

**PENGEMBANGAN VIDEO TARI JARAN KEPANG
SEMARANGAN BERBASIS MEDIA SOSIAL
UNTUK PEMBELAJARAN OUTODIDAK
GENERASI MILENIAL DI KABUPATEN SEMARANG**

oleh:

**Eny Kusumastutiⁱ, Mohammad Hasan Bisriⁱⁱ,
Indrawan Nur Cahyonoⁱⁱⁱ, Yusuf Arifin^{iv}
Universitas Negeri Semarang**

Email: enykusumastuti@mail.unnes.ac.id, hasanbisriunnes@mail.unnes.ac.id,
indrawannurcahyono@gmail.com, arfinyufin300@students.unnes.ac.id

Abstrak

Tari Jaran Kepang merupakan salah satu kearifan lokal yang banyak diminati masyarakat Kabupaten Semarang baik tua maupun muda, dari kalangan strata menengah ke bawah. Dalam perjalanan waktu, susahny mencari generasi penerus, dan minimnya minat para generasi muda untuk menekuni tarian ini membuat Tari Jaran Kepang semakin terpinggirkan dan terancam punah. Hal ini disebabkan banyak generasi milenial di era revolusi 4.0 lebih suka memilih sajian-sajian yang ada pada *gadget* dengan *game*, media sosial, *youtube* dan hiburan lainnya. Untuk mengatasi kesenjangan ini, diperlukan sebuah video berbasis media sosial untuk pembelajaran autodidak generasi milenial. Rumusan masalah penelitian adalah 1) bagaimanakah bentuk pengembangan dan hasil uji efektifitas video Tari Jaran Kepang Semarangan berbasis media sosial untuk pembelajaran autodidak generasi milenial di Kabupaten Semarang? Penelitian ini bertujuan memaparkan bentuk pengembangan dan hasil uji efektifitas video Tari Jaran Kepang Semarangan berbasis media sosial untuk pembelajaran autodidak generasi milenial di Kabupaten Semarang. Penelitian ini menggunakan *research and development* Borg and Gall, dengan memadukan metode kualitatif dan kuantitatif melalui tahapan aplikasi rancang bangun model, observasi partisipasi, dan wawancara mendalam dengan menysasar para generasi milenial di Kabupaten Semarang. Tahapan penelitian meliputi, 1) Uji coba dan validasi video tari Jaran Kepang untuk langkah awal publikasi, kemitraan dan media partner, 3) Proses sertifikasi dan standarisasi untuk menjaga kualitas video Tari Jaran Kepang, 4) Pembuktian tingkat popularitas dan efektivitas hasil uji coba video Tari Jaran Kepang Semarangan, 5) Evaluasi dalam bentuk FGD dengan mitra, narasumber ahli, 6) perbaikan karya, penyusunan artikel dan buku. Hasil penelitian menunjukkan video Tari Jaran Kepang dikemas dalam bentuk video dokumentasi dan video tutorial yang diunggah pada platform media sosial dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan video untuk mempermudah generasi milenial mempelajari secara autodidak. Saran untuk pemangku kebijakan, agar mensosialisasikan ke siswa sekolah formal dan menjadikan Tari Jaran Kepang sebagai ciri khas atau ikon Kabupaten Semarang.

Kata Kunci: Tari Jaran Kepang, Video, generasi milenial, pembelajaran, autodidak

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi mengakibatkan adanya revolusi industri yang ditandai dengan munculnya perubahan elemen dasar sosial manusia yaitu cara hidup, bekerja dan berhubungan antar manusia, salah satunya adalah internet. Internet telah membuat hal-hal yang sebelumnya belum pernah terpikirkan atau hanya menjadi imajinasi saja, berubah menjadi kenyataan. Internet mampu menghasilkan lapangan pekerjaan baru misalnya ojek online, belanja online, pertemuan secara online, rapat online, sekolah online dan masih banyak yang lainnya. Revolusi industri juga telah merambah hampir semua bidang, tidak terkecuali seni yang dalam esensinya adalah hasil dari cipta, rasa dan karsa manusia. Dengan semakin berkembangnya kegiatan berkesenian di masyarakat, sekarang sudah mulai merambah menuju komersial.

Bidang seni menjadi salah satu jenis industri kreatif yang memiliki pangsa pasar yang luas bahkan bisa menjadi industri raksasa, terutama film, musik dan kriya. Penggunaan teknologi sudah menjadi sebuah strategi modernisasi teknik dan manajemen pertunjukan pada seni tari, seni rupa dan seni teater, misalnya dengan penggunaan pencahayaan serta pertunjukan laser. Efek revolusi industri mengakibatkan munculnya sebuah kesenjangan yaitu kesenian yang dikemas secara modern akan mampu mengikuti perkembangan teknologi dan memiliki penggemar, di sisi lain, kesenian tradisional yang tidak mampu mengikuti perkembangan teknologi, akan tertinggal oleh masyarakat pendukungnya. Demikian pula dengan Tari Jaran Kepang Semarang, jika masih mengacu pada pertunjukan apa adanya maka dapat dipastikan akan ditinggal oleh penonton terutama para generasi milenial.

Urgensi penelitian ini adalah meningkatkan minat belajar autodidak para generasi milenial terhadap Tari Jaran Kepang yang akan berdampak terhadap pelestarian tari Jaran Kepang, dan secara tidak langsung akan berimplikasi pada penguatan kompetensi dan karakter bangsa. Penelitian ini layak dan penting untuk dilakukan karena kebutuhan masyarakat terhadap keberlangsungan Tari Jaran Kepang yang bisa menjadi salah satu ikon Kabupaten Semarang sangat tinggi. Keinginan dan usaha masyarakat dalam mengenalkan dan mengajarkan Tari Jaran

Kepang kepada anak-anak menjadi kebutuhan sekunder setelah kebutuhan pokok sehari-hari. Proses pewarisan akan terjadi jika anak-anak mau belajar dan memiliki kompetensi Tari Jaran Kepang yang pada akhirnya memiliki karakter kuat untuk menghargai dan mencintai kesenian tradisional.

Melihat kenyataan tersebut, rumusan masalah penelitian adalah 1) bagaimanakah bentuk pengembangan dan hasil uji efektifitas video Tari Jaran Kepang Semarang berbasis media sosial untuk pembelajaran autodidak generasi milenial di Kabupaten Semarang? Penelitian ini bertujuan memaparkan bentuk pengembangan dan hasil uji efektifitas video Tari Jaran Kepang Semarang berbasis media sosial untuk pembelajaran autodidak generasi milenial di Kabupaten Semarang..

Revolusi Industri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), terdiri dari dua (2) kata yaitu revolusi dan industri. Revolusi berarti perubahan yang terjadi secara cepat. Sedangkan industri dapat diartikan sebagai usaha pelaksanaan proses produksi. Apabila ditarik benang merahnya maka revolusi industri dapat diartikan sebagai suatu perubahan yang berlangsung sangat cepat dalam pelaksanaan proses produksi dimana yang semula pekerjaan proses produksi itu dikerjakan oleh manusia berubah dan digantikan oleh mesin, sedangkan barang yang diproduksi mempunyai nilai tambah (*value added*) yang komersial (Rambe, 2018).

Revolusi industri atau lebih dikenal dengan istilah *cyber physical system* adalah perubahan tata cara hidup dan teknologi secara dramatis merupakan kolaborasi antara teknologi siber dengan teknologi otomatisasi yang terjadi dalam waktu cepat. Revolusi ini membawa banyak perubahan di berbagai sektor, dimana pada awalnya membutuhkan banyak pekerja untuk menjalankan operasional, sekarang sudah bergeser pada penggunaan mesin teknologi. Perkembangan inovasi otomatisasi menciptakan *super-computer*, *robotic artificial intelegency* dan modifikasi genetik yang menciptakan dunia ini sangat berbeda jika dibandingkan dengan dunia sebelumnya. Konsekuensi logisnya adalah terjadinya perubahan dan pergeseran jenis tenaga kerja. Pemandangan tenaga kerja manusia digantikan oleh otomatisasi dan digitalisasi mesin, yang menggeser peluang kerja

manusia. Hal ini juga terjadi dalam ranah seni pertunjukan. Contohnya dalam kesenian adalah digantikannya posisi dan peran satu barung gamelan dengan rekaman digital/CD untuk mengiringi suatu pementasan-pementasan seni pertunjukan untuk pariwisata yang berdampak pada pengurangan kesempatan tampil para seniman setempat. Atau digantikannya mata acara kesenian lokal yang banyak melibatkan seniman itu dengan kesenian luar daerah/Barat, yang tentu saja fenomena ini berdampak pada keterpinggiran seni pertunjukan daerah itu sendiri (Ruastiti, 2019).

Max Horkheimer and Theodor W. Adorno dalam tulisannya yang berjudul *The Cultural Industry* (1944) menyatakan bahwa produksi budaya ditandai oleh beberapa karakteristik antara lain: standarisasi, massifikasi dan komodifikasi. Adorno menegaskan kembali bahwa budaya yang diproduksi secara massif dan standard bukanlah berasal dari ekspresi kultural rakyat kebanyakan, tetapi produk dari industri semata. Industri budaya telah menyatukan ‘yang lama’ dengan ‘yang familiar’ ke dalam satu kualitas baru berupa produk industri. Padahal produk-produk ini sesungguhnya memang diciptakan untuk kepentingan konsumsi massa yang dalam hal ini banyak menentukan asal-muasal konsumsi tersebut sehingga diciptakan dengan perencanaan yang strategis dalam hitungan bisnis. Implikasi revolusi industri memang ibarat dua mata sisi uang. Satu sisi, mempunyai nilai positif bagi produktivitas hasil kerja dan efisiensi proses produksi. Namun di sisi lain, kompetitifnya dunia kerja yang berujung pada banyaknya tenaga kerja terpinggirkan yang berujung pada terjadinya masalah serius bagi perekonomian masyarakat (Horkheimer & Adorno, 1944).

Dalam konteks revolusi industri dapat dipahami bahwa proses yang terjadi adalah perubahan sosial dan kebudayaan yang terjadi secara cepat, menyangkut dasar kebutuhan pokok (*needs*) dengan keinginan (*wants*) masyarakat. Dasar perubahan ini sebenarnya adalah pemenuhan hasrat keinginan pemenuhan kebutuhan manusia secara cepat dan berkualitas. Oleh sebab itu, dalam era revolusi industri banyak mengubah cara kerja manusia dari penggunaan manual menjadi otomatisasi atau digitalisasi.

Perkembangan teknologi informasi dengan segala konsekuensinya sedang

tumbuh dan berkembang sangat deras. Peradaban ini, menurut Toffler (1980), membawa gaya baru terhadap hampir semua aspek kehidupan manusia, yaitu akan mengubah cara kerja, cara bergaul, cara bercinta, dan sebagainya pada semua lapisan masyarakat Indonesia, diakui atau tidak, telah terbawa oleh arus peradaban informasi itu (Rustiyanti et al., 2020).

Teknologi digital merupakan teknologi yang tidak lagi menggunakan tenaga manusia, atau manual. Tetapi cenderung pada sistem pengoperasian yang otomatis dengan sistem komputerisasi atau format yang dapat dibaca oleh komputer. Sistem digital adalah perkembangan dari sistem analog. Sebuah sistem digital menggunakan urutan angka untuk mewakili informasi. Tidak seperti sinyal analog, sinyal digital bersifat *noncontinuous* (Aji, 2016). Teknologi digital 4.0 menjadi salah satu media alternatif seni pertunjukan yang memiliki waktu real-time. *Augmented Reality* (AR) memberikan informasi sensoris langsung pada penonton pertunjukan melalui pengalaman mereka dalam mengapresiasi seni pertunjukan. *Augmentasi visual* pada penonton memiliki potensi meningkatkan produktivitas dan kemampuan antara lain Pertama, meningkatkan kemampuan praktis dan interpretasi bermakna seni pertunjukan. Kedua, penonton dapat melakukan kolaborasi langsung dengan objek seni pertunjukan yang dilihatnya melalui tools AR (Listiani et al., 2019).

2. METODE

Penelitian ini menggunakan *research and development* Borg and Gall, dengan memadukan metode kualitatif dan kuantitatif melalui tahapan aplikasi rancang bangun model, observasi partisipasi, dan wawancara mendalam dengan menyoal para generasi milenial di Kabupaten Semarang. Penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu 1) Uji coba dan validasi video tari Jaran Kepang untuk langkah awal publikasi, kemitraan dan media partner, 3) Proses sertifikasi dan standarisasi untuk menjaga kualitas video Tari Jaran Kepang, 4) Pembuktian tingkat popularitas dan efektivitas hasil uji coba video Tari Jaran Kepang Semarang, 5) Evaluasi dalam bentuk FGD dengan mitra, narasumber ahli, 6) perbaikan karya, penyusunan artikel dan buku.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan video tari Jaran Kepang berbasis media sosial terjadi sejalan dengan perkembangan teknologi. Berawal dari kebutuhan dokumentasi diri sendiri, yang akhirnya berlanjut menjadi kebutuhan kelompok hingga akhirnya menjadi kebutuhan banyak orang. Pada perkembangan selanjutnya proses digitalisasi pertunjukan kesenian sudah menuju pada jual beli dengan platform youtube menjadi salah satu wadahnya. Peran dokumentasi tidak lagi bicara standar kualitas layaknya hasil seorang wartawan profesional dengan kameranya tetapi peran dan kesaksian itu menjadi begitu berharga. Makin banyak orang menggunakan kamera video makin mudah mendapatkan gambar di saat peristiwa sangat khusus dan langka terjadi. Nilai keperistiwaan menjadi sangat berharga dan penting disaat pemberitaan dan informasi pada masa sekarang menjadi sedemikian dinamis. Masyarakat awam sekali pun sepanjang mampu mengoperasikan kamera menjadi turut berperan selain memiliki potensi berita, juga nilai dokumentasi dari peristiwa yang direkamnya. Gejala seperti ini ditangkap beberapa stasiun televisi membuka ruang pada pembuat rekaman video amatir dengan menyediakan materi acara khusus. Atau ada yang dilombakan dan tetap menjadi materi acara baik pemberitaan maupun proses pembuatannya. Rekaman video amatir untuk moment-moment tertentu dipandang dipandang memiliki nilai berita (Djatnika, 2011).

Tari Jaran Kepang merupakan produk rekreasi kreatif masyarakat pelaku, pendukung dan sekaligus penonton. Proses tersebut sering disebut dengan pendidikan seni berbasis masyarakat dimana seni diciptakan dilakukan dan ditonton oleh masyarakat itu sendiri (Kusumastuti, 2020). Rekreasi berasal dari bahasa latin yaitu “ creature “ yang berarti mencipta, lalu diberi awalan “ re “ yang sehingga berarti “ pemulihan daya cipta atau penyegaran daya cipta”. Kegiatan rekreasi biasanya dilakukan diwaktu senggang (*leasuretime*). *Leasure* berasal dari kata “licere” (latin) yang berarti diperkenankan menikmati saat-saat yang bebas dari kegiatan rutin untuk memulihkan atau menyegarkan kembali (Nugraheni et al., 2020). Dalam proses karya cipta tari, rekreasi dapat diartikan mengkreasikan kembali atau mengembangkan materi tari yang sudah ada, tetapi tidak boleh melebihi bentuk asalnya. Proses rekreasi pada kesenian tradisional Jaran

Kepang terjadi atas dasar kesadaran masyarakat akan kebutuhan psikologi dan estetis diri sendiri. Kreativitas seniman dalam karya seni adalah kemampuan daya cipta mewujudkan karya seni yang belum pernah ada atau karya seni yang sudah ada dengan kreasi baru (Salihin, 2011).

Produk pengembangan tari Jaran Kepang sebagai hasil kreativitas masih berpijak pada gerak dasar yaitu tari Songo yaitu ragam gerak tari Jaran Kepang yang menjadi dasar gerak tari Jaran kepeng di Kabupaten Semarang. Hasil pengembangan gerak Tari Jaran Kepang Semarang diberi nama Tari Haswa Kusumendra diciptakan oleh Eny Kusumastuti dan Yusuf Arifin, dengan penata iringan Indrawan Nur Cahyono, memiliki durasi tari 10 menit. Berikut tampilan cover video dokumentasi Tari Haswa Kusumendra tampak pada foto 1.



Foto 1. Tampilan Cover Video Dokumentasi Tari Haswa Kusumendra
(Sumber: Kusumastuti 2021)

Video kedua hasil pengembangan Tari Jaran Kepang Semarang adalah video tutorial yang berisi rangkaian gerak dari dua arah yaitu depan dan belakang. Video tutorial ini untuk memudahkan proses pembelajaran secara autodidak generasi milenial. Tampilan isi video tampak pada foto 2 berikut ini.



Foto 2. Tampilan Video Tutorial Tari Haswa Kusumendra
(Sumber: Kusumastuti 2021)

Pengembangan pertunjukan tari Jaran Kepang dilakukan pada setiap elemen-elemen bentuk tari yang meliputi gerak, iringan, tata rias, tata busana, pola lantai, properti. Pengembangan ini juga bisa meluas sampai dengan visual efek dan multi media. Pola pengembangan yang dilakukan tidak boleh meninggalkan bentuk awal pertunjukkan yang sudah dilakukan secara turun temurun. Tari Jaran Kepang yang pada awalnya dipentaskan dengan durasi yang lama, bisa mulai pagi jam 10.00 sampai dengan pukul 17.00 WIB menjelang Magrib dikemas menjadi sajian pertunjukan yang berdurasi hanya 10-15 menit saja. Pengembangan bentuk pertunjukan Tari Jaran Kepang dikemas dalam sebuah video dokumentasi dan video tutorial yang dilengkapi dengan buku yang berisi deskripsi ragam gerak Tari Jaran Kepang. Untuk memudahkan para generasi milenial mempelajari secara autodidak maka video tersebut diunggah pada youtube, tik tok, atau instagram.

Maraknya penggunaan youtube sebagai media pembelajaran ditandai dengan masuknya Virus Corona ke Indonesia yang mengakibatkan semua aktivitas harus dilakukan di rumah, termasuk proses belajar mengajar yang harus beralih secara virtual. Youtube menjadi salah satu dari sekian banyak situs web jejaring sosial yang digunakan sekarang. Youtube juga adalah salah satu cara praktis dan mudah dipelajari untuk memahami pembelajaran. Media sosial youtube bagi pendidikan bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan dan mengintegrasikan teknologi kedalam kegiatan video pembelajaran. Seperti yang disampaikan Gilbert dan McCutchen dalam Sunaryo 2020 bahwa salah satu

pembelajaran yang bisa menggunakan media sosial youtube adalah pembelajaran seni tari. Dengan mempelajari tari dapat tampil dan terampil dalam menari sebagai pengetahuan, menciptakan dan mengarang sebagai teknik pembuatan karya tari, mengetahui sejarah budaya, dan konteks sebagai pengetahuan mengenai sejarah tari, menganalisis dan mengkritisi sebagai pembelajaran tentang analisis dan kritik tari.

Media pembelajaran ini penting digunakan, karena dapat mempermudah proses pembelajaran, meningkatkan efisiensi pembelajaran, menjaga relevansi dengan tujuan belajar, dan membantu siswa untuk berlatih teliti (Asyifah et al., 2022). Oleh karena itu, dalam mempelajari tari, tidak perlu belajar sebagai penulis, pengamat, dan pendengar, melainkan harus ikut aktif dan dilibatkan dalam bergerak, sehingga dapat mengembangkan kreativitas, ekspresi, keterampilan, dan apresiasi seni (Risniyanti, 2020).

Upaya untuk memberikan kemudahan bagi generasi milenial mempelajari Tari Jaran Kepang dengan membuat buku petunjuk penggunaan video tutorial yang berisi deskripsi gerak mulai dari nama ragam gerak, penjelasan, hitungan dan foto. Rincian ragam gerak ini akan sangat membantu generasi milenial dalam mempelajari Tari Jaran Kepang Semarang secara autodidak. Foto 3 berikut adalah deskripsi Tari Haswa Kusumendra.




No.	Ragam Gerak	Hitungan dan Deskripsi Gerak	Keterangan
1.	Semburan	Posisi berdiri dengan tangan menggantung	
2.	Jaran Nibuh	Hitungan 1-4 vocal gerak posisi jaran nibuh menunduk ke bawah di dari pandangan ke bawah	
		Hitungan 1-8 kaki kiri di angkat	

Foto 3. Deskripsi Tari Haswa Kusumendra

(Sumber: Kusumastuti 2021)

Berdasarkan uji efektifitas video tutorial Tari Jaran Kepang Semarang, terdeteksi bahwa video tutorial sangat membantu proses pembelajaran autodidak generasi milenial jika dibandingkan video dokumentasi. Video yang dikemas dalam bentuk youtube bisa sewaktu-waktu dipelajari dimana saja, dan dalam kondisi apa saja, selama memiliki kuota. Untuk menghemat pemakaian kuota, maka video tutorial didownload terlebih dahulu dan disimpan pada HP masing-masing untuk dipelajari. Strategi yang digunakan untuk mempelajari video tutorial tersebut dengan tahapan mempelajari secara mandiri terlebih dahulu, setelah dirasa mampu melakukan gerakan dan hapal, dilanjutkan dengan belajar secara berkelompok. Video tutorial terbukti efektif untuk pembelajaran secara autodidak.

4. PENUTUP

Simpulan

Bentuk pengembangan video Tari Jaran Kepang Semarang berbasis media sosial untuk pembelajaran autodidak generasi milenial di Kabupaten Semarang meliputi video dokumentasi, video tutorial dan buku petunjuk penggunaan video. Pengembangan bentuk tari Jaran Kepang meliputi gerak, iringan, tata rias, tata busana, pola lantai dan properti. Video tutorial Tari Jaran Kepang Semarang ditunjang dengan buku petunjuk penggunaan video terbukti efektif digunakan sebagai media pembelajaran secara autodidak oleh generasi milenial di Kabupaten Semarang.

Saran

Kepada pemangku kebijakan Kabupaten Semarang dapat menggunakan video dokumentasi, video tutorial dan buku petunjuk penggunaan video Tari Jaran Kepang Semarang sebagai media pembelajaran pada siswa di sekolah formal, dan menjadikan ikon kesenian Kabupaten Semarang.

5. REFERENSI

Adib, M. (2012). Agen dan Struktur dalam Pandangan Piere Bourdieu. *BioKultur*,

- I(2), 91–110. <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-01> Artikel Agen Dan Struktur Dalam Pandangan Piere Bourdieu Revisi 20 Okt 2012.pdf
- Asyifah, S., Masunah, J., & Barnas, B. (2022). Penggunaan Video Pembelajaran Tari Dari Youtube Untuk. *Ringkang: Jurnal Seni Tari Dan Pendidikan Seni Tari*, 2(1), 164–176.
https://ejournal.upi.edu/index.php/RINK_TARI_UPI/article/view/44425/18456
- Djatnika, A. (2011). Dari Ritual ke Realitas Virtual (Tinjauan Video Komersial Seni Pertunjukan Tradisi Yang Beredar di Bandung). *Itenas Rekarupa*, 1, 70–84. <https://ejournal.itenas.ac.id/index.php/rekarupa/article/view/487>
- Horkheimer, M., & Adorno, T. W. (1944). *The Culture Industry 41 4 The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception The conspicuous unity of macrocosm and microcosm confronts human beings*. 41–72. www.sup.org.
- Kusumastuti, E. (2020). *Pola Berkesenian Jaran Kepang Paguyuban Setyo Langen Budi Utomo*. 1(2), 44–51.
- Listiani, W., Rustiyanti, S., Sari, F. D., Bagus, I., & Surya, G. (2019). Inovasi Seni Pertunjukan Lokal Dengan Teknologi Digital Augmented Reality. *SINTESA Prosiding*, 391–394.
<https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/sintesa/article/view/1065>
- Nugraheni, T., Budiman, A., & Rachmawati, D. (2020). *Rekreasi , Hiburan , Belajar : Studi Kegiatan Wisata Seni dan Budaya di Saung Angklung Udjo Recreation , Entertainment , Learning : Study of Cultural and Art Tourism Activities at Saung Angklung Udjo*. 3(2), 693–702.
- Rambe, N. M. (2018). Revolusi 4.0 berbasis revolusi mental. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 2, 588–590.
<http://ojs.unik-kediri.ac.id/index.php/jatiunik/article/view/117/87>
- Risniyanti, I. D. (2020). *Implementasi Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Tema 8 Pada Siswa Kelas V Mi Ma'arif Tingkir Lor Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020* (Vol. 25, Issue 1).
<http://dx.doi.org/10.1016/j.jss.2014.12.010>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.03.034>
<https://www.iiste.org/Journals/index.php/JPID/article/viewFile/19288/19711>
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.678.6911&rep=rep1&type=pdf>
- Ruastiti, N. M. (2019). Keterpinggiran Kelompok Kesenian Cak Bedulu Dalam Seni Pertunjukan Pariwisata Bali. *Mudra Jurnal Seni Budaya*.
<https://doi.org/10.31091/mudra.v34i2.700>
- Rustiyanti, S., Listiani, W., Sari, F. D., & Peradantha, I. B. G. S. (2020). Literasi

Tubuh Virtual dalam Aplikasi Teknologi Augmented Reality PASUA PA. *Panggung*, 30(3), 454–464. <https://doi.org/10.26742/panggung.v30i3.1271>

Salihin, A. (2011). *Kreativitas Seniman Berlandaaskan Budaya. ISI Padangpanjang.*

6. BIODATA SINGKAT

Nama Lengkap	Dra. Eny Kusumastuti, M.Pd.
Tempat dan Tanggal Lahir	Pati 10 April 1968
E-mail	enykusumastuti@mail.unnes.ac.id
Nomor Telepon/HP	081227279465
Alamat Kantor/no. Tlp.	Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 0248508074
Sinta ID	5977105
Sinta Score	5.24
Scopus ID	57222488521
Google Scholar ID	z5YSbcwAAAAJ
Orchid ID	https://orscid.org/0000-0001-6433-7794
Artikel	<p>Warok Dance: A Medium of Child Aesthetic Fulfillment International Journal of Human Movement and Sports Sciences Volume: 9, no.2 Pebruari 2019 ISSN: 2381-4403 Halaman: 242-249 Penerbit: Horizon Research Publishing https://www.hrpub.org/journals/jour_info.php?id=99</p> <p>Pola Interaksi Simbolik Dan Pewarisan Kesenian Jaran Kepang Semarang Berbasis Agil Di Era Disrupsi Jurnal Mudra ISI Denpasar Vol. 35, no.3 September 2020 hal 337-343 ISSN 2541-0407 https://jurnal.isidps.ac.id/index.php/mudra/article/view/883</p> <p>Community-Based Art Education as a Cultural Transfer Strategy in the Jaran Kepang Art Performance of Semarang Regency Harmonia: Journal of Arts Research and Education Volume 21, no. 1, Juni 2021 Halaman 154-167 ISSN 2541-1683 https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/harmonia/article/view/30181</p>