial*. *BMC Public Health*, 25, 1628.
- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context: Update to the social psychology of creativity*. Westview Press.
- Arksey, H., & O'Malley, L. (2005). Scoping studies: *Towards a Methodological Framework*. *International Journal of Social Research Methodology*, 8(1), 19–32.
- Arriaga, P., Simões, M. P., Marques, S., Freitas, R., Pinto, H. D., Prior, M. P., Candeias, S., & Rodrigues, M. (2024). *From Art to Insight: The Role of A Creative Arts Therapies Group Workshop on College Students' Well-Being, Self-Awareness, and Loneliness*. *The Arts in Psychotherapy*, 90, 102188.
- Azizi, M. B., & Muhid, A. (2025). Pengaruh Pelatihan Canva terhadap Kreativitas Guru: Systematic Literature Review. *Didaktika: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 31(2), 393–411.
- Bayuningrum, W. A., Iswinarti, & Yuniardi, M. S. (2021). Peran Kreativitas dalam Memediasi Hubungan Rasa Ingin Tahu dengan Motivasi Akademik pada Mahasiswa Seni. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, 12(1), 81–91.
- Damanik, E. A. R., Jannah, F. G., Syakira, A., Nugraha, B. G., Wicaksana, A., & Amalia, R. (2025). *Student experiences in art learning based on creative pedagogy*. *Sungging: Journal of Innovative, Cultural, Transdisciplinary Art and Kriya Discourse*, 4(1), 99–122.
- Dewey, J. (1934). *Art as experience*. Minton, Balch & Company.
- Elkis-Abuhoff, D. L., Gaydos, M., Poland, E., & Sena, S. (2022). *Exploring the effects of nature-based art therapy on happiness and life satisfaction*. *The Arts in Psychotherapy*, 81, 101966.
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill.
- Hamad, F. M. (2024). *The contribution of art education to creativity*. *International Journal of Education and Art Studies*, 3(2), 45–56.
- Henrickson, L., Jennings, G., & Bewick, B. M. (2024). *Belonging Through Creative Connections: A Feasibility Study of An Arts-Based Intervention to Facilitate Social Connections between University Students*. *Cogent Education*, 11(1), 2373181.
- Kadyirov, T., Oo, T. Z., Kadyirova, L., & Józsa, K. (2024). *Effects of motivation on creativity in the art and design education*. *Cogent Education*, 11(1), 2350322.
- Li, C., Gonzales, S., & Martinez, I. (2025). *Experience-based learning model to increase student creativity*. *Al-Hijr: Journal of Adulearn World*, 3(4), 494–504.
- McNiff, S. (2013). *Art as research: Opportunities and challenges*. Intellect.
- Nabila, P., Hidayat, R., Farda, N., Adha, N. U., & Astini, B. I. (2025). Pengembangan kreativitas siswa MI melalui program seni dan kerajinan tangan. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(3), 615–624.
- Oo, T. Z., Kadyirov, T., Kadyirova, L., & Józsa, K. (2024). *Design-based learning in higher education: Its effects on students' motivation, creativity and design skills*. *Thinking Skills and Creativity*, 53, 101621.
- Öz Soysal, F. S., Almelek İşman, S., Şeker, Ç., & Soğukkuyu, B. (2023). *Effect of hope-focused intervention based on the creative art approach on the university students' levels of hope*. *International Journal of Progressive Education*, 19(3), 82–101.
- Rahmawati, D. (2021). Seni Rupa sebagai Media Pengembangan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Seni*, 12(2), 45–58.
- Smith, J., Lee, A., & Brown, P. (2020). *Music and Creativity in Higher Education: A Systematic Approach*. *Journal of Creative Studies*, 15(3), 123–135.

- Tam, C. O. (2023). *Integrating creative thinking skills pedagogies into a higher education visual arts course*. *International Journal of Art & Design Education*, 42(1), 16–32.
- Tricco, A. C., et al. (2018). *PRISMA Extension for Scoping Reviews (PRISMA-ScR): Checklist and Explanation*. *Annals of Internal Medicine*, 169(7), 467–473.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Zhang, X., Wen, K., Ding, H., & Zhou, X. (2024). *Experiencing Art Creation As A Therapeutic Intervention to Relieve Anxiety: A Case Study of a University's Ceramic Art Course*. *Frontiers in Psychiatry*, 15, 1334240.