

Representation of Raden Saleh's Painting the Arrest of Prince Diponegoro in Interactive Digital Educational Media

**Representasi Lukisan Penangkapan Pangeran Diponegoro
Dalam Media Edukasi Digital Interaktif**

Jessika Oktavia¹

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan

Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul

[1jessikavia03@student.esaunggul.ac.id](mailto:jessikavia03@student.esaunggul.ac.id)

ABSTRAK

Lukisan *Penangkapan Pangeran Diponegoro* karya Raden Saleh merupakan salah satu karya paling penting dalam sejarah seni rupa Indonesia, karena tidak hanya menyajikan nilai estetika, tetapi juga simbol perlawanannya terhadap kolonialisme. Penelitian ini bertujuan untuk menelaah bagaimana representasi budaya dan sejarah yang terkandung dalam lukisan tersebut dapat dihadirkan kembali melalui media edukasi digital interaktif berbasis permainan. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi pustaka, observasi visual, serta wawancara dengan praktisi seni dan pengguna media digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif memungkinkan karya seni tidak sekadar dipandang sebagai objek visual statis, tetapi dapat dialami secara partisipatif melalui eksplorasi, interaksi dengan objek, dan narasi digital. Dengan demikian, adaptasi digital berbasis game dapat menjadi sarana edukasi yang relevan dengan perkembangan teknologi, sekaligus memperkuat apresiasi publik terhadap seni rupa dan sejarah Indonesia.

Kata kunci: Budaya, edukasi digital, game interaktif, lukisan, Raden Saleh.

ABSTRACT

Raden Saleh's painting The Arrest of Prince Diponegoro is one of the most significant works in Indonesian art history, valued not only for its aesthetic qualities but also for its symbolic resistance to colonialism. This study aims to examine how the cultural and historical values embedded in the painting can be re-presented through interactive digital education in the form of a game. The research employed a qualitative method through literature review, visual observation, and interviews with art practitioners and digital media users. The findings reveal that interactive media enables artworks to be experienced not merely as static visuals but through participatory mechanisms such as exploration, object interaction, and digital narratives. Therefore, digital adaptation through gaming can serve as an educational tool aligned with technological development while enhancing public appreciation of Indonesian art and history.

Keywords: Culture, digital education, interactive game, painting, Raden Saleh

PENDAHULUAN

Lukisan *Penangkapan Pangeran Diponegoro* karya Raden Saleh (1857) merupakan salah satu karya paling monumental dalam sejarah seni rupa Indonesia. Lukisan ini tidak hanya menampilkan keindahan estetika, tetapi juga mengandung simbol perlawanan terhadap kolonialisme dan menjadi representasi penting identitas budaya bangsa (Hasibuan, 2023). Dalam konteks sejarah seni, karya ini sering dianggap sebagai bentuk visualisasi politik yang halus namun tegas, karena melalui pilihan ekspresi tokoh, gestur tubuh, dan komposisi ruang, Raden Saleh berhasil membalikkan narasi kolonial yang sebelumnya mendominasi. Nilai sejarah dan budaya yang terkandung di dalamnya menjadikan karya ini lebih dari sekadar artefak seni, melainkan media yang sarat makna bagi generasi penerus. Lukisan ini tidak hanya berfungsi sebagai catatan visual peristiwa sejarah, tetapi juga menjadi medium komunikasi lintas zaman yang memperlihatkan semangat juang bangsa Indonesia.

Pada sisi lain, perkembangan teknologi digital telah membuka peluang baru dalam penyampaian nilai budaya dan sejarah. Dunia digital memungkinkan karya seni klasik untuk dihadirkan kembali dalam format yang lebih interaktif dan mudah dijangkau oleh berbagai kalangan. “Game digital dapat berfungsi tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang efektif karena mampu menghadirkan pengalaman partisipatif” (Huizinga et al., 1950). Hal ini menunjukkan bahwa media digital memiliki potensi besar untuk mentransformasi karya seni menjadi pengalaman yang bukan hanya bersifat estetis, tetapi juga edukatif dan inspiratif. Transformasi karya seni rupa ke dalam medium digital memungkinkan apresiasi yang lebih luas, terutama bagi generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi dan memiliki kecenderungan belajar melalui media visual serta interaktif.

Tantangan baru justru yang muncul adalah bagaimana merepresentasikan nilai budaya dan sejarah dari lukisan Raden Saleh tanpa mengurangi makna aslinya. Proses adaptasi ini membutuhkan keseimbangan antara menjaga keaslian pesan sejarah dan melakukan inovasi sesuai perkembangan teknologi. “Adaptasi seni ke dalam media digital membutuhkan pendekatan yang kritis agar pesan historis tetap terjaga” (Hutcheon, 2006). Dengan demikian, proses perancangan media edukasi digital berbasis karya seni menuntut kehati-hatian, baik dari aspek visual, naratif,

maupun mekanisme interaktifnya, agar nilai historis tetap tersampaikan dengan benar. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada eksplorasi representasi lukisan *Penangkapan Pangeran Diponegoro* dalam bentuk media edukasi digital interaktif. Fokus ini tidak hanya untuk menghadirkan ulang pengalaman visual dari sebuah lukisan bersejarah, tetapi juga untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai konteks sosial, politik, dan budaya di balik penciptaannya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menelaah bagaimana nilai budaya dan sejarah yang terkandung dalam lukisan dapat diintegrasikan ke dalam pengalaman digital, sehingga berfungsi sebagai media edukasi sekaligus sarana pelestarian seni rupa Indonesia. Dengan adanya pengemasan ulang dalam bentuk digital, karya seni ini diharapkan mampu menjangkau audiens yang lebih luas dan membangun kesadaran budaya yang lebih kuat di kalangan generasi muda. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis digital serta memperkuat upaya pelestarian warisan budaya melalui teknologi kontemporer. Selain itu, penelitian ini juga menjadi bukti bahwa integrasi antara seni, sejarah, dan teknologi dapat menghasilkan media pembelajaran yang relevan, menarik, serta mampu menjaga kesinambungan nilai budaya bangsa.

TINJAUAN PUSTAKA

Adaptasi karya seni ke dalam media baru telah menjadi salah satu kajian penting dalam ranah studi budaya. “Adaptasi merupakan proses kreatif yang tidak hanya memindahkan medium, tetapi juga menafsirkan kembali makna untuk konteks audiens baru” (Hutcheon, 2006). Dalam konteks seni rupa, adaptasi ke ranah digital memungkinkan karya klasik untuk dihadirkan ulang secara interaktif tanpa menghilangkan nilai historisnya. Sejalan dengan itu permainan digital selalu berdiri di antara aturan nyata dan dunia fiksi, sehingga dapat berfungsi sebagai medium representasi sekaligus narasi budaya (Juul, 2005).

Berdasarkan perspektif teori permainan, “Game tidak hanya dipandang sebagai hiburan, melainkan juga sebagai bentuk aktivitas budaya yang menyampaikan nilai sosial dan edukatif” (Huizinga, 1950). Lebih jauh, pengalaman imersif dalam game dapat memicu kondisi *flow* yang meningkatkan keterlibatan

pemain dalam proses belajar (Csikszentmihalyi, 1990). Schell (2008) juga menekankan pentingnya desain permainan sebagai sarana komunikasi visual yang mampu menghubungkan pemain dengan pesan yang ingin disampaikan.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan peran game dalam mendukung proses edukasi dan pelestarian budaya. Ary & Eko Hariadi (2020) menekankan efektivitas media game edukasi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. "Integrasi nilai sejarah dan budaya dalam permainan digital berpotensi meningkatkan apresiasi terhadap seni rupa nasional" (Hasibuan, 2023). Hal serupa ditunjukkan oleh Rachmawati, Muzakka, & Widyawati (2024) yang menemukan bahwa film *Mencuri Raden Saleh* mengandung kritik sosial yang dapat diadaptasi ke medium interaktif. Sementara itu, Syarif et al. (2023) menegaskan bahwa lukisan *Penangkapan Pangeran Diponegoro* memiliki pengaruh besar terhadap semangat juang bangsa, menjadikannya relevan untuk dihadirkan kembali melalui media digital. Dengan demikian, tinjauan pustaka ini menegaskan bahwa representasi seni rupa melalui game digital memiliki landasan teoretis dan empiris yang kuat, baik dari aspek adaptasi seni, teori permainan, maupun penelitian terdahulu mengenai edukasi berbasis budaya.

MATERI DAN METODE

Materi penelitian ini berfokus pada lukisan *Penangkapan Pangeran Diponegoro* (1857) karya Raden Saleh sebagai objek utama. Lukisan ini dipilih karena memiliki nilai historis dan kultural yang signifikan, sekaligus menjadi representasi identitas bangsa. Selain itu, digunakan pula materi pendukung berupa literatur seni rupa Indonesia, teori adaptasi (Hutcheon, 2006), teori permainan (Huizinga, 1950; Schell, 2008), serta penelitian terkait game edukasi (Ary & Eko Hariadi, 2020; Hasibuan, 2023).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif dengan beberapa tahapan. Pertama, studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan teori dan penelitian terdahulu yang relevan dengan adaptasi seni dan pengembangan media edukasi digital. Kedua, observasi visual terhadap lukisan dilakukan untuk mengidentifikasi aspek visual, simbolik, dan historis yang akan direpresentasikan ke

dalam media digital. Ketiga, wawancara dengan praktisi seni rupa dan penikmat seni digunakan untuk memperoleh pandangan mengenai makna lukisan serta bagaimana karya tersebut dapat dihadirkan ulang dalam konteks digital. Keempat, dokumentasi dilakukan melalui pengumpulan arsip visual, tangkapan layar dari prototipe game 3D, dan catatan proses perancangan.



Gambar 1. Observasi Lukisan Penangkapan Pangeran Diponegoro
karya Raden Saleh (1857)
(Sumber: Jessika Oktavia)

Pendekatan ini dipilih untuk memastikan bahwa representasi digital yang dihasilkan tidak hanya berupa reproduksi visual. Tetapi hal tersebut, juga mampu mempertahankan nilai budaya dan sejarah lukisan. Sehingga memiliki fungsi sebagai media edukasi sekaligus pelestarian seni rupa Indonesia.

PEMBAHASAN

Lukisan *Penangkapan Pangeran Diponegoro* karya Raden Saleh merupakan representasi visual yang sarat dengan simbol perlawanan terhadap kolonialisme. Dalam karya tersebut, tokoh Diponegoro digambarkan berdiri tegak dengan ekspresi penuh martabat, berbeda dengan versi kolonial yang cenderung menundukkan sosok pahlawan bangsa. Perbedaan penggambaran ini bukan hanya persoalan estetika,

melainkan juga strategi artistik untuk membangun narasi tandingan terhadap wacana kolonial yang berusaha melemahkan citra pahlawan nasional. Hal ini menunjukkan bagaimana Raden Saleh berupaya menyampaikan pesan politis melalui medium seni rupa, menjadikan lukisan tidak hanya sebagai karya estetika, tetapi juga sebagai



pernyataan ideologis (Hasibuan, 2023; Syarif et al., 2023).

Gambar 2. Lukisan Penangkapan Pangeran Diponegoro karya Raden Saleh (1857)
(Sumber: <https://id.wikipedia.org/>)



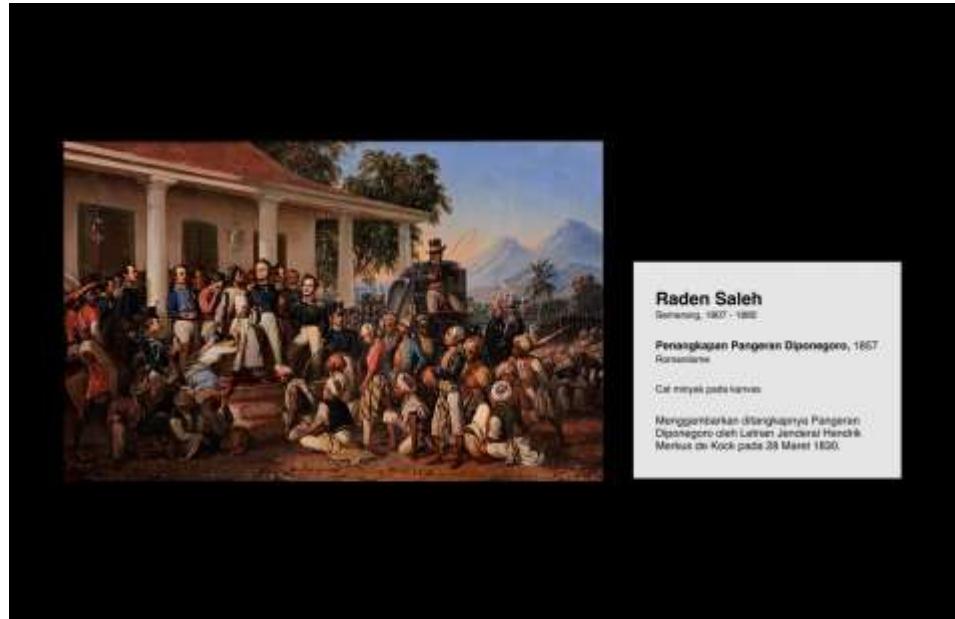
Gambar 3. Penyerahan Pangeran Diponegoro kepada Jenderal De Kock
karya Nicolaas Pieneman
(Sumber: <https://id.wikipedia.org/>)

Lukisan ini sekaligus menegaskan posisi seni rupa sebagai sarana komunikasi visual yang mampu mengartikulasikan identitas bangsa. Dengan menampilkan Diponegoro sebagai sosok yang bermartabat, Raden Saleh menghadirkan representasi visual yang menginspirasi semangat perlawanan, sekaligus menolak hegemoni visual kolonial yang berusaha mendikte sejarah. Dari perspektif teori representasi, karya ini berfungsi sebagai medium untuk merekonstruksi narasi kebangsaan melalui bahasa visual yang universal. Dengan demikian, lukisan tidak hanya berfungsi sebagai artefak seni bersejarah, tetapi juga sebagai dokumen budaya yang mengandung nilai politik, sosial, dan ideologis yang kuat.

Transformasi lukisan ke dalam media digital interaktif melalui game edukasi membuka ruang apresiasi baru. Pemain tidak hanya melihat karya secara statis, melainkan dapat berinteraksi dengan konten visual, narasi, dan informasi yang terkandung di dalamnya. Interaktivitas ini menjadikan pengalaman bermain sekaligus belajar lebih bermakna karena pengguna tidak hanya menjadi penonton pasif, melainkan juga aktor aktif yang terlibat dalam proses penemuan makna. Implementasi fitur seperti UI informasi lukisan, sistem *quest*, serta eksplorasi lingkungan virtual memungkinkan nilai budaya dan sejarah dari lukisan dipahami dengan cara yang lebih partisipatif (Ary & Ekoohariadi, 2020; Aula et al., 2020). Fitur-fitur tersebut tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mengondisikan pemain untuk membangun hubungan personal dengan materi pembelajaran, sehingga nilai sejarah yang terkandung dapat lebih mudah diingat dan dipahami.

Selain itu, pemilihan gaya visual *low poly* dalam pengembangan game versi beta turut berperan dalam membangun estetika yang sederhana namun komunikatif. Pendekatan *low poly* ini dipilih bukan hanya karena alasan teknis efisiensi, tetapi juga karena kesederhanaannya mampu menonjolkan aspek naratif tanpa membebani pemain dengan detail visual yang terlalu kompleks. Dengan gaya visual ini, pemain tetap dapat fokus pada pengalaman cerita dan interaksi tanpa terganggu oleh distraksi visual yang berlebihan. Meski minimalis, pendekatan ini tetap mampu

menyampaikan nuansa dramatik dan mendukung narasi sejarah, terutama dalam menekankan suasana tegang yang menyertai misi pencurian dan interaksi antar karakter.



Gambar 4. Tampilan UI informasi lukisan dalam game

(Sumber: Jessika Oktavia)

Lebih lanjut, penggunaan *low poly* juga sejalan dengan tren estetika kontemporer dalam desain game edukasi, di mana gaya visual yang sederhana justru dapat meningkatkan aksesibilitas dan memperluas jangkauan *audiens*. Pemain dari berbagai latar belakang, termasuk yang tidak terbiasa dengan game kompleks, dapat lebih mudah memahami mekanisme permainan. Selain itu, gaya ini juga mempermudah integrasi elemen interaktif seperti *quest* dan UI informasi, karena visual yang bersih mendukung keterbacaan informasi dengan lebih baik.

Melalui pemanfaatan potensi media digital, representasi lukisan *Penangkapan Pangeran Diponegoro* dapat menjangkau *audiens* yang lebih luas, terutama generasi muda yang akrab dengan teknologi. Melalui medium digital, karya seni klasik tidak lagi terbatas pada ruang galeri atau museum, melainkan dapat hadir secara interaktif di berbagai *platform* yang lebih dekat dengan keseharian masyarakat. Hal ini membuktikan bahwa karya seni klasik dapat hidup kembali dalam

konteks kontemporer melalui inovasi digital, tanpa kehilangan nilai budaya dan makna sejarah yang terkandung di dalamnya.



Gambar 5. Adegan gameplay interaktif dengan gaya visual low poly

(Sumber: Jessika Oktavia)

Lebih jauh, digitalisasi karya seni juga memungkinkan terjadinya proses reinterpretasi yang memperkaya pengalaman apresiasi. Generasi muda, misalnya, tidak hanya diajak untuk melihat lukisan sebagai objek visual, tetapi juga untuk memahami pesan sejarah di baliknya melalui mekanisme permainan, interaksi, dan narasi digital. Dengan cara ini, karya seni tidak sekadar menjadi koleksi statis, melainkan media pembelajaran aktif yang dapat memperkuat identitas budaya bangsa.

Selain itu, kehadiran karya seni dalam bentuk game edukasi interaktif membuka peluang kolaborasi lintas bidang, seperti seni rupa, desain komunikasi visual, teknologi informasi, dan pendidikan. Sinergi antar disiplin ini menjadikan representasi digital bukan hanya sebagai bentuk pelestarian, tetapi juga inovasi yang mendorong pengembangan metode edukasi berbasis teknologi. Dengan demikian, digitalisasi seni dapat dipandang sebagai jembatan yang menghubungkan masa lalu dengan masa kini, serta sebagai upaya strategis dalam menjaga keberlanjutan warisan budaya di era modern.

KESIMPULAN

Representasi lukisan *Penangkapan Pangeran Diponegoro* karya Raden Saleh melalui media edukasi digital interaktif menunjukkan bahwa seni klasik dapat dihidupkan kembali dalam konteks kontemporer tanpa kehilangan makna historisnya. Proses digitalisasi bukan sekadar memindahkan karya ke medium baru, tetapi juga menghadirkan ruang interaktif yang memungkinkan audiens untuk mengalami ulang makna sejarah secara partisipatif. Melalui pendekatan visual *low poly*, dan integrasi UI informasi lukisan, pengalaman belajar menjadi lebih partisipatif, interaktif, dan menyenangkan. Pemilihan gaya visual yang sederhana namun komunikatif ini juga memperkuat aspek keterbacaan, sehingga pesan sejarah dan budaya dapat lebih mudah diterima oleh berbagai kalangan pengguna.

Media digital, khususnya game, terbukti mampu menjadi sarana alternatif dalam memperluas apresiasi seni rupa sekaligus memperkuat pelestarian nilai budaya dan sejarah Indonesia. Implementasi fitur interaktif seperti quest, puzzle, hingga mekanisme NPC security membuktikan bahwa pembelajaran sejarah dapat dikemas dalam bentuk yang menantang sekaligus menghibur, tanpa mengurangi esensi pesan budaya yang terkandung. Dengan cara ini, game tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dan relevan dengan gaya belajar generasi digital.

Dengan demikian, inovasi ini dapat menjadi model pengembangan media edukasi berbasis teknologi yang relevan dengan generasi muda serta berkontribusi terhadap upaya pelestarian warisan budaya bangsa. Lebih jauh, penelitian ini membuka peluang untuk mengembangkan pendekatan serupa terhadap karya seni dan warisan budaya lainnya, sehingga digitalisasi seni tidak hanya berfungsi sebagai pelestarian, tetapi juga sebagai medium kreatif yang menghubungkan masa lalu dengan masa kini. Pada akhirnya, representasi digital karya seni klasik seperti lukisan Raden Saleh menunjukkan bagaimana sinergi antara seni, sejarah, dan teknologi dapat menghasilkan bentuk edukasi yang inovatif, inspiratif, dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ary, Y., Ekohariadi. (2020). pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan aplikasi construct 2 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 527-533. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v5i3.38272>
- Aula, S., Ahmadian, H., & Majid, B. A. (2020). Analisa dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Pada SMK Negeri 1 Al-Mubarkeya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 21. <https://doi.org/10.22373/cj.v4i1.7132>
- Hasibuan, Y. S. (2023). Perjalanan Seni dan Budaya: Jejak Karya-Karya Raden Saleh dalam Perspektif Historis. *Local History & Heritage*, 3(1), 34–39. <https://doi.org/10.57251/lhh.v3i1.931>
- Huizinga, J. (1950). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Beacon Press.
- Hutcheon, L. (2006). A theory of adaptation. In *Routledge eBooks*. <https://doi.org/10.4324/9780203957721>
- Janicke, S. H., & Ellis, A. (2013). The psychology of the 3D experience. A.J. Woods, N.S. Holliman, and G.E. Favalora (Eds.), *Stereoscopic Displays and Applications XXIV*. Proceeding of SPIE-IS&T Electronic Imaging, SPIE Vol. 8648, 86480U. doi: 10.1117/12.2006922
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Kraus, W. (2018). *Raden Saleh dan Karyanya*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Rachmawati, A., Muzakka, M., & Widayati, M. (2024). Kritik Sosial dalam Film Mencuri Raden Saleh Karya Angga Dwimas Sasongko (Kajian Sosiologi Sastra). *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan*, 17(2), 14-24. <https://doi.org/10.14710/sabda.17.2.14-24>
- Schell, J. (2008). *The art of game design*. <https://dx.doi.org/10.1201/9780080919171>
- Syarif, M. R. F., Sari, D. a. K., Saputri, N. D., & Julianingsih, T. (2023). *Analisis Lukisan Penangkapan Pangeran Diponegoro dan Pengaruhnya untuk Semangat Juang Bangsa*. <https://jurnalilmiah.org/journal/index.php/kultur/article/view/570>
- Suciramdhian, A. S., Farhan, E., Wardana, A. K., Syaban, R. F. S., & Firmansyah, R. (2024). Analisis Isi Konflik dan Pesan Moral dalam Film Mencuri Raden Saleh. *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi Digital*, 1(3), 7. <https://doi.org/10.47134/jbkd.v1i3.2609>