

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Perkembangan seni pertunjukan di Indonesia dipengaruhi oleh berbagai bangsa, termasuk India, Arab, Cina, dan Barat. Sejak masa prasejarah hingga abad ke-1 Masehi, seni pertunjukan berkembang melalui peninggalan arkeologi untuk kepercayaan animisme dan totemisme. Pengaruh Hindu India terlihat dalam tarian seperti Bedaya Ketawang, terutama di Jawa, Sumatera, Bali, dan Kalimantan. Sejak abad ke-13, seni pertunjukan juga dipengaruhi oleh Islam dengan tari seperti Pirieng di Aceh. Pengaruh Cina pada abad ke-14 hingga ke-18 terlihat dalam Gambang Kromong dan Barongsai, sementara pengaruh Barat muncul pada akhir abad ke-18 hingga awal abad ke-20 dalam musik nasional, sandiwara, dan interkulturasi seni Jawa. Masa kemerdekaan membawa peluang baru bagi seni pertunjukan, ditandai dengan karya-karya baru dan pendidikan formal. Pada era Orde Baru dan globalisasi, seni pertunjukan di Indonesia mengalami berbagai perubahan, termasuk pengaruh globalisasi, seni dan pariwisata, serta seni di era reformasi. (Soedarsono, 2002, dkk. 1-117).

Seni pertunjukan di dalam periodik ini terbagi ke dalam beberapa fungsi sebagai sarana ritual, sebagai ungkapan pribadi yang pada umumnya berupa hiburan pribadi dan sebagai presentasi estetis. Dari pemaparan yang tertuang dalam buku tersebut, menjelaskan bahwa seni pertunjukan Indonesia berkembang hingga menjadi sarana pariwisata di era globalisasi ini, yang membawa fungsi seni itu sendiri menjadi sarana hiburan bagi para wisatawan (Soedarsono, 2002, hlm. 271). Hal ini tentu saja menjadikan pijakan bagi para kreatif seni untuk mengembangkan lagi khususnya seni tari tradisional dengan inovasi, ide baru serta gagasan-gagasan yang menjadi identitas negara juga individunya sendiri.

Perkembangan tari tradisional dalam seni pertunjukan mencakup berbagai gaya, konsep dan pendekatan yang telah berkembang seiring waktu, beberapa faktor yang memengaruhi perkembangan ini melibatkan perubahan budaya, sosial, teknologi, dan pemikiran seniman tari. Berbicara tentang perkembangan, tentunya

kita berbicara tentang tradisi. Seiring dengan waktu, banyak koreografer yang tetap mempertahankan dan mengembangkan tradisi tari dari budaya mereka sendiri. Di sisi lain, ada juga koreografer yang berani melakukan eksperimen dan menciptakan gerakan yang inovatif untuk mengekspresikan ide-ide baru. Terciptanya sebuah koreografi menurut Sukri dalam jurnalnya menjelaskan bahwa koreografi dapat lahir dari pengalaman estetis individu koreografernya dan bisa juga lahir dari pengamatan dan atas pengalaman orang lain (2017, hlm. 50). Konsep pertunjukan tari tentu saja hadirnya para tokoh koreografer yang menghidupkan pertunjukan tari tersebut.

Konsep pertunjukan dalam tulisan Murgiyanto (1995), menjelaskan bahwa seni pertunjukan adalah tontonan yang memiliki nilai seni dan disajikan di depan penonton. Murgiyanto menyatakan bahwa seni pertunjukan merupakan disiplin yang menggabungkan berbagai ilmu seni, seperti musikologi, kajian tari, dan teater, dalam satu kajian inter-disiplin. Hal ini menunjukkan bahwa seni pertunjukan tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga merupakan bentuk ekspresi yang kompleks yang melibatkan berbagai elemen seni. Unsur-unsur penting dalam pertunjukan tari meliputi gerak, musik, desain lantai, dinamika, tema, tata rias, kostum, tata cahaya, properti, staging, dan penonton. Gerak merupakan median utama dalam tari yang mengekspresikan rasa dan emosi penari. Musik atau iringan berfungsi sebagai partner tari yang memberikan irama dan membantu ritme, sehingga menciptakan keselarasan antara gerakan dan suara. Desain lantai, yang terdiri dari pola garis yang dilalui penari, dapat berupa garis lurus atau lengkung, memberikan dimensi visual yang menarik. Dinamika dalam tari adalah kekuatan yang membuat gerak tari menjadi hidup dan menarik, berfungsi sebagai jiwa emosional dari pertunjukan. Selain itu, tema menjadi ide atau cerita yang mendasari penggarapan tari, memberikan konteks dan makna yang lebih dalam. Unsur tata rias dan kostum juga sangat penting, karena keduanya mendukung karakter penari dan membantu menciptakan suasana yang sesuai dengan tema pertunjukan. Tata cahaya berperan dalam menciptakan atmosfer dan menyoroti elemen-elemen tertentu dalam pertunjukan, sementara properti adalah perlengkapan yang digunakan dalam pertunjukan, seperti alat atau benda yang mendukung narasi. Staging atau pemanggungan mencakup ruang dan waktu yang diperlukan untuk pertunjukan, dan

penonton adalah unsur penting yang menentukan keberhasilan pertunjukan. Keseluruhan unsur ini saling berkaitan dan berkontribusi untuk menciptakan pengalaman pertunjukan yang menarik dan bermakna bagi penonton. Hal ini kaitannya dengan tokoh-tokoh koreografer dalam penciptaannya memberikan sajian dan bentuk baru (Murgiyanto, 1996, hlm 213).

Tokoh-tokoh koreografer dalam penciptaannya memberikan bentuk sajian yang memiliki ciri khas kedaerahan atau mengekspresikan individunya yakni, pertama Tjetje Soemnatri dalam karya tari kreasi barunya adalah seorang pionir dalam tari kreasi di Jawa Barat. Tjetje Soemantri yang dilahirkan dengan nama Rd. Roesdi Somantri Diputra, mulai berkarir sebagai penari tayuban. Ketekunannya dalam mempelajari berbagai jenis tarian dan bahkan pencak silat memungkinkannya menguasai kemahiran ini. Menjadi pemimpin perkumpulan Rinenggasari dari tahun 1958 hingga 1965. Sampai tahun 1963, ia menghasilkan sekitar 44 tari. Sampai akhir hayatnya, penerima Piagam Wijya Kusumah (1961) mengabdikan diri pada seni tari Sunda. Kedua Gugum Gumbira dalam karya tari jaipongan adalah Seorang penata tari dari Jawa Barat ini mengembangkan tarian rakyat Ketuk Tilu menjadi tarian Jaipongan yang menarik dan dikenal di seluruh dunia. Sanggar Tari Jugala di Gunung adalah tempat khusus untuk menari jaipongan. Tari Kameutmeut, Tari Serat Salira, dan Tari Daun Pulus adalah beberapa karyanya. Ketiga Bagong Kussudiarjo adalah Koreografer dan pelukis terkenal ini lahir di Yogyakarta, 9 Oktober 1928. Dia disebut sebagai begawan seni. 'Bagongisme', yang merujuk pada karakteristik tarian khas Bagong, muncul dalam dunia tari Indonesia. Bagong adalah koreografer dan pencipta tari yang mampu menciptakan dan membawa tarian dengan gerak-gerak yang manis, dinamis, dan hidup. Tari Bagong termasuk Bedaya Gendeng (1980-an), Layang-layang (1954), Satria Tangguh, dan Kebangkitan dan Kelahiran Isa Almasih. Keempat Sujana Arja, Bagi Sujana Arja menari adalah segalanya. Sujana Arja adalah seniman topeng Cirebon yang sangat mahir. Dia mulai dengan mengamen di lorong-lorong kampung hingga pertunjukan panggung bergengsi internasional, dan dia terus berusaha untuk memperkenalkan seni budaya Indonesia. Ia sering pergi untuk "mengamen" (dalam bahasa Cirebon, "*bebarang*") bersama kelompok seni ayahnya saat dia masih remaja pada tahun 1940an. Ia adalah ketua kelompok seni Panji

Asmara. Kelima Sasmita Mardawa atau yang dikenal sebagai "Romo Sas" lahir pada tanggal 9 April 1929 di Yogyakarta. Ia dianggap sebagai pencipta gaya tari klasik yang didasarkan pada Yogyakarta. Dia membawa warna baru ke dunia tari klasik Indonesia, terutama dalam perkembangan tari klasik gaya Yogyakarta. Dia telah membuat lebih dari seratus ciptaan tari klasik gaya Yogyakarta, termasuk tari tunggal untuk putra dan putri, serta tari berpasangan dan fragmen.

Kelima tokoh tari yang memberikan ke Khasan daripada koreografi dalam penciptaannya, patut dijadikan referensi dalam penciptaan karya tari berikutnya. Tentu saja keberadaan seni tradisi, seperti yang dianalogikan oleh I Made Bandem pada tahun 2004, bahwa seni diibaratkan sebagai benda kuno, antik, dan semakin lama semakin sulit ditemukan (Anggraini dkk., 2016, hlm. 287). Istilah Koreografi diperkenalkan seniman asal Yogyakarta, sejak berguru pada Martha Graham di Amerika yaitu Bagong Kussudiarja dan Wisnuwardhana pada tahun 1958 yang melahirkan koreografi tari kreasi baru (Hadi, 2017 dalam Sunaryo, 2020, hlm. 55). Tidak itu saja, perkembangan tari tradisi menjadi sebuah pijakan dan eksistensinya seni tari itu sendiri yang kemudian hadirnya genre tari kontemporer yang menjadi pembaharuan dan inovasi baru para koreografer.

Eksistensi seni tradisional memberikan warna baru kepada koreografer-koreografer tari kontemporer. Tari kontemporer menggunakan sistem dan metode yang ditemukan dalam tari modern. Karya tari kontemporer menggabungkan filsafat dari gerakan klasik dengan teknik modern (Sunaryo, 2020, hlm.. 127). Salah satu pelopor tari kontemporer yang memberikan warna baru dalam genre tarinya yakni, Loie Fuller dimulai sebagai penari Amerika, dipengaruhi oleh seniman tari modern seperti Isadora Duncan dan Martha Graham, serta penyair, pelukis, dan pematung. Eko Supriyanto adalah sebagai pelopor tokoh tari kontemporer di Indonesia, lahir di Astambul, Kalimantan Selatan, pada tahun 1970an, yang eksis dalam penciptaan karya tari sejak menjadi mahasiswa dan focus penciptaan karya tari dengan genre kontemporer yang dalam karyanya selalu berangkat dari kekayaan lokal yang non mainstream, karya Eko Surpiyanto ditampilkan dalam Indonesian Dance Festival (IDF), yang kemudian di America Dance Festival (ADF) di Durham, Nort Corolina dan Asia Pasific Perfomence Exchane (APPEX 1997) di Los Angeles, AS (Sunaryo, 2020, hlm. 177-178). Dalam salah dua pelopor tari

kontemporer di Amerika dan Indonesia tentu saja tidak memungkiri bahwa terjadinya inovasi baru tentang penciptaan karya tari yang dipadupadankan dengan teknologi masa kini yang menjadi inovasi karya tari kontemporer dengan kekayaan unsur di dalamnya.

Seperti yang pembaharuan penciptaan karya tari kontemporer di Indonesia yang berbasis teknologi dipelopori oleh koreografer ternama Martinur Miroto. Martinus Miroto adalah seniman tari kontemporer yang berkarya dan mencipta sebuah koreografi sebagai terapi diri dalam melihat lebih dalam lagi tentang permasalahan hidup, dan mencari jawaban atas permasalahan hidupnya. Gagasan seni pertunjukan tari Miroto, tentang teleholografi dengan konsep Ghost Paper, yang menggabungkan dua waktu dengan lokasi yang berjauhan dalam satu panggung menggunakan kelompok tari secara langsung dan hologram yang diambil dari software zoom dan OBS kemudian di pancarkan oleh proyektor 10.000 lumens kepada media kaca ketebalan 30 mm (Miroto, 2014, hlm. 249). Inovasi Seni Pertunjukan Drama Gong di era digital revolusi industri fase keempat 4.0 kini diwarnai dengan berkembangnya digitalisasi dan otomatisasi, yakni suatu perpaduan antara internet dengan manufaktur (Sugita dkk., 2021, hlm. 344). Hal ini pembaharuan penciptaan tari berkembang dan mengikuti zaman seperti yang telah dilakukan oleh koreografer muda di Bandung yang memadupadankan antara tari kontemporer dengan multimedia hologram.

Perkembangan ini menciptakan keragaman dalam dunia seni pertunjukan di era globalisasi, mencerminkan dinamika perubahan dalam masyarakat dan seni secara keseluruhan. Koreografer terus mencari cara baru untuk mengungkapkan ide-ide mereka melalui gerakan tubuh dan membawa pengalaman tari ke tingkat yang lebih mendalam dan beragam. Koreografer dapat disebut juga Penata tari yakni yang memiliki sifat terbuka, serta jika diamati ciri-cirinya dapat berimajinasi, inspirasi, kemampuan menghayati rasa puisi, rasa musik serta kemampuan dramatik (Sunaryo, 2020, hlm. 179).

Globalisasi telah membawa pertukaran budaya yang lebih besar, memungkinkan koreografer untuk terinspirasi oleh tradisi tari dari berbagai belahan dunia. Seniman tari juga dapat lebih mudah berkolaborasi dengan seniman dari berbagai negara. Kolaborasi antara koreografer, penari, dan seniman lainnya

semakin umum terjadi, menghasilkan pertunjukan tari yang lebih kaya dan multidimensional. Penggabungan seni visual, desain kostum, dan teknologi dapat memberikan dimensi baru pada koreografi tari. Beberapa koreografer mengeksplorasi cara-cara untuk lebih melibatkan penonton dalam pertunjukan, baik melalui interaksi langsung atau penciptaan pengalaman partisipatif. Kemajuan teknologi dalam produksi pertunjukan tari memberikan koreografer lebih banyak kemungkinan untuk menciptakan efek visual dan suara yang mengesankan. Penggunaan proyeksi, pencahayaan canggih, dan penggunaan musik elektronik dapat mengubah cara tarian yang disajikan. Multimedia hadir sebagai media terkini yang dapat dijadikan sebagai kreativitas koreografer dalam mencipta karya tari. Teknologi dalam seni sangat penting untuk desain produk (Anderson, 2012; Dania et al., 2011).

Multimedia dalam kreativitas tari mencakup elemen seperti musik, video, proyeksi visual, dan teknologi lainnya, yang dapat meningkatkan kualitas pertunjukan dan memberikan pengalaman mendalam bagi penonton. Teknologi video dan audio sering digunakan untuk menambah visualisasi dan manipulasi suara. Efek visual, proyeksi, lighting, dan efek khusus lainnya menciptakan suasana berbeda dalam tarian, menggabungkan seni tradisional dengan teknologi modern. Teknologi multimedia yang penting dalam produksi film animasi, di mana kualitas animasi sangat mempengaruhi penyampaian cerita (Ahmad, dkk., 2020, hlm 314). Multimedia memainkan peran penting dalam seni pertunjukan tari di berbagai negara. Salah satu contoh penggunaan multimedia adalah karya Martinus Miroto dalam pertunjukan tari "*Body and between*" (2013) dan karya hologram pada tahun 2014, yang memadukan seni tradisional dengan teknologi digital (Miroto, 2014, hlm 249). Hologram digunakan dalam berbagai seni pertunjukan untuk menciptakan efek visual yang mengesankan, seperti dalam konser musik, teater, tari, dan opera. Misalnya, artis seperti Michael Jackson dan Tupac Shakur telah dihidupkan kembali dalam bentuk hologram untuk tampil di atas panggung. Dalam tari, hologram menambahkan dimensi visual, menciptakan suasana dramatis dan unik bagi penonton.

Pendekatan seni pertunjukan berbasis multimedia memungkinkan interaksi antara penari, koreografer, dan penonton, memperluas kemungkinan koreografi,

menambah dimensi pertunjukan, dan meningkatkan interaksi serta daya tarik pertunjukan, terutama bagi audiens yang lebih muda dan terbiasa dengan teknologi. Salah satu contoh karya tari yang menggunakan multimedia hologram adalah "Garbha" yang ditampilkan dalam BIPAF (Bandung Isola Performing Art Festival). Karya ini menggabungkan realitas panggung dengan realitas virtual melalui multimedia holografi, melibatkan penari dari berbagai negara. Karya ini mengadopsi konsep holografi dari Martinus Miroto, menggantikan media kaca dengan kain tile, dan menyatukan penari virtual dan nyata dalam satu panggung. Ini menjadi inovasi terbaru yang menginspirasi koreografer untuk berkolaborasi lebih lanjut.

Komunitas tari di Bandung yaitu KIG Dance Community adalah salah satu divisi yang dinaungi oleh Himpunan Mahasiswa Pendidikan Seni Tari (Himastar) Universitas Pendidikan Indonesia Bandung. Komunitas ini menggagas tentang kreativitas penari untuk mendorong peningkatan dan perkembangan kesenian khususnya seni tari kontemporer dengan ide dan gagasan mahasiswa Pendidikan Seni Tari S1 Universitas Pendidikan Indonesia. Konsep tari di KIG Dance Community belum mengenal multimedia hologram, KIG Dance Community hanya mengenal Multimedia Audio Digital, serta konsep *lighting* seni pertunjukan tari. Berkembang pesatnya seni pertunjukan *intercultural* di abad 21 ini, KIG Dance Community juga perlu ada pengenalan dari teknologi dalam tari yang berkembang dalam seni pertunjukan khususnya tari. Penciptaan inovasi baru dalam pertunjukan seni tari yang berbasis digital, serta mengedepankan kolaborasi yang dapat dilakukan oleh seorang koreografer, Animator, Musisi.

Penggunaan teknologi dalam karya tari juga memiliki beberapa tantangan, seperti keterbatasan akses teknologi tidak semua seniman dan koreografer memahami bagaimana cara kolaborasi penciptaan karya tari itu sendiri. Hal ini dapat menjadi hambatan dalam menciptakan karya tari. Dalam mengembangkan karya tari berbasis teknologi, koreografer dan seniman harus mempertimbangkan keuntungan dan tantangan yang terkait dengan penggunaan teknologi. Menerapkan konsep multimedia hologram dalam penciptaan tari di KIG Dance Community.

Tujuan penelitian ini adalah untuk berkolaborasi dalam penciptaan tari berbasis Multimedia Hologram di Kig Dance Community Bandung, dengan

mengedepankan sebuah proses yang membentuk ide dan gagasan serta konsep kolaborasi dalam penciptaan karya tari. Kolaborasi penciptaan tari berbasis multimedia hologram merupakan bagian integral dari proses penciptaan karya seni memungkinkan koreografer untuk mengeksplorasi dan mengolah material tersebut untuk menciptakan bentuk-bentuk tari berbasis teknologi. praktik baru yang berasal dari "komunitas tari global", yang sekarang menjadi fenomena yang dapat dicapai dan nyata berkat teknologi yang memungkinkannya. Mereka bekerja sama dan berbagi pengetahuan di antara berbagai disiplin ilmu (Weber, 2017, hlm. 213).

Peneliti berharap bahwa melalui penelitian ini, kolaborasi penciptaan tari berbaiss multimedia hologram di KIG Dance Community akan memberikan stimulus yang substansial bagi kreativitas dalam proses penciptaan karya tari yang saling berhubungan dengan elemen-elemen material lainnya. Pendekatan kolaboratif yang diterapkan diharapkan dapat memperluas cakupan dan mendalami proses penciptaan karya tari. Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan sebuah rancangan kolaborasi penciptaan tari berbasis teknologi yang mengintegrasikan multimedia hologram sebagai unsur kunci dalam pertunjukan seni yang modern dan inovatif. Melalui studi dokumentasi terhadap karya tari "Garbha" yang dipentaskan oleh KIG Dance Community dalam acara Bandung Isola Performing Art Festival 2024 di Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, peneliti berhasil merinci secara mendalam pengaruh dan kontribusi multimedia hologram dalam konteks tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Dilihat dari pemaparan mengenai latar belakang, peneliti merumuskan masalah penelitian dalam bentuk pertanyaan diantaranya:

- 1.2.1 Bagaimana desain kolaborasi penciptaan tari berbasis multimedia Hologram di KIG Dance Community Bandung?
- 1.2.2 Bagaimana proses implementasi desain kolaborasi penciptaan tari berbasis multimedia Hologram di KIG Dance Community Bandung?
- 1.2.3 Bagaimana hasil kolaborasi penciptaan tari berbasis multimedia Hologram di KIG Dance Community Bandung?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian dan deskripsi konsep dan fakta secara mendalam terhadap pengembangan penciptaan karya tari dalam peningkatan kreativitas, melalui eksplorasi multimedia hologram, sehingga terbentuklah desain pembelajaran kolaborasi penciptaan tari dengan teknologi serta berdampak pada sebuah eksistensi serta pembaharuan karya tari di KIG Dance Community, penelitian ini bertujuan untuk menggali potensi serta mengembangkan kolaborasi dalam pertunjukan tari. Memformulasikan konsep penciptaan tari berbasis multimedia hologram. Target luaran adalah TKT 2 model penciptaan tari kolaborasi berbasis multimedia hologram; Hak Cipta pertunjukan tari kolaborasi.

- 1.3.1 Merumuskan desain kolaborasi penciptaan tari berbasis multimedia Hologram di KIG Dance Community Bandung.
- 1.3.2 Mengeksplorasi dan mendeskripsikan proses implementasi kolaborasi penciptaan tari berbasis multimedia Hologram di KIG Dance Community Bandung.
- 1.3.3 Untuk mengungkap dan mengevaluasi hasil dari kolaborasi penciptaan tari berbasis multimedia Hologram di KIG Dance Community Bandung.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini dapat dibagi menjadi dua aspek, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis penelitian ini terwujud melalui hasil-hasil penelitian yang dapat mengisi atau memperluas teori yang sudah ada dalam domain yang sedang diteliti. Tujuan dari manfaat teoritis ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang isu yang sedang diteliti, serta memberikan sumbangan penting dalam pengembangan teori di bidang tersebut. Sementara itu, manfaat praktis dari penelitian ini terletak pada hasil-hasil yang dapat diterapkan dalam dunia nyata atau dalam konteks aplikatif yang konkret. Manfaat praktis ini berfokus pada penerapan solusi atau masukan yang dapat digunakan untuk mendukung pengambilan keputusan, pengembangan program, atau proyek di lapangan.. Berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan, manfaat teoritis dan praktisnya adalah sebagai berikut.

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk peningkatan kolaborasi penciptaan tari dengan memanfaatkan multimedia hologram.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis ditujukan bagi:

##### 1. Peneliti

Menambah wawasan serta pengetahuan baru mengenai pemanfaatan multimedia hologram untuk kreativitas penciptaan tari di KIG Dance Community Bandung.

##### 2. Bagi KIG Dance Community

Peningkatan kreativitas komunitas KIG Dance Community dalam penciptaan tari dengan memanfaatkan multimedia hologram.

##### 3. Guru dan atau seniman

Guru dan seniman sebagai akademisi dan praktisi kesenian khususnya kesenian kontemporer akan memiliki Khasanah tambahan untuk dijadikan bahan ajar yang berbasis teknologi. Sehingga dapat dijadikan referensi guru maupun seniman dalam kegiatan belajar mengajar dan penciptaan karya tari sebagai upaya proses pengembangan dan berinovasi dalam karya tari.

##### 4. Lembaga Pendidikan

Manfaat bagi Lembaga Pendidikan Program Pendidikan Seni Tari, Universitas Pendidikan Indonesia.

###### a. Inovasi dalam Metode Pembelajaran:

Penerapan multimedia hologram sebagai alat bantu pembelajaran dapat menciptakan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Mahasiswa dapat melihat koreografi tari dari berbagai sudut pandang secara lebih detail melalui hologram, yang memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam tentang gerakan dan ekspresi tari.

###### b. Peningkatan Kualitas Pembelajaran:

Integrasi teknologi canggih seperti hologram dalam kurikulum pendidikan seni tari dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penggunaan hologram memungkinkan penyampaian materi yang lebih komprehensif dan visual, sehingga mahasiswa dapat lebih mudah mengerti dan mengapresiasi konsep-konsep tari yang diajarkan.

c. Pengembangan Kreativitas dan Inovasi:

Dengan mengeksplorasi teknologi hologram, mahasiswa didorong untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam menciptakan karya seni tari. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menggabungkan seni dan teknologi, yang merupakan keterampilan penting di era digital saat ini.

d. Pembentukan Kolaborasi Antar Disiplin:

Penelitian ini mendorong kolaborasi antara program studi pendidikan seni tari dengan disiplin ilmu lain seperti teknologi informasi dan desain multimedia. Kolaborasi ini dapat menghasilkan proyek-proyek interdisipliner yang memperkaya pengalaman belajar mahasiswa dan memperluas wawasan mereka.

e. Pengembangan Kompetensi Digital:

Mahasiswa akan terbiasa dengan penggunaan teknologi digital canggih, seperti hologram, yang dapat meningkatkan kompetensi digital mereka. Kompetensi ini sangat penting dalam menghadapi tantangan di dunia kerja yang semakin digital dan teknologi-savvy.

f. Peningkatan Reputasi Institusi:

Implementasi teknologi mutakhir seperti hologram dalam pembelajaran dapat meningkatkan reputasi lembaga pendidikan sebagai institusi yang inovatif dan maju dalam teknologi pendidikan. Hal ini dapat menarik lebih banyak mahasiswa dan mitra kerja sama dari berbagai bidang.

g. Sumber Inspirasi untuk Penelitian Lain:

Penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi dan referensi bagi penelitian-penelitian lain yang berkaitan dengan pemanfaatan

teknologi dalam seni dan pendidikan. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan teori dan praktik pendidikan seni yang berbasis teknologi.

5. Pemerintah

Memunculkan kebijakan tentang inovasi Terciptanya kebijakan pemerintah dalam rangka inovasi baru dalam penciptaan karya tari, untuk kemajuan dan membawa seni tari tradisional Indonesia menuju universal.

6. Masyarakat

Meningkatkan Keterlibatan Komunitas dalam Penggunaan multimedia hologram dan Keterbukaan terhadap Teknologi Baru dalam Penggunaan teknologi hologram dapat membuka wawasan anggota komunitas terhadap perkembangan teknologi terkini. Hal ini dapat membantu mereka untuk tidak hanya mengembangkan keterampilan seni mereka, tetapi juga memahami dan menguasai teknologi yang relevan untuk memperkaya kreasi mereka.

## 1.5 Struktur Organisasi

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima bagian, yang terbagi menjadi lima BAB dengan penjelasan sebagai berikut

1. Bab 1 adalah Pendahuluan. Pendahuluan merupakan bagian yang menyajikan latar belakang dari masalah yang akan diteliti. Latar belakang ini dapat berupa kondisi atau situasi yang mendasar yang menyebabkan masalah tersebut muncul. Selain itu, bab ini juga menyajikan rumusan masalah yang akan diteliti. Rumusan masalah ini berfungsi untuk menjelaskan secara jelas dan spesifik tentang apa yang akan diteliti dalam penelitian. Bab ini juga menyajikan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan. Tujuan ini merupakan hal yang ingin dicapai dari penelitian tersebut, sehingga tujuan ini harus jelas dan spesifik. Bab ini juga menyajikan manfaat dari penelitian yang akan dilakukan. Manfaat ini merupakan hal yang diharapkan dari hasil penelitian tersebut, seperti manfaat teoritis atau manfaat praktis.

2. Bab 2 berisi Kajian Pustaka. Kajian pustaka berisi teori-teori yang relevan dengan masalah yang akan diteliti. Teori-teori ini digunakan untuk memberikan dasar atau landasan teori yang digunakan dalam penelitian. Selain itu, bab ini juga menyajikan hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang relevan dengan masalah yang akan diteliti. Hasil-hasil penelitian ini digunakan sebagai referensi atau acuan dalam penelitian yang akan dilakukan. Bab ini juga menyajikan kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian. Kerangka berpikir ini berfungsi sebagai acuan dalam menganalisis data yang diperoleh.
3. Bab 3 menjelaskan Metode Penelitian. Metode Penelitian merupakan bagian penting dari sebuah tesis yang digunakan untuk menjelaskan bagaimana penelitian dilakukan dan bagaimana data dikumpulkan. Pada bab ini, akan dijelaskan desain penelitian yang digunakan, dijelaskan pula tentang partisipan yang akan diteliti, lokasi penelitian, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data, teknik analisis data yang digunakan, dan prosedur penelitian yang akan dilakukan. Secara keseluruhan, Bab 3 Metode Penelitian ini akan memberikan informasi yang cukup untuk memahami bagaimana penelitian dilakukan dan bagaimana data dikumpulkan, sehingga membuat pembaca untuk mengevaluasi validitas dan reliabilitas hasil penelitian yang ditunjukkan dalam tesis.
4. Bab 4 mendeskripsikan Temuan dan Pembahasan. Temuan penelitian pada bab ini, akan dijelaskan hasil-hasil yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan pada bab sebelumnya. Hasil-hasil ini dapat ditunjukkan melalui tabel, grafik, atau data lain yang relevan. Pembahasan untuk menjelaskan apa yang dapat dipahami dari hasil-hasil tersebut. Pembahasan ini akan mencakup interpretasi dari hasil-hasil tersebut, perbandingan dengan hasil penelitian sebelumnya, dan implikasi dari hasil-hasil tersebut. Pembahasan juga akan menyertakan jawaban dari rumusan masalah yang ditetapkan pada bab 1 pendahuluan. Secara keseluruhan, Bab 4 ini akan menyediakan informasi yang cukup untuk memahami hasil dari penelitian yang dilakukan dan implikasinya, serta menyediakan jawaban dari rumusan masalah yang ditetapkan pada bab 1 pendahuluan dan memberikan keterbatasan dari penelitian yang dilakukan.

5. Bab 5 adalah Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi Pada bab ini, akan dijelaskan kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian yang dilakukan. Kesimpulan ini akan mencakup jawaban dari tujuan penelitian yang ditetapkan pada bab 1 pendahuluan, serta implikasi dari hasil penelitian yang dilakukan. Selain kesimpulan, pada bab ini juga akan diberikan saran-saran untuk penelitian selanjutnya atau aplikasi dari hasil penelitian yang dilakukan. Saran-saran ini dapat berupa penelitian yang perlu dilakukan untuk mengkonfirmasi atau mengevaluasi hasil penelitian yang dilakukan, atau implementasi dari hasil penelitian yang dilakukan dalam bidang tertentu. Secara keseluruhan, Bab 5 ini akan memberikan kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian yang dilakukan dan memberikan saran-saran untuk penelitian selanjutnya atau aplikasi dari hasil penelitian yang dilakukan. Hal ini akan membantu pembaca untuk mengevaluasi hasil penelitian yang ditunjukkan dalam tesis dan memberikan wawasan yang lebih luas tentang masalah yang diteliti.