



MENINGKATKAN MINAT DAN PEMAHAMAN PELAJAR SMP TERHADAP BUDAYA MELALUI PENTAS SENI VIRTUAL

Gregorio A. M. Kanaf^{1*}, Divina Ayudia Genevieve², Siprianus Soleman Senda³

¹Seminari Tinggi Santo Mikhael, Kupang, Indonesia

²SMAN 5 Kupang, Indonesia

³Universitas Katolik Widya Mandira, Kupang, Indonesia

*Corresponding Author: greyantonio49@gmail.com

Sejarah Artikel

Diterima : 04/10/2023

Direvisi : 18/10/2023

Disetujui: 20/10/2023

Keywords:

Education, Virtual arts performance, Culture.

Kata Kunci:

Pendidikan, Pentas seni virtual, Budaya.

Abstract. The Covid-19 pandemic that has attacked the world has had a major impact in various fields of life. Two areas of life affected by the Covid-19 pandemic are education and culture. The reduced quality of learning, reduced creativity and interest in the arts are proof that the pandemic has had a major impact. Thus, it is necessary to increase students' passion and interest in education and culture. One of the efforts made is by holding virtual art performances. This research aims to see and analyze the extent to which virtual art performances play a role in increasing the interest of Santo Yoseph Catholic Junior High School students in NTT culture. The research method used is qualitative research method. By using this method, researchers conducted observations and interviews to collect data. As a result, the researcher found that students' interest and understanding of art and culture has increased. Students not only perform dances or songs from a region, but they are able to understand well what has been displayed.

Abstrak. Pandemi Covid-19 yang melanda dunia telah membawa pengaruh yang besar dalam berbagai bidang kehidupan. Dua bidang kehidupan yang terkena dampak dari pandemi Covid-19 ini adalah pendidikan dan budaya. Berkurangnya kualitas pembelajaran, berkurangnya kreativitas serta minat terhadap seni adalah bukti bahwa pandemi telah membawa pengaruh yang besar. Maka, perlu usaha untuk terus membangkitkan gairah dan minat pelajar dalam bidang pendidikan dan budaya. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan mengadakan pentas seni virtual. Penelitian ini bertujuan untuk melihat dan menganalisis sejauh mana pentas seni virtual berperan dalam meningkatkan minat pelajar SMP Katolik Santo Yoseph terhadap budaya NTT. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Dengan menggunakan metode ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data. Hasilnya, peneliti menemukan bahwa minat dan pemahaman siswa-siswi terhadap seni dan budaya semakin meningkat. Siswa-siswi bukan saja sekedar menampilkan tarian atau nyanyian dari suatu daerah, tetapi mereka mampu untuk memahami secara baik apa yang telah ditampilkan.

How to Cite: Kanaf, G. A. M., Genevieve, D. A., & Senda, S. S. (2023). MENINGKATKAN MINAT DAN PEMAHAMAN PELAJAR SMP TERHADAP BUDAYA MELALUI PENTAS SENI VIRTUAL. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(4), 600-606. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i4.3241>

Alamat korespondensi:

RT 17, RW 05, Desa Penfui Timur, Kecamatan Kupang Tengah, Kabupaten Kupang, Propinsi Nusa Tenggara Timur.

greyantonio49@gmail.com

Penerbit:

Program Studi PGSD Universitas Flores. Jln. Samratulangi, Kelurahan Paupire, Ende, Flores.

primagistrauniflor@gmail.com

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang telah melanda dunia, membawa pengaruh yang luar biasa dalam kehidupan manusia. Macetnya sistem perekonomian serta lumpuhnya bidang sosial, politik, pendidikan dan budaya, adalah bukti bahwa Covid-19 telah membawa pengaruh yang besar (Nurohmah & Dewi, 2021; Hasudungan, 2020). Menghadapi persoalan ini, pemerintah di berbagai negara mulai membuat berbagai macam aturan yang bertujuan memulihkan kembali kehidupan manusia (Fatimah & Hayati, 2021). Sama halnya dengan negara-negara lainnya, pemerintah Republik Indonesia juga membuat dan menerapkan berbagai aturan dengan tujuan yang sama, yaitu memulihkan kembali kehidupan di dalam bangsa dan negaranya. Pembatasan kegiatan masyarakat dan digitalisasi di berbagai bidang kehidupan adalah bukti keseriusan pemerintah menangani pandemi ini (Rahardjo & Sarjono, 2022).

Berbicara tentang dampak pandemi Covid-19, ada dua bidang kehidupan yang menjadi perhatian, yaitu pendidikan dan budaya (Sundari & Rahmalia, 2022; Parikesit et al., 2021; Haekal & Fitri, 2020). Akibat pandemi Covid-19 proses belajar mengajar di sekolah terpaksa

dihentikan dan diganti dengan pembelajaran daring, yang mana mengakibatkan turunnya minat siswa yang berimbas pada merosotnya dunia pendidikan.

Pendidikan dan kebudayaan adalah dua bidang yang tidak dapat dipisahkan. Tanpa adanya pendidikan maka manusia tidak dapat berkembang secara utuh sebagai manusia. Tanpa adanya kebudayaan, manusia kehilangan warisan-warisan dan nilai-nilai luhur yang berguna bagi dunia dan kehidupannya. Praktis sejak adanya pandemi covid-19 seni budaya pertunjukan kehilangan eksistensinya (Erviana et al., 2021). Oleh karena itu, diperlukan peran aktif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan kebudayaan, seperti sekolah harus kreatif dan inovatif dalam menjalankan pembelajaran daring. Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan mempunyai peranan penting untuk tetap menumbuhkan minat dan bakat peserta didik dalam hal ilmu pengetahuan dan budaya, terutama di era pandemi saat ini. Maka dari itu, adalah sebuah keharusan bagi sekolah, terkhususnya para guru untuk mengadakan kegiatan-kegiatan kreatif yang mendukung hal-hal tersebut (Ahsani et al., 2021). Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh sekolah adalah mengadakan pentas seni virtual.

Pentas seni virtual berasal dari kata pentas, seni, dan virtual. Kata pentas sendiri diartikan sebagai sebuah lantai yang agak tinggi di gedung pertunjukan tempat memainkan sandiwara dan sebagainya. Pentas juga bisa memiliki arti sebagai sebuah tempat yang dipergunakan untuk mempertunjukkan sesuatu pemeranan yang dengan sadar mengisyaratkan sebuah nilai kesenian (Poerwardarminta, 1999). Sementara kata seni berasal dari bahasa sansekerta yaitu kata *sani* (persembahan, pemujaan, pelayanan) yang diartikan sebagai setiap hal yang sengaja dibuat oleh manusia untuk menghadirkan unsur keindahan yang dapat membangkitkan perasaan orang lain (Setiyaki et al., 2022). Seni memiliki arti keahlian membuat karya bermutu yang dilihat dari segi kehalusan, keindahannya dan sebagainya. Seni juga dapat dipahami sebagai sebuah usaha yang dilakukan oleh seorang seniman untuk menampilkan sebuah karya seninya di hadapan khalayak ramai (Handayani, 2022). Sedangkan kata virtual disebut juga serupa dengan 'maya'. Istilah virtual adalah mirip dengan sesuatu yang dijelaskan, biasanya menggunakan perantara internet, gawai, dan aplikasi. Oleh karena itu, virtual bisa diartikan sebagai pertemuan melalui online, maya, daring (dalam jaringan) yang sebenarnya mirip dengan pertemuan secara langsung. Namun, perbedaan komunikasi dengan orang lain hanya terletak pada mediana saja (Tysara, 2020).

Pentas seni virtual ini merupakan suatu wadah di mana siswa-siswi menunjukkan kreativitasnya di bidang seni budaya. Pementasan secara virtual merupakan fenomena yang baru yang unik saat ini. Hal ini sebagai wujud seni budaya baru yang berbeda dengan pementasan panggung secara konvensional. Pementasan virtual berbeda dengan pementasan yang berupa media rekaman. Pementasan virtual merupakan penggabungan antara seni pementasan konvensional dengan seni audio visual. Lewat pentas seni virtual ini siswa-siswi dapat belajar dan menumbuhkan minat mereka di bidang seni budaya. Selain itu, lewat pentas seni virtual, para siswa belajar untuk menampilkan keindahan (estetika) dari sebuah seni. (Hidayatullah, 2017). Melalui pentas seni virtual, siswa-siswi berjuang untuk menciptakan atau menampilkan karya seni yang mampu untuk menghibur dan menjangkau banyak orang (Razak & Abdullah, 2022).

Pentas seni virtual sejatinya sudah pernah dilakukan di beberapa tempat di Indonesia. Dampak dari pentas seni virtual pun sudah dirasakan oleh mereka yang terlibat di dalamnya. Beberapa penelitian berikut telah mengulas tentang pentas seni virtual dan dampaknya. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Medy & Handayani (2022) menunjukkan bahwa konser virtual yang telah dilakukan berdampak pada penambahan jumlah siswa di sekolah musik Gracia. Penambahan jumlah siswa ini menunjukkan bahwa dengan konser virtual, minat anak-anak terhadap seni, khususnya seni musik, semakin meningkat (Medy & Handayani, 2022). Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Dewi & Kandiraras (2021) menunjukkan bahwa kegiatan berkesenian yang dilakukan secara virtual memiliki jangkauan yang lebih luas sehingga bukan saja masyarakat lokal yang semakin tertarik kepada kesenian, tetapi juga masyarakat internasional. Masyarakat yang luas ini pada akhirnya bukan sekedar menjadi penonton kesenian, tetapi juga pelaku kesenian (Dewi & Kandiraras, 2022). Ketiga, penelitian

yang dilakukan oleh [Handayani \(2022\)](#) menunjukkan bahwa pertunjukan seni pertunjukan yang dilakukan dengan memanfaatkan berbagai media digital, telah membawa manfaat yang besar bagi guru, siswa, dan masyarakat luas. Pagelaran seni pertunjukan secara virtual ini pada akhirnya menjadi model pembelajaran seni di era digital saat ini ([Handayani, 2022](#)). Keempat, penelitian yang dilakukan oleh [Erviana et al. \(2021\)](#) menunjukkan bahwa para pelaku seni budaya dan tim kreatif sebagai sasaran kegiatan sangat antusias mengikuti kegiatan pelatihan ini. Kegiatan ini telah berhasil meningkatkan pemahaman mitra, baik pemeran maupun tim kreatif ([Erviana et al., 2021](#)).

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu, ditemukan bahwa penelitian-penelitian tersebut berfokus pada dampak pementasan virtual terhadap minat pada satu bidang seni tertentu. Di samping itu, penelitian terdahulu di atas juga berfokus bagaimana kegiatan yang dilakukan secara virtual tersebut menjangkau berbagai kalangan dari berbagai usia di berbagai tempat. Fokus penelitian yang akan dilakukan ini akan memberikan sebuah kebaruan tentang bagaimana pementasan seni yang dilakukan secara virtual, dapat membantu untuk meningkatkan minat siswa SMP terhadap seni dalam berbagai bidangnya (seni musik, seni tari, seni rupa, dan sebagainya) dan juga kebudayaan. Penelitian ini lebih berfokus pada pelajar tingkat SMP di wilayah Provinsi NTT pada umumnya, dan Kota Kupang pada khususnya. Kontribusi dari penelitian yang dilakukan adalah ingin meningkatkan pemahaman budaya NTT, mengembangkan minat dalam bidang seni dan budaya, meningkatkan pemahaman penggunaan teknologi dalam sebuah pembelajaran, memberikan apresiasi terhadap budaya NTT.

SMP Katolik Santo Yoseph Naikoten Kupang merupakan salah satu sekolah di Provinsi Nusa Tenggara Timur yang menyelenggarakan kegiatan pentas seni virtual. Penyelenggaraan pentas seni virtual ini tentunya dengan tujuan mengasah kreativitas dan minat siswa dalam bidang pendidikan dan seni budaya di era pandemi. Lebih dari itu, kegiatan ini juga bertujuan meningkatkan pemahaman para siswa mengenai budaya yang ditampilkan. Sejauh mana pemahaman mereka, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa memiliki pemahaman budaya yang baik dan terus berkembang. Bertolak dari penjelasan ini, maka hasil penelitian ini berupaya untuk menguraikan tentang pentas seni virtual yang diadakan demi meningkatkan minat dan pemahaman pelajar SMP Katolik St. Yoseph Naikoten terhadap budaya NTT.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif dilakukan untuk menggambarkan secara kekomprehensif permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian, pada penelitian kualitatif manusia merupakan instrumen penelitian dan hasil penulisannya berupa deskriptif atau pernyataan yang sesuai dengan fakta ([Virginia Nona et al., 2023](#)).

Pengambilan data dilakukan dengan metode observasi dan wawancara di SMP Katolik St. Yoseph Naikoten Kupang pada saat pentas seni dilakukan. Penulis melakukan observasi terhadap kegiatan pentas seni virtual yang dilakukan sekaligus mewawancarai 11 responden yang terdiri dari 8 orang siswa dan 3 orang guru. Adapun pertanyaan wawancara sejumlah 7 pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan ini meliputi pengetahuan tentang makna dan dampak dari pentas seni virtual serta bagaimana pelaksanaannya. Data yang diperoleh cenderung data kualitatif, analisis data bersifat induktif/ kualitatif dan hasil penelitian kualitatif bersifat untuk memahami makna, memahami keunikan, mengkonstruksi fenomena.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMP Katolik Santo Yoseph Naikoten Kupang merupakan salah satu sekolah di Provinsi Nusa Tenggara Timur yang menyelenggarakan kegiatan pentas seni virtual. Pentas seni virtual SMP Katolik Santo Yoseph diselenggarakan sebanyak 4 kali pada tanggal 30 Januari 2021, 6 Februari 2021, 16 Agustus 2021, dan 17 Agustus 2021. Pada pentas seni virtual ini, para siswa diwajibkan untuk menampilkan berbagai macam hal terkait bakat dan kemampuan mereka di berbagai bidang, terkhususnya di bidang seni dan budaya. Pentas seni virtual ini juga mengusung tema yang relevan dengan situasi dunia saat pentas ini dilaksanakan. Tema yang

diusung adalah “Meski Pandemi Tetap Berkreasi” dan “Menjadi Pelajar Merdeka”. Peneliti menyajikan hasil penelitian yang dilakukan dalam bentuk tabel dan gambar.

Pada beberapa kegiatan pentas seni virtual, peneliti mewawancarai para peserta yang terlibat. **Tabel 1** berisi pertanyaan dan jawaban-jawaban yang diberikan oleh responden pada saat wawancara.

Tabel 1. Hasil wawancara terhadap responden yang terlibat dalam kegiatan pentas seni virtual

Pertanyaan	Responden	Rata-Rata Jawaban
Apa peran siswa dalam pelaksanaan pentas seni virtual?	11	11 responden menjawab bahwa siswa berperan untuk menampilkan berbagai macam hal tentang budaya di dalam pentas seni virtual. Siswa adalah aktor utama di dalam pentas seni virtual tersebut.
Mengapa pentas seni virtual penting bagi kemajuan minat pelajar di bidang seni budaya?	11	11 responden menjawab bahwa pentas seni virtual penting karena dengan diadakannya kegiatan pentas seni virtual, para pelajar dapat belajar dan terlibat aktif dalam mengembangkan seni dan budaya Indonesia pada umumnya dan NTT pada khususnya.
Apakah pentas seni virtual sudah efektif untuk membangun kembali minat para pelajar dalam bidang seni budaya?	11	11 responden menjawab Ya. Karena dengan adanya kegiatan pentas seni virtual, para pelajar bukan hanya membangun kembali minat mereka dalam bidang seni budaya tetapi juga mampu memperkenalkan budaya dan adat istiadat mereka masing-masing kepada orang lain. Keterlibatan aktif pelajar di dalam pentas seni virtual ini adalah bukti bahwa pentas seni virtual efektif untuk membangun kembali minat pelajar dalam bidang seni budaya.
Apa dampak positif dari adanya pelaksanaan kegiatan pentas seni virtual?	11	11 responden menjawab dengan adanya pelaksanaan pentas seni virtual, para siswa dapat mengembangkan minat dan bakat mereka terutama di bidang seni budaya. Di samping itu, pelajar juga belajar untuk bertanggungjawab, mandiri, dan kreatif di tengah pandemi Covid-19
Apa tujuan penyelenggaraan pentas seni virtual bagi para siswa?	11	11 responden menjawab bahwa tujuan penyelenggaraannya adalah memberikan ruang bagi para siswa untuk mengembangkan minat dan bakat mereka walaupun hanya secara virtual. Selain itu pentas seni virtual diselenggarakan dengan tujuan menarik minat siswa di bidang seni budaya, melatih kreativitas serta menambah inspirasi dan motivasi.
Sudah berapa kali SMP Katolik Santo Yoseph menyelenggarakan Pentas Seni Virtual?	11	11 responden menjawab 4 kali, yaitu pada tanggal 30 Januari 2021, 6 Februari 2021, 16 Agustus 2021, dan 17 Agustus 2021. Penyelenggaraan pentas seni virtual ini di bawah tema: “Meski Pandemi Tetap Berkreasi” dan “Menjadi Pelajar Merdeka”
Bagaimana proses penyelenggaraan pentas seni virtual di SMP Katolik Santo Yoseph?	11	11 responden menjawab Pentas seni virtual diselenggarakan secara langsung melalui aplikasi zoom dan youtube. Para siswa menampilkan bakat dan kreativitas mereka dari rumah masing-masing sedangkan para guru dan orang tua menyaksikannya lewat zoom dan youtube

Sumber: Ringkasan hasil wawancara

Pandemi Covid-19 sangat berpengaruh dalam bidang seni budaya. Salah satu pengaruhnya adalah berkurangnya minat para siswa untuk mempelajari berbagai hal mengenai seni dan budaya daerah. Oleh karena itu, setiap sekolah memiliki kewajiban untuk menyelenggarakan kegiatan-kegiatan kreatif yang menjadi wadah bagi para siswa untuk berkreasi dan belajar. Saat pandemi covid melanda, berbagai kegiatan pementasan terutama para pekerja seni beradaptasi dengan memanfaatkan media pementasan virtual termasuk pementasan yang berhubungan dengan kegiatan seni dan budaya di lembaga pendidikan (Fatimah & Hayati, 2021; Azzami et al., 2022; Paulus, 2022).

Menyikapi kondisi ini, SMP Katolik Santo Yoseph Naikoten menyelenggarakan kegiatan kreatif untuk tetap menjaga semangat belajar dan mengasah bakat serta kreativitas para siswa. Salah satu kegiatan yang diselenggarakan adalah pentas seni virtual. Pihak sekolah



menyelenggarakan pentas seni virtual ini dengan tujuan menumbuhkan minat pelajar terhadap seni budaya di era pandemi. Selain itu, penyelenggaraan pentas seni virtual ini bertujuan untuk menggali, mengasah, dan menumbuhkan kreativitas dan karakter para peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian sebagaimana ditampilkan dalam [Tabel 1](#), diketahui bahwa dalam kegiatan pentas seni virtual, para peserta didik berperan untuk menampilkan berbagai macam hal tentang budaya di dalam pentas seni virtual. Siswa adalah aktor utama di dalam pentas seni virtual tersebut ([Gambar 1](#), [Gambar 2](#) dan [Gambar 3](#)).



Gambar 1. Tarian Caci yang dipentaskan dalam pentas seni virtual



Gambar 2. Tarian Ofalangga dari Rote yang ditampilkan pada saat pentas seni virtual



Gambar 3. Tarian Ofalangga dari Rote yang ditampilkan pada saat pentas seni virtual

Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara, pelajar yang terlibat menyatakan bahwa pentas seni virtual penting karena dengan diadakannya kegiatan pentas seni virtual, para pelajar dapat belajar dan terlibat aktif dalam mengembangkan seni dan budaya Indonesia pada umumnya dan NTT pada khususnya. Hal ini juga menunjukkan bahwa penyelenggaraan pentas seni secara virtual membangkitkan minat dan motivasi peserta didik terhadap seni dan budaya. Di samping itu membangkitkan juga partisipasi dari peserta didik ([Medy & Hadayaningrum, 2022](#)).

Dengan adanya keterlibatan pada pentas seni virtual, para pelajar selain membangun kembali minat mereka dalam bidang seni budaya tetapi juga mampu memperkenalkan budaya

dan adat istiadat mereka masing-masing kepada orang lain. Keterlibatan aktif pelajar di dalam pentas seni virtual ini adalah bukti bahwa pentas seni virtual efektif untuk membangun kembali minat pelajar dalam bidang seni budaya, pelajar juga belajar untuk bertanggungjawab, mandiri, dan kreatif di tengah pandemi Covid-19. Pentas seni virtual dirasakan oleh para siswa memberikan ruang bagi para siswa untuk mengembangkan minat dan bakat mereka walaupun hanya secara virtual. Para siswa menampilkan bakat dan kreativitas mereka dari rumah masing-masing sedangkan para guru dan orang tua menyaksikannya lewat aplikasi *zoom* dan *youtube*. Pentas seni virtual ini pada akhirnya menanamkan rasa nasionalisme anak dan cinta akan budaya Indonesia dan NTT (Wulandari et al., 2023). Pentas seni virtual membawa dampak positif. Selain berdampak pada peningkatan minat pelajar terhadap seni dan budaya, pentas seni virtual juga membantu menanamkan nilai-nilai karakter seperti tanggungjawab, mandiri, dan kreatif, terutama di era pandemi.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari uraian hasil penelitian yang telah dikemukakan, peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut: *pertama*, Pentas seni virtual adalah kegiatan pertunjukan seni yang dilaksanakan secara virtual atau daring. Pentas seni virtual menjadi sebuah wadah bagi para peserta didik untuk menunjukkan bakat dan kreativitasnya di era pandemi. Pentas seni virtual diselenggarakan untuk meningkatkan minat para pelajar SMP Katolik Santo Yoseph terhadap seni budaya NTT di era pandemi. *Kedua*, Pentas seni virtual dilangsungkan secara meriah melalui aplikasi *zoom* dan *youtube*. Para pelajar SMP Katolik Santo Yoseph menampilkan kreativitas mereka dari rumah masing-masing dan para guru menyaksikannya melalui *zoom* dan *youtube*. Pentas seni virtual ini berlangsung sebanyak 4 kali, yaitu pada tanggal 30 Januari 2021, 6 Februari 2021, 16 Agustus 2021, dan 17 Agustus 2021. Pentas seni ini bertujuan untuk menumbuhkan minat pelajar terhadap seni budaya di era pandemi. Selain itu, penyelenggaraan pentas seni virtual ini bertujuan untuk menggali, mengasah, dan menumbuhkan kreativitas dan karakter para peserta didik. Para guru seni budaya juga menjadikan pentas seni ini untuk memberikan penilaian terhadap kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. *Ketiga*, Setelah penyelenggaraan pentas seni virtual, minat peserta terhadap seni dan budaya meningkat. Hal ini dibuktikan dengan keaktifan para peserta didik dalam mengikuti pementasan. Mereka bukan saja sekedar menampilkan tarian atau nyanyian dari suatu daerah, tetapi mereka mampu untuk memahami secara baik apa yang telah ditampilkan tersebut. Mereka juga lebih sering mengupload video-video dengan tema budaya di kanal *youtube* sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsani, E. L. F., Lusiana, S. N. E., Mardiyah, U., Humaidah, H. N., & Safaah, R. N. (2021). Analisis Pembelajaran di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL) dalam Upaya Mengembangkan Minat dan Bakat Siswa di Era New Normal. *Jurnal Kependidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.24090/jk.v8i1.4338>
- Azzami, M. R., Setiyaki, A. A., Sultan, M. Y., Maricar, A. K., Julian, A., & Samudra, B. (2022). Pengadaan Pentas Seni dan Budaya oleh Unit Kegiatan Mahasiswa Institut Teknologi Bandung pada Masa Pandemi COVID-19. *Sublim: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1-9. <https://ummaspul.e-journal.id/Sublim/article/download/778>
- Dewi, A. A. S. I. A., & Kandiraras, T. P. A. (2022). Virtual Dalam Kegiatan Berkesenian. *PENSI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni*, 2(2), 159-164. <https://doi.org/10.59997/pensi.v2i2.1815>
- Erviana, V. Y., Robiin, B., Suwartini, I., & Wibowo, A. A. (2021). Pelatihan Pementasan Virtual Seni Budaya Kelurahan Purbayan di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal SOLMA*, 10(3), 510-517. <https://doi.org/10.22236/solma.v10i3.7904>
- Fatimah, N., & Hayati, E. H. (2021). Adaptasi Pekerja Seni Musik Dangdut di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Litbang: Media Informasi Penelitian, Pengembangan dan IPTEK*, 17(1), 35-46. <https://doi.org/10.33658/jl.v17i1.244>



- Haekal, M., & Fitri, A. (2020). Dilema peran ganda dosen perempuan selama pandemi Covid-19 di Indonesia. *JAS-PT (Jurnal Analisis Sistem Pendidikan Tinggi Indonesia)*, 4(2), 171-182. <https://journal.fdi.or.id/index.php/jaspt/article/view/366>
- Handayani, L. (2022). Fenomena Pergelaran Seni Pertunjukan Era Media Baru Sebagai Roll Model Pembelajaran Seni Budaya Di SMAN 5 Kota Bukittinggi. *Jurnal Ilmu Sosial, Humaniora dan Seni*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.47233/jishs.v1i1.240>
- Hasudungan, A. N. (2020). Pembelajaran IPS Terintegrasi Pendidikan Perdamaian Berbasis Local Wisdom Pela Gandong. *heritage*, 1(2), 219-235. <https://heritage.iain-jember.ac.id/index.php/hrtg/article/view/10>
- Hidayatullah, R. (2017). *Pengantar Seni Pertunjukan Lampung*. Yogyakarta: Arttex. <http://repository.lppm.unila.ac.id/10900>
- Medy, M. L., & Hadayaningrum, W. (2022). Konser Virtual Sebagai Teknik Pemasaran Dalam Kursus Musik Gracia Kediri. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 11(2), 207–218. <https://doi.org/10.26740/jps.v11n2.p207-218>
- Nurohmah, A. N., & Dewi, D. A. (2021). Penanaman Nilai Moral dan Karakter di Era Pandemi melalui Pendidikan dengan Mengimplementasikan Nilai-Nilai Pancasila. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 119-127. <https://ummaspul.e-journal.id/EdupsyCouns/article/view/1305>
- Parikesit, H., Adha, M. M., Hartino, A. T., & Ulpa, E. P. (2021). Implementasi teknologi dalam pembelajaran daring di tengah masa pandemik COVID-19. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 545-554. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/35090>
- Paulus, G. (2022). Penerimaan Teknologi Gawai dalam Menonton Pertunjukan Teater Virtual di Era Pandemi Covid 19. *Jurnal Netnografi Komunikasi*, 1(1), 31-37. <https://doi.org/10.59408/netnografi.v1i1.5>
- Poerwardarminta, W. J. S. (1999). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. [Google Scholar](https://scholar.google.com/citations?user=...)
- Rahardjo, D. K., & Sarjono, H. (2022). Tinjauan pustaka sistematis: Studi kritis pementasan budaya di era pandemi Covid-19 pada pertunjukan sendratari Ramayana secara online. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*, 6(1), 180–190. <https://doi.org/10.22219/satwika.v6i1.18275>
- Razak, R. N. A., & Abdullah, S. A. (2022). Virtual Teater: Persepsi Dan Tanggapan Penonton Terhadap Kaedah Baharu Teater, (March). The 8th International Seminar on Nusantara Heritage (ISoNH 2021) Kuala Lumpur, Malaysia, 1 & 2 September 2021. https://www.researchgate.net/publication/359447287_The_8th_International_Seminar_on_Nusantara_Heritage_ISoNH_2021
- Setiyaki, A. A., Ramadhan, M. Y. S., Maricar, A. K., Ahsanuddin, Z., Azzami, M. R., Julian, A., & Samudra, B. (2022). Pengadaan Pentas Seni dan Budaya oleh Unit Kegiatan Mahasiswa Institut Teknologi Bandung pada Masa Pandemi COVID-19. *Sublim: Jurnal Pendidikan*. Diambil dari <https://ummaspul.e-journal.id/Sublim/article/download/778/599>
- Sundari, R., & Rahmalia, D. R. (2022). Inovasi Pameran Virtual Karya Seni Rupa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6872>
- Tysara, L. (2020). Virtual Adalah Bentuk Komunikasi Maya, Ketahui Pengertian dan Jenisnya. <https://www.liputan6.com/hot/read/4432733/virtual-adalah-bentuk-komunikasi-maya-ketahui-pengertian-dan-jenisnya>
- Virginia Nona, R., Laga, Y., Demon, Y., & Dapa, D. (2023). Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Universitas Flores. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 238–246. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i3.2731>
- Wulandari, T., Pamungkas, J., & Nurrahman, A. (2023). Pentas Seni Anak di Jogja TV Sebagai Ajang Eksistensi dan Promosi Kelembagaan TK. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3279–3290. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4545>

