

**KOLABORASI PENCIPTAAN TARI BERBASIS MULTIMEDIA HOLOGRAM
DI KIG DANCE COMMUNITY BANDUNG**

TESIS

**Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Magister Pendidikan Seni (S2)**



**Oleh:
Yana Endrayanto
NIM. 2208598**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024**

**KOLABORASI PENCIPTAAN TARI BERBASIS MULTIMEDIA HOLOGRAM
DI KIG DANCE COMMUNITY BANDUNG**

Oleh
Yana Endrayanto, S.Pd

Universitas Pendidikan Indonesia, 2024

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni

© Yana Endrayanto 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

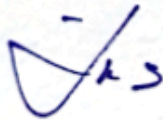
LEMBAR PENGESAHAN

Yana Endrayanto
2208598

**KOLABORASI PENCIPTAAN TARI BERBASIS MULTIMEDIA HOLOGRAM
DI KIG DANCE COMMUNITY BANDUNG**

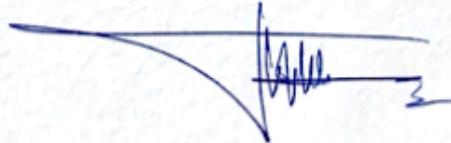
Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Prof. Juju Masunah, M.Hum.,Ph.D.
NIP.196305171990032001

Pembimbing II



Dr. Avo Sunarvo, M.Pd
NIP.197708042005011001

Penguji I



Prof. Dr. Trianti Nugraheni, M.Si.
NIP.1973 0316 199702 2 001

Penguji II



Prof. Dr. Hj. Tati Narawati, M.Hum.
NIP. 195212051986112001

Mengetahui,
**Ketua Program Studi Pendidikan Seni
Sekolah Pascasarjana
Universitas Pendidikan Indonesia**



Prof. Juju Masunah, M.Hum.,Ph.D.
NIP.196305171990032001

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan teknologi hologram multimedia, dalam pertunjukan tari, yang menggabungkan elemen visual, teknologi, gerakan tari, busana, pencahayaan dan musik sebagai bentuk baru dalam seni pertunjukan. Tujuan penelitian adalah untuk mengeksplorasi pemanfaatan multimedia hologram dalam kolaborasi penciptaan tari di KIG Dance Community, Bandung. Penelitian menggunakan metode penelitian berbasis seni (*Art-Based Research*). Partisipan penelitian ini adalah mahasiswa yang tergabung dalam komunitas tari di Himpunan Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia yang menamakan dirinya KIG Dance Community. Teknik pengumpulan dilakukan dengan cara *forum group discussion*, observasi, wawancara dan studi dokumentasi serta kajian literatur. Prosedur penelitian diawali dengan mengidentifikasi masalah dan tujuan, wawancara awal, persiapan materi, praktik yang dilakukan dalam 4 kali pertemuan, refleksi dan evaluasi. Analisis data dilakukan dengan cara kondensasi, presentasi, inferensi dan validasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1. Meningkatkan pemahaman KIG Dance Community tentang dasar-dasar hologram, keterampilan dalam mengeksplorasi multimedia hologram dengan kinestetik; 2. Meningkatkan sikap kreatif dan inovatif KIG Dance Community dalam ekspresi artistik dan interaksi antara penari dan mutlimedia, sert kolaborasi estetik antara gerak dan teknologi, sehingga menghasilkan karya tari yang memiliki karakteristik holografi kinestetik.

Kata Kunci: Multimedia, Hologram, Kolaborasi, Penciptaan Tari

ABSTACT

This research is motivated by the use of multimedia hologram technology, in dance performances, which combines visual elements, technology, dance movement, clothing, lighting and music as a new form of performance art. The purpose of the research is to explore the utilization of multimedia holograms in collaborative dance creation at KIG Dance Community, Bandung. The research used art-based research method. The participants of this research are students who are members of the dance community at the Indonesian Education University Student Association which calls itself KIG Dance Community. Collection techniques were carried out by means of observation, interviews and documentation studies and literature reviews. The research procedure begins with forum group discussion , identifying problems and objectives, initial interviews, material preparation, practice conducted in 4 meetings, reflection and evaluation. Data analysis was carried out by condensation, presentation, inference and validation. The results of this study show that: 1. Increasing KIG Dance Community's understanding of the basics of holograms, skills in exploring holographic multimedia with kinesthetics; 2. Increasing KIG Dance Community's creative and innovative attitude in artistic expression and interaction between dancers and mutlimedia, as well as aesthetic collaboration between motion and technology, resulting in dance works that have kinesthetic holography characteristics.

Keywords: Multimedia, Hologram, Collaboration, Art Creation

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul “Kolaborasi Penciptaan Tari Berbasis Multimedia Hologram Di KIG Dance Community Bandung” ini berserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian saya ini.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Penulis,

Yana Endrayanto

UCAPAN TERIMAKASIH

Assalamualaikum Wr. Wb.

Segala puji hanya milik Allah SWT, Tuhan semesta alam, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan nikmat-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan tesis berjudul "Kolaborasi Penciptaan Tari Berbasis Multimedia Hologram Di Kig Dance Community Bandung". *Shalawat* dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa cahaya kehidupan bagi umat manusia.

Penyusunan tesis ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat-syarat untuk mencapai gelar Magister Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia. Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun material. Oleh karena itu, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta bantuan dalam penelitian ini, terutama kepada:

1. Prof. Juju Masunah, M.Hum., Ph.D. sebagai dosen pembimbing I yang telah membimbing penulis hingga terselesaikannya penulisan tesis ini.
2. Dr. Ayo Sunaryo, M.Pd. sebagai dosen pembimbing II yang telah membimbing penulis hingga terselesaikannya penulisan tesis ini.
3. Penguji I Prof. Dr. Trianti Nugraheni, M.Si. dan II Prof. Dr. Hj. Tati Narawati, M.Hum.
4. Para Dosen Program Pendidikan Seni Sekolah Pascasarja Universitas Pendidikan Indonesia
5. Tenaga Kependidikan dan Staf Program Pendidikan Seni Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia
6. Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia
7. Dekan Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia
8. Rektor Universitas Pendidikan Indonesia

9. Kedua orang tua tercinta, tesis ini penulis dedikasikan untuk Ayah dan Ibu yang sangat memberikan dukungan penuh serta Doa.
10. Ketiga adik tercinta, terimakasih atas dukungan dan doanya.
11. Komunitas KIG Dance Community, Sebagai objek penelitian beserta anggota yang terlibat.
12. Kawan-kawan terdekat yang selalu memberikan dukungan.

Akhir kata, semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dan sumbangsiah yang positif bagi dunia seni dan budaya, khususnya dalam memperkaya dan melestarikan tradisi tari adat di Kota Sukabumi. Semoga Allah SWT senantiasa *meridhai* usaha kita semua.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Bandung, Agustus 2024

Penulis,

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR PUSTAKA	ix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	8
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.3.1 Merumuskan desain kolaborasi penciptaan tari berbasis multimedia Hologram di KIG Dance Community Bandung	9
1.3.2 Mengeksplorasi dan mendeskripsikan proses implementasi kolaborasi penciptaan tari berbasis multimedia Hologram di KIG Dance Community Bandung	9
1.3.3 Untuk mengungkap dan mengevaluasi hasil dari kolaborasi penciptaan tari berbasis multimedia Hologram di KIG Dance Community Bandung.	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.4.1 Manfaat Teoritis	10
1.4.2 Manfaat Praktis	10
1.5 Struktur Organisasi	12
BAB II	15
KAJIAN PUSTAKA	15
2.1 Landasan Teori	15
2.1.1 Penciptaan Seni	15
2.1.2 Multimedia	19
2.1.3 Hologram	19
2.1.4 Karya Seni	21

2.2 Penelitian Terdahulu	29
2.3 Kerangka Berfikir	37
BAB III	38
METODE PENELITIAN	38
3.1 Desain Penelitian	38
3.2 Partisipan	42
3.3 Lokasi Penelitian	43
3.4 Instrumen Penelitian	43
3.5 Teknik Pengumpulan Data	45
3.6 Forum Grup Discussion (FGD)	52
3.7 Teknik Analisis Data	54
3.7 Prosedur Penelitian	56
BAB IV	61
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	61
4.1 Temuan	61
4.1.1 Sejarah KIG Dance Community Bandung.....	61
4.1.2 Desain kolaborasi Penciptaan Karya Tari berbasis Multimedia Hologram	84
4.1.3 Proses implementasi desain kolaborasi penciptaan tari berbasis pemanfaatan multimedia Hologram di KIG Dance Community Bandung	92
4.1.4 Hasil Karya tari dari kolaborasi penciptaan tari berbasis multimedia Hologram di KIG Dance Community Bandung	114
4.2 Pembahasan	142
4.2.1 Analisis Desain Multimedia Hologram Dalam Kolaborasi Penciptaan Tari di KIG Dance Community	144
4.2.2 Analisis proses implementasi desain kolaborasi penciptaan tari dengan pemanfaatan multimedia Hologram di KIG Dance Community Bandung ..	154
4.2.3 Analisis karya kolaborasi penciptaan tari berbasis multimedia Hologram di KIG Dance Community Bandung.	173

4.2.4 Analisis Hasil holografi dan Kinestetik	179
BAB V	182
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	182
5.1 Simpulan	182
5.2 Implikasi	184
5.3 Rekomendasi	185
DAFTAR PUSTAKA	191
LAMPIRAN-LAMPIRAN	192

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Prinsip Hologram (Vacca, 2001, hlm. 24)	20
Gambar 2. Skema Proses Kreatif (Hawkin, 2003, hlm. 13)	24
Gambar 3. Skema Posisi teoritis dalam penelitian	36
Gambar 4. Logo KIG Dance Community	61
Gambar 5. Dokumentasi KIG Dance Community	68
Gambar 6. Dokumentasi KIG Dance Community	69
Gambar 7. Dokumentasi KIG Dance Community	69
Gambar 8. Dokumentasi KIG Dance Community	69
Gambar 9. Dokumentasi KIG Dance Community	69
Gambar 10. Capture Video Youtube	71
Gambar 11. Dokumentasi Video Youtube	71
Gambar 12. Capture Video Youtube	71
Gambar 13. Dokuemntasi Video Youtube	71
Gambar 14. Capture Video Youtube	71
Gambar 15. Dokuemntasi Video Youtube	71
Gambar 16. Capture Video Youtube	72
Gambar 17. Dokuemntasi Video Youtube	72
Gambar 18. Capture Video Youtube A-Forest	74
Gambar 19. Capture Video Youtube A-Forest	74
Gambar 20. QR Code Video Youtube A-Forest	74
Gambar 21. proses presentasi dasar-dasar teknologi hologram bersama KIG Dance Community	97
Gambar 22. Dokumentasi karya Yana sebagai stimulus	97
Gambar 23. Dokumentasi karya Yana sebagai stimulus	97
Gambar 24. Proyektor 10.000 Lumens sebagai stimulus	97
Gambar 25. Dokumentasi karya Yana sebagai stimulus	97
Gambar 26. Dokumentasi karya Yana sebagai stimulus	97
Gambar 27. Dokumentasi karya Yana sebagai stimulus	98
Gambar 28. Hologram Sumber Google Foto	98

Gambar 29. Hologram dalam pertunjukan sirkus sumber Google Foto	98
v	
Gambar 30. Hologram dalam pertunjukan tari Miroto sumber Google Foto	99
Gambar 31. Body in Between 2014 Dokumentasi Youtube Martninus Miroto	100
Gambar 32. Dokumentasi Yana sebagai konten hologram	101
Gambar 33. Dokumentasi Yana sebagai konten hologram	102
Gambar 34. Dokumentasi Olah Konten Hologram bersama Tim	102
Gambar 35. Proses editing penari virtual menjaid hologram	103
Gambar 36. Proses editing penari virtual menjaid hologram	103
Gambar 37. Memproyeksikan gambar	103
Gambar 38. Memproyeksikan gambar	104
Gambar 39. Melakukan latihan bersama penari dengan hologram	104
Gambar 40. Software editing hologram	105
Gambar 41. Eksplorasi terus dikembangkan agar tercapai koreografi	106
Gambar 42. Menyesuaikan aspek teknis, Artistik dan Hologram	107
Gambar 43. Menyesuaikan aspek teknis, Artistik dan Hologram	107
Gambar 44. Musik pengiring dan posisi pemain musik	108
Gambar 45. Struktur Musik Garbha	109
Gambar 46. Proses Editing Hologram menggunakan Adobe Premiere	111
Gambar 47. Integrasi Hologram dalma Tari	112
Gambar 48. Integrasi Hologram dalma Tari	112
Gambar 49. uji coba dan penyelarasan visual hologram dengan penari	113
Gambar 50. Dokumentasi Proses Penyamaan koreografi dan hologram yang ditentukan	114
Gambar 51. proses kreatif koreografer dna penari	115
Gambar 52. Dokumentasi Proses Imajinasi Pengembangan Koreografi	116
Gambar 53. Skema Layout Panggung	117
Gambar 54. Sketsa Busana Garbha	124
Gambar 55. Dokuemtasi Pertunjukan GARBHA di BIPAF 2024 pemain kendang (Indoensia) dan tabla (India)	125

Gambar 56. Dokuemntasi Video Karya ‘Garbha’ Youtube karya tari berikut di pentaskan dalam Bandung Isola Perporming Art Festival di Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.	125
Gambar 57. Forum Grup Diskusi	127
vi	
Gambar 58. Skema Holografik Kinestetik	183

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Terdahulu	34
Tabel 2. Pertanyaan Peneliti	48
Tabel 3. Data yang ingin didapatkan oleh peneliti	50
Tabel 5. Dokumentasi Karya KIG Dance Community	70
Tabel 6. Kemampuan Anggota KIG Dance Community dan Teknologi	79
Tabel 7. Evaluasi FGD Penyempurnaan Hasil Karya	131
Tabel 8. Deskriptif Penilaian Hasil Kolaborasi penciptaan tari berbasis multimedia hologram (Bloom, 1956)	132
Tabel 9. Sinkronisasi hologram dan koreografi	134
Tabel 10. Perbandingan keempat pertemuan dalam desain	159
Tabel 11. Analisis tahapan-tahapan dari keempat pertemuan desain	161
Tabel 12. Analisis proses kolaborasi penciptaan tari dengan pemanfaatan multimedia Hologram di KIG Dance Community Bandung	162
Tabel 13. Analisis Tahapan Kolaborasi	168

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Skema State Of The Art	35
Bagan 2. ABR Intersubjektif	41
Bagan 3. Skema Penelitian ABR	41
Bagan 4. Skema Analisis Data Kualitatif	51
Bagan 5. Skema Prosedur Penelitian	59
Bagan 6. Sintak Desain Kolaborasi	89

DAFTAR PUSTAKA

I. Buku dan Jurnal

- Ahmad, A. P., Sompie, S. R. U. A., Paturusi, S., Elektro, J. T., Sam, U., Manado, R., & Bahu, J. K. (2020). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Tarian Adat Sajojo, *15(4)*, 303–314.
- Anggraini, D., & Hasnawati, H. (2016). Perkembangan Seni Tari: Pendidikan Dan Masyarakat. *Jurnal PGSD*, *9(3)*, 287–293. <https://doi.org/10.33369/pgsd.9.3.287-293>
- Bloor, M., Frankland, J., Thomas, M., & Robson, K. (2001). Focus Groups in Social Research. *Focus Groups in Social Research*, SAGE Publications.
- Brown, S. (2017a). The Impact of Traditional Dance Movements in Contemporary Performances. *Journal of Cultural Dance Studie*, *(14(3))*, 203–218.
- Brown, S. (2019). The Impact of Advanced Visual Technologies on Traditional Dance Forms. *International Journal of Dance and Multimedia*, *(17(1))*, 89–104.
- Brown, S. (. (2017b). "The Impact of Lighting Design in Dance Performance". *Journal of Visual Arts and Performance Studies*, *(12(4))*, 235-250.
- Cahnmann, M. (2008). Safety Area: All Text, Logos & Barcode should remain inside the Pink Dotted Lines Bleed Area: All Backgrounds should extend to, but not past, the Blue Dotted Lines. *Routledge Is an Imprint of the Taylor & Francis Group, an Informa Business Transferred*.
- Dance, J. of D. (2019). The Intersection of Dance and Technology: A Case Study of “Teleholography” by Miroto. *Park, J.*, *(11(2))*, 123–135.
- Date, P. U. B., Type, P. U. B., Cit, J., & Price, E. (2000). Sharon McCoubrey , Editor British Columbia Art Teachers ’ Association , *(5)*.
- Devi, D., Fakultas Bahasa, T., Sastra, D., Negeri, U., Jl, J. R., & Muka, J. (2012). Kinesthetic Assessment of Dance Arts. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, *3(1)*, 42–58.
- Djelantik. (1999). Estetika Sebuah Pengantar. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

- Fiantika, F. R. (2022). *METODOLOGI DALAM PENELITIAN*. PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI
- Finley, S. (2008). Finley, S. (2008). Arts-based research. *Handbook of the Arts in Qualitative Research- Perspectives, Methodologies, Examples, and Issues*, 71–81..pdf.
- Genik Puji Yuhanda. (2017). Pesan Dalam Tarian Topeng Panji Cirebon. *Komversal*, 2(2), 3–22. <https://doi.org/10.38204/komversal.v2i2.126>
- Given, M. L. (2008). *The Sage encyclopedia of qualitative research methods*.
- Gonzalez, B. (2012). Dance-inspired technology, technology-inspired dance. *NordiCHI '12: Nordic Conference on Human-Computer Interaction Copenhagen Denmark*.
- Hauwkins, J. (2016). Stages of Artistic Creation in Contemporary Dance. *Journal of Dance and Technology*, (10(2)), 147–165.
- Hawkin, Alam. (2003). *Bergerak Menurut Kata Hati*.
- Hawkin, Alma. (2017). *Bergerak Menurut Kata Hati*. Taman Imasil Marzuki, Cikini Raya 73: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Iii, B. A. B. (2018). Bab iii metodologi penelitian 3.1, 20–25.
- Jaya, H., & Lu'mu. (2010). Teknologi Holografi Untuk Pembelajaran Virtual Pada Sekolah Menengah Kejuruan. *Jetc*, 5(1), 783–791.
- Johnson, L. (2018a). Integrating Traditional and Modern Dance Techniques. *Performance Arts Journal*, (21(3)), 145–160.
- Johnson, L. (2018b). Stage Design: Creating Immersive Environments. *Performance Arts Journal*, (19(3)), 235–250.
- Kartika, D. S. (2020a). *Pengantar Estetika*. Pasar Buku Palasari No.82 Bandung.
- Kartika, D. S. (2020b). *Pengantar Estetika*. Pasar Buku Palasari No.82 Bandung.
- Kurniawati, W. (2021). Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman Vol. 7, No. 1 Januari-Juni 2021. *Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, 7(1), 1–10.
- Latta, M. M., Thompson, C. M., & Power, B. (2011). Editors.

- Leavy, Patricia I. version, B. L., & Dervan, P. B. (n.d.). *Research Design - Quantitative, Qualitative, Mixed Methods, arts-Based, and Community-Based Participatory research Approaches*.
- Leavy, P. (2017a). *Research Design*. 370 Seventh Avenue, Suite 1200, New York, NY 10001: The Guilford Press.
- Leavy, P. (2017b). *Research Design*.
- Lenette, C. (2019). Arts-Based Methods in Refugee Research. In *Arts-Based Methods in Refugee Research*. Springer Singapore.
- Miroto, martinus. (2014). Teleholographic Reality Performance: Staging and Its Relevance in the Cyberspace Era. *Asian Journal of Social Sciences & Humanities*, 3(4), 247–256.
- Murgiyanto, S. (1996). Seni Pertunjukan Indonesia. *Jurnal Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia*, 213.
- Noerhadi, T. H. dkk. (1983). *Kreativitas*. Akademia Jakarta.
- Noerhady, T. H. dkk. (1983). *Kreativitas*. Jakarta: Akademia Jakarta.
- Pamungkas, J. (2015). Estetika Koreografi Sebagai Penunjang Kreativitas Seni Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 596–600. <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12348>
- Parrish, M. (2011). Integrating Technology into the Teaching and Learning of Dance. *Journal of Dance Education*, 20–25. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/15290824.2001.10387169>
- Sugiono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Jl. Gegerkalong Hilir No. 48 Bandung: ALFABETA.
- Ramatullah, S. L. (n.d.). EKSPLORESI MEDIA SENI RUPA DUA DIMENSI, 13(1), 68–76. <https://doi.org/10.33153/brikolase.v13i1.3571>
- Rolling, J. H. (2010). A Paradigm Analysis of Arts-Based Research and Implications for Education. *Studies in Art Education*, 51(2), 102–114. <https://doi.org/10.1080/00393541.2010.11518795>
- Rondhi, moh. (2002). *"Tinjauan Seni Rupa 1."* Buku Ajar. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

- Sahman. (1993). *Mengenal Dunia Seni Rupa: Tentang Seni, Karya Seni, Aktifitas Kreatif, Apresiasi, Kritik, dan Estetika*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Smith, R. (2018). Holograms in Performing Arts: Enhancing Visual Storytelling. *Performance Technology Review*, (22(4)), 233–250.
- Smith, R. (2019). Choreography and Time: The Rhythm of Movement. *International Journal of Dance Studies*, (23(1)), 102–118.
- Soedarsono, R. . (2002a). *Seni Pertunjukan Indonesia DI ERA GLOBALISASI*. GADJAH MADA UNIVERSITY PRESS.
- Soedarsono, R. . (2002b). *Seni Pertunjukan Indonesia DI ERA GLOBALISASI*. GADJAH MADA UNIVERSITY PRESS.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Sugita, I. W., & Pastika, I. G. T. (2021). Inovasi Seni Pertunjukan Drama Gong Pada Era Digital, 36(September), 342–349.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. In *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
- Sukmayadi, Y., Masunah, J., Sunaryo, A., & Miroto, M. (2022). Creation of Intercultural Performing Arts for Virtual Stage of Bandung Isola Performing Arts Festival. *Proceedings of the 4th International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2021)*, 665(Icade 2021), 330–335. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220601.070>
- Sukri, A. (2017). Koreografi Tonggak Raso Berbasis Silek. *Pengkajian Dan*

Penciptaan Seni, vol 13.

- Sunaryo, A. (2020a). *Dasar-Dasar Koerografi*. (J. Masunah, Ed.). Universitas Pendidikan Indonesia: UPI Press. Retrieved from <http://upipress.upi.edu>
- Sunaryo, A. (2020). *Dasar-Dasar Koreografi*. (J. Masunah, Ed.). Universitas Pendidikan Indonesia: UPI Press. Retrieved from <http://upipress.upi.edu>
- Sutiyono, F. N. A. dan. (2018). Deskripsi simbol gerak tari. *Imaji, Vol.16, No. 1, April 2018:1-8, 16(1)*.
- Titisantoso, M. P., Indriyanto, & Utina, U. T. (2020). Dadi Ronggeng. *Imaji, 18 No 1(1)*, 62–71. Retrieved from [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1692449&val=488&title=ESTETIKA GERAK TARI DADI RONGGENG BANYUMASAN](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1692449&val=488&title=ESTETIKA%20GERAK%20TARI%20DADI%20RONGGENG%20BANYUMASAN)
- Vacca, J. R. (2001). *Holograms & Holography. Design, Techniques & Commercial Applications*.
- Vaughan, T. (2006). *Surgical-site infections--epidemiological characteristics. Vojnosanitetski pregled. Military-medical and pharmaceutical review* (Vol. 63). <https://doi.org/10.2298/VSP0602169S>
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making It Work*.
- Wang, Q., Coemans, S., Siegesmund, R., & Hannes, K. (2017). Arts-based Methods in Socially Engaged Research Practice: A Classification Framework. *Art/Research International: A Transdisciplinary Journal*, 2(2), 5. <https://doi.org/10.18432/r26g8p>
- Weber, R. (2017). Project Trans(m)it: creating dance collaboratively via technology – a best practices overview. *Research in Dance Education*. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/14647893.2017.1354840>

II. Sumber Lainnya (Online)

<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6890601/gaya-belajar-kinestetik-pengertian-dan-ciri-cirinya>.