

Revitalisasi dan Digitalisasi Warisan Budaya Seni Tari Tradisional Melalui Platform Edukasi Digital Sebagai Upaya Pelestarian bagi Generasi Z

Karna Aryadana^{1*}, Artha Yuda²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Mataram, Indonesia

* Corresponding author: Aryadana01@gmail.com

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Article history Received : July 08, 2026 Revised : July 15, 2026 Accepted : July 20, 2026 Published : July 28, 2026 Keywords Cultural Digitalization, Educational Platform, Traditional Dance, Generation Z, Heritage Preservation.  License by CC-BY-SA Copyright © 2025, The Author(s).	Traditional dance art is an integral part of Indonesia's cultural heritage, which currently faces the threat of extinction due to the rapid wave of globalization and shifting interests among the younger generation. This study aims to design and analyze the effectiveness of a revitalization and digitalization program for traditional dance art through the development of a digital education platform as an interactive preservation strategy for Generation Z. The research method employed is Research and Development (R&D) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection was conducted through questionnaires, in-depth interviews with cultural experts, and user testing involving 150 Generation Z teenagers. The results indicate that the digitalization of traditional dance materials through interactive video tutorials, Augmented Reality (AR) technology, and gamification features managed to increase participants' cultural understanding and retention by 85%. This digital education platform successfully bridged the accessibility gap and transformed the outdated perception of traditional art into a modern, flexible, and engaging learning medium. Active engagement of Generation Z in the digital space proved to foster a strong sense of belonging toward local culture. In conclusion, the synergy between the noble values of cultural heritage and digital technological innovation serves as the primary key to ensuring the sustainability of tradition in the modern era. Future research recommendations include expanding the coverage of regional dance types and integrating artificial intelligence to personalize the learning experience.
<i>How to cite:</i> Aryadana et al. (2026). Revitalisasi dan Digitalisasi Warisan Budaya Seni Tari Tradisional Melalui Platform Edukasi Digital Sebagai Upaya Pelestarian bagi Generasi Z. <i>Journal of Community Development and Empowerment</i>, 2(4), 116-123. https://doi.org/10.70716/jocdem.v2i4.726	

PENDAHULUAN

Seni tari tradisional Indonesia merupakan salah satu pilar utama identitas nasional yang lahir dari kristalisasi nilai-nilai luhur, filosofi hidup, dan adat istiadat berbagai suku bangsa di Nusantara. Setiap gerakan, ritme musik pengiring, hingga tata busana yang dikenakan dalam sebuah tarian tradisional bukan sekadar elemen estetika visual belata, melainkan sebuah narasi simbolis yang merekam sejarah, spiritualitas, dan tatanan sosial masyarakat penciptanya. Sebagai warisan budaya takbenda (intangible cultural heritage), seni tari memiliki peran strategis dalam memperkuat karakter bangsa dan menjadi benteng pertahanan moral di tengah globalisasi. Kekayaan koreografi lokal ini mencerminkan bagaimana nenek moyang bangsa Indonesia berinteraksi dengan alam, sesama manusia, dan Sang Pencipta, menjadikannya aset berharga yang harus dijaga keberlanjutannya demi generasi masa depan.

Namun, di era kontemporer ini, eksistensi seni tari tradisional menghadapi ancaman degradasi yang sangat serius akibat hantaman arus globalisasi dan modernisasi yang tidak terbandung. Masuknya berbagai produk budaya populer asing, seperti musik pop barat dan fenomena Korean Wave (K-Pop), telah mendominasi ruang konsumsi visual dan audiovisual masyarakat lokal, khususnya di kalangan remaja. Kemudahan akses informasi global yang tidak diimbangi dengan literasi budaya lokal yang kuat membuat perhatian masyarakat perlahan-lahan bergeser dari panggung seni tradisional ke layar-layar gawai yang menyajikan tren global instan. Fenomena ini memicu kekhawatiran kolektif akan hilangnya ketertarikan masyarakat terhadap akar budayanya sendiri, yang pada jangka panjang dapat menyebabkan kepunahan massal ragam seni tari daerah yang belum sempat terdokumentasi dengan baik.

Kondisi kelangkaan regenerasi ini terasa semakin krusial jika ditarik ke dalam konteks kehidupan Generasi Z, yaitu kelompok masyarakat yang lahir dalam rentang tahun 1997 hingga 2012 dan tumbuh besar di tengah ledakan teknologi digital. Generasi Z dikenal sebagai digital natives yang memiliki ketergantungan sangat tinggi terhadap internet, media sosial, dan perangkat pintar dalam menjalankan aktivitas sehari-hari,

termasuk dalam mencari hiburan dan informasi. Karakteristik utama mereka yang menyukai hal-hal instan, visual yang dinamis, penuh warna, dan interaktif menciptakan jarak psikologis serta kultural yang lebar dengan seni tari tradisional. Di mata sebagian besar Generasi Z, seni tari tradisional sering kali dipersepsikan sebagai produk masa lalu yang kuno, kaku, membosankan, bertempo lambat, dan tidak lagi relevan dengan dinamika kehidupan modern yang serbacepat.

Kesenjangan persepsi ini diperparah oleh kenyataan bahwa metode pelestarian dan pengenalan seni tari tradisional yang ada saat ini masih sangat konvensional dan analog. Sanggar-sanggar tari tradisional di berbagai daerah umumnya masih mengandalkan transmisi lisan dan demonstrasi langsung secara tatap muka tanpa dukungan dokumentasi digital yang memadai. Proses pembelajaran yang mengharuskan kehadiran fisik secara rutin di lokasi tertentu, keterbatasan waktu pelatih, serta minimnya alat bantu visual yang menarik menjadi hambatan logistik yang besar bagi anak muda perkotaan yang memiliki mobilitas tinggi. Kurangnya inovasi dalam pedagogi seni tradisional ini membuat metode pembelajaran konvensional kalah bersaing dengan konten-konten digital modern yang jauh lebih mudah diakses kapan saja dan di mana saja hanya melalui satu klik.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah langkah transformatif yang radikal berupa revitalisasi dan digitalisasi warisan budaya guna menyelamatkan seni tari tradisional dari ambang kepunahan. Revitalisasi di sini tidak berarti mengubah esensi, pakem, atau nilai sakral dari gerakan tari itu sendiri, melainkan memperbarui cara, wadah, dan strategi penyampaiannya agar selaras dengan perkembangan zaman. Digitalisasi materi pembelajaran tari, mulai dari rekaman video berkualitas tinggi (*high-definition*), modul teori berbasis digital, hingga notasi gerak yang terstruktur, menjadi sebuah keharusan akademis dan praktis. Melalui proses digitalisasi, data-data kebudayaan yang sebelumnya bersifat abstrak dan rentan hilang dapat dikodifikasi ke dalam format digital yang abadi, aman dari kerusakan fisik, dan mudah didistribusikan secara massal ke seluruh penjuru dunia.

Konsep integrasi teknologi dalam pelestarian budaya ini diwujudkan melalui perancangan sebuah platform edukasi digital khusus yang didesain interaktif untuk memfasilitasi kebutuhan belajar Generasi Z. Platform digital ini berfungsi sebagai jembatan ruang dan waktu yang mempertemukan maestro tari tradisional dengan para pemuda di ruang siber tanpa sekat geografis. Dengan mengemas materi tari tradisional ke dalam ekosistem digital yang ramah pengguna (*user-friendly*), pembelajaran seni tidak lagi dirasa sebagai beban hafalan yang kaku, melainkan sebuah aktivitas eksplorasi yang menyenangkan. Kehadiran platform ini diharapkan mampu mendemokratisasi akses edukasi seni budaya, sehingga anak muda yang tinggal di pelosok daerah maupun di pusat kota memiliki kesempatan yang sama untuk mempelajari dan mengagumi kekayaan seni tari Nusantara.

Agar dapat menarik minat Generasi Z secara optimal, platform edukasi digital ini mengintegrasikan teknologi mutakhir seperti *Augmented Reality (AR)* dan konsep gamifikasi dalam kurikulum pembelajarannya. Teknologi AR memungkinkan pengguna untuk melihat proyeksi tiga dimensi dari penari profesional atau tata busana adat langsung di lingkungan nyata mereka melalui kamera *smartphone*, memberikan pengalaman visual yang sangat imersif. Sementara itu, fitur gamifikasi seperti sistem poin, papan peringkat (*leaderboard*), tantangan harian, dan lencana penghargaan (*badges*) diadopsi untuk memicu motivasi intrinsik dan kompetisi sehat di antara pengguna. Pendekatan bermain sambil belajar ini terbukti secara empiris mampu meningkatkan keterlibatan (*engagement*) pengguna muda dan mengubah proses latihan tari yang melelahkan menjadi sebuah pencapaian personal yang membanggakan.

Melalui interaksi yang intensif dan menyenangkan dengan platform edukasi digital tersebut, diharapkan akan tumbuh rasa kepemilikan (*sense of belonging*) yang kuat di dalam sanubari Generasi Z terhadap warisan budaya lokal mereka. Rasa kepemilikan inilah yang menjadi modal sosial paling penting dalam gerakan pelestarian budaya, sebab seseorang tidak akan tergerak untuk melindungi sesuatu yang tidak mereka kenal dan cintai. Ketika Generasi Z mulai merasa bangga membagikan aktivitas belajar tari tradisional mereka di akun media sosial pribadi, seni tradisional secara otomatis akan naik kelas dan mendapatkan validasi sosial baru sebagai tren yang keren dan kekinian. Transformasi psikologis dari penonton pasif menjadi pelaku aktif dan agen penyebar budaya digital inilah yang menjadi target esensial dari keberlanjutan program pelestarian ini.

Sinergi yang kokoh antara nilai-nilai luhur warisan budaya yang adiluhung dan inovasi teknologi digital modern menjadi kunci utama dalam memastikan keberlanjutan tradisi di tengah gempuran zaman. Budaya yang lestari bukanlah budaya yang statis dan menolak perubahan, melainkan budaya yang adaptif dan mampu

memanfaatkan alat-alat modern untuk memperpanjang usia hidupnya tanpa kehilangan jiwanya. Platform digital tidak mematikan fungsi sanggar tari fisik, melainkan bertindak sebagai katalisator dan gerbang utama yang mengarahkan minat awal anak muda sebelum mereka memutuskan untuk mendalami seni tari secara lebih profesional. Dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai pelindung dan penyebar nilai tradisional, bangsa Indonesia dapat menunjukkan pada dunia bahwa kemajuan teknologi tidak harus mengorbankan identitas kultural lokal.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang lebar antara potensi teknologi digital dan kesiapan para pelaku seni tradisional di tingkat komunitas atau sanggar tari mitra. Banyak sanggar tari lokal yang memiliki kekayaan pengetahuan koreografi yang luar biasa, namun terhambat oleh keterbatasan infrastruktur teknologi, minimnya keterampilan literasi digital, serta ketiadaan akses modal untuk melakukan digitalisasi secara mandiri. Para seniman lokal dan pengelola sanggar sering kali mengalami kesulitan teknis dalam memproduksi video tutorial yang berkualitas, mengelola platform web, atau memasarkan program mereka di media sosial. Hambatan struktural dan teknis inilah yang melatarbelakangi urgensi pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini, sebagai bentuk intervensi nyata dari akademisi untuk memberdayakan komunitas mitra.

Melihat urgensi tersebut, tim pengabdian masyarakat dari perguruan tinggi hadir untuk mengambil peran sebagai fasilitator, pendamping, dan penggerak utama dalam menjembatani kebutuhan digitalisasi ini. Perguruan tinggi memiliki kapasitas keilmuan, sumber daya teknologi, dan jaringan mahasiswa yang dapat dimobilisasi untuk membantu sanggar-sanggar tari tradisional keluar dari isolasi teknologi. Melalui program kerja sama yang sinergis, tim pengabdian tidak hanya datang membawa sistem atau aplikasi yang sudah jadi, melainkan mendesain program pendampingan intensif yang melibatkan mitra sejak tahap perencanaan. Hal ini dilakukan agar platform edukasi digital yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan karakteristik, kebutuhan riil, dan kearifan lokal yang dianut oleh komunitas tari tradisional setempat.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada tiga tahapan utama, yaitu pelatihan intensif literasi digital bagi pengelola sanggar, produksi bersama konten edukasi tari, dan implementasi serta evaluasi platform di lingkungan Generasi Z. Pada tahap pelatihan, para mitra dibekali dengan keterampilan praktis mulai dari teknik pengambilan gambar video pembelajaran yang baik, dasar-dasar penyuntingan audio-visual, hingga tata cara pengelolaan konten pada platform digital. Langkah ini sangat krusial untuk memastikan terjadinya transfer pengetahuan (*transfer of knowledge*) yang berkelanjutan, sehingga setelah masa pengabdian selesai, mitra tidak ketergantungan pada tim universitas dan memiliki kemandirian penuh untuk mengoperasikan serta memperbarui isi platform secara mandiri di masa depan.

Selanjutnya, proses uji coba dan implementasi platform edukasi digital ini melibatkan sebanyak 150 remaja yang merepresentasikan karakteristik Generasi Z di wilayah sasaran pengabdian. Para remaja ini diajak untuk mengeksplorasi seluruh fitur platform, mengikuti kelas tari digital, dan berinteraksi dalam fitur gamifikasi yang telah disediakan selama periode waktu tertentu. Respon, umpan balik, dan data perilaku belajar mereka direkam secara cermat untuk mengukur efektivitas platform dalam meningkatkan pemahaman teoritis dan keterampilan praktis gerak tari tradisional. Melalui keterlibatan langsung kelompok sasaran ini, tim pengabdian dapat memvalidasi apakah pendekatan berbasis teknologi yang diterapkan benar-benar mampu meruntuhkan dinding kebosanan yang selama ini melekat pada citra seni tradisional.

Pentingnya kegiatan pengabdian ini juga terletak pada kontribusinya dalam mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan atau Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya pada poin nomor 11 mengenai kota dan permukiman yang berkelanjutan, yang di dalamnya mengamanatkan perlindungan dan pelestarian warisan budaya dunia. Selain itu, kegiatan ini juga selaras dengan agenda pemajuan kebudayaan nasional yang diatur dalam undang-undang, di mana pemanfaatan teknologi informasi menjadi salah satu pilar strategis untuk menyebarluaskan dan memanfaatkan objek pemajuan kebudayaan. Dengan demikian, program pengabdian ini memiliki nilai strategis yang berlapis, mulai dari pemberdayaan masyarakat tingkat lokal, pelestarian aset budaya daerah, hingga pemenuhan target-target pembangunan nasional dan global.

Secara keseluruhan, artikel pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mendokumentasikan secara sistematis seluruh proses, tantangan, keberhasilan, dan dampak dari program revitalisasi seni tari tradisional melalui platform edukasi digital ini. Melalui pemaparan yang komprehensif, diharapkan tulisan ini dapat menjadi model referensi, inspirasi, dan cetak biru (*blueprint*) bagi akademisi, praktis budaya, dan pemerintah daerah lain dalam merumuskan strategi pelestarian budaya serupa di wilayah yang berbeda. Menyelamatkan seni tari tradisional dari kepunahan di era digital memerlukan kerja kolektif yang inovatif, dan melalui publikasi

ini, komitmen untuk menjaga api tradisi tetap menyala di tangan Generasi Z diharapkan dapat terus meluas dan berkesinambungan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menerapkan metode Research and Development (R&D) yang mengadopsi model pendekatan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sebagai kerangka kerja terstruktur untuk menjamin efektivitas program. Tahap pertama, yaitu analisis (Analysis), dilakukan untuk mengidentifikasi problem utama yang dihadapi oleh sanggar tari tradisional mitra, mencakup keterbatasan infrastruktur teknologi, tingkat literasi digital pengelola, serta analisis kebutuhan instruksional kurikulum tari yang sesuai bagi anak muda. Setelah data awal diperoleh, tim pengabdian melanjutkan ke tahap perancangan (Design) dan pengembangan (Development) platform edukasi digital. Pada fase ini, materi tari tradisional dikodifikasi ke dalam bentuk video tutorial interaktif beresolusi tinggi, pembuatan modul teori digital, serta pengintegrasian fitur teknologi Augmented Reality (AR) dan sistem gamifikasi (seperti poin, leaderboard, dan rencana penghargaan) ke dalam arsitektur platform agar ramah pengguna (user-friendly) bagi generasi muda.

Langkah berikutnya adalah pelaksanaan pendampingan teknis dan transfer pengetahuan (transfer of knowledge) yang ditujukan langsung kepada para pengelola dan instruktur sanggar tari mitra melalui serangkaian lokakarya intensif. Pelatihan ini memfokuskan pada peningkatan kapasitas literasi digital mitra, yang meliputi teknik pengambilan video pembelajaran, penyuntingan audio-visual dasar, hingga tata cara manajemen operasional platform digital secara mandiri. Tahap ini sangat krusial untuk memastikan keberlanjutan (sustainability) program setelah masa pengabdian universitas berakhir, sehingga mitra memiliki kemandirian penuh untuk memperbarui konten tari dan mengelola ekosistem digital mereka tanpa ketergantungan konstan pada tim akademisi. Melalui pendekatan partisipatif ini, komunitas mitra diposisikan sebagai aktor utama dalam proses digitalisasi warisan budaya lokal mereka sendiri.

Setelah platform dan mitra siap, program memasuki tahap implementasi (Implementation) dengan melibatkan kelompok sasaran utama yang terdiri dari 150 remaja yang merepresentasikan karakteristik Generasi Z di wilayah sasaran pengabdian. Pengujian lapangan ini dirancang agar para peserta berinteraksi aktif dengan platform edukasi digital selama periode waktu yang ditentukan, baik untuk mempelajari gerakan tari melalui video tutorial, memanfaatkan simulasi AR penari tiga dimensi, maupun berkompetisi dalam tantangan berbasis gamifikasi. Selama proses implementasi berlangsung, tim pengabdian melakukan observasi partisipatif dan pemantauan sistem untuk melihat bagaimana tingkat retensi budaya, respons visual, dan pola adaptasi para remaja terhadap metode pembelajaran digital baru yang ditawarkan oleh platform tersebut.

Tahap akhir dari metode pelaksanaan ini adalah evaluasi (Evaluation) yang dilakukan secara komprehensif untuk mengukur tingkat keberhasilan dan dampak nyata dari intervensi teknologi yang telah diterapkan. Pengumpulan data evaluatif dilakukan melalui penyebaran kuesioner terstruktur pra-test (pre-test) dan pasca-test (post-test) kepada 150 peserta Generasi Z untuk mengukur peningkatan pemahaman teoritis dan keterampilan praktis mereka, yang dikombinasikan dengan wawancara mendalam (in-depth interview) bersama pakar budaya serta instruktur sanggar. Data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif untuk melihat persentase peningkatan pemahaman dan keterlibatan pengguna, sementara data kualitatif dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi kendala teknis serta peluang pengembangan platform di masa depan, termasuk rencana integrasi kecerdasan buatan (artificial intelligence).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan realisasi tahap analisis (analysis) dan perancangan (design) sistem yang berfokus pada pemetaan masalah di sanggar tari mitra serta penyusunan arsitektur platform edukasi digital. Berdasarkan hasil asesmen awal, ditemukan bahwa mitra memiliki dokumentasi gerakan tari tradisional yang sangat minim dan sebagian besar metode pengajarannya masih bersifat konvensional-analog. Menanggapi temuan tersebut, tim pengabdian bersama para maestro tari lokal merumuskan kurikulum digital yang membagi struktur tarian ke dalam beberapa fragmen gerak dasar agar lebih mudah dicerna oleh pemula. Cetak biru (blueprint) platform kemudian dirancang dengan

memprioritaskan antarmuka yang bersih, dinamis, dan intuitif, guna meruntuhkan stigma bahwa pembelajaran seni tradisional itu kaku dan membosankan. Desain visual platform sengaja menggunakan perpaduan warna modern dengan ornamen etnik yang minimalis untuk menarik perhatian visual Generasi Z sejak pandangan pertama.

Tahap pengembangan (development) sistem berhasil mewujudkan sebuah platform edukasi digital fungsional yang mengintegrasikan tiga fitur utama, yaitu video tutorial interaktif, modul berbasis Augmented Reality (AR), dan sistem gamifikasi. Video tutorial diproduksi dengan teknik multi-angle camera beresolusi tinggi (HD) untuk merekam detail gerakan tangan, kaki, dan ekspresi wajah penari secara presisi dari arah depan, samping, dan belakang. Sementara itu, fitur AR dikembangkan untuk memproyeksikan avatar penari tiga dimensi (3D) ke ruang nyata pengguna melalui kamera ponsel pintar, sehingga pengguna dapat mengamati arah gerak dan sudut elevasi tubuh penari secara 360 derajat. Integrasi sistem gamifikasi dilakukan dengan menyusun mekanika permainan yang meliputi poin pengalaman (XP), papan peringkat (leaderboard), tantangan harian, serta lencana virtual seperti "Ksatria Tari" atau "Pelestari Muda" yang otomatis terbuka ketika pengguna berhasil menyelesaikan sebuah level pembelajaran.

Selesai dikembangkan, platform tersebut menjadi instrumen utama dalam pelaksanaan pelatihan literasi digital dan transfer pengetahuan (transfer of knowledge) bagi para pengelola dan instruktur sanggar tari mitra. Pelatihan intensif yang digelar selama beberapa kali pertemuan ini membekali para mitra dengan kemampuan praktis dalam mengoperasikan dasbor admin, mengunggah video tutorial baru, serta mengelola interaksi digital dengan pengguna. Para seniman senior yang awalnya canggung menggunakan teknologi, secara bertahap mulai menguasai teknik penyuntingan video sederhana dan cara memantau perkembangan belajar siswa melalui sistem analitik platform. Keberhasilan tahap ini menjadi indikator penting bagi keberlanjutan (sustainability) program, karena kepemilikan penuh atas pengelolaan teknologi kini telah beralih ke tangan komunitas mitra, sehingga mereka tidak lagi bergantung pada kehadiran tim universitas untuk pemeliharaan konten secara berkala.

Memasuki tahap implementasi (implementation), platform edukasi digital diujicobakan secara masif kepada kelompok sasaran utama yang terdiri dari 150 remaja Generasi Z selama periode waktu satu bulan penuh. Pada minggu pertama implementasi, data log sistem menunjukkan adanya antusiasme yang sangat tinggi, ditandai dengan rata-rata durasi akses (session duration) pengguna yang mencapai 42 menit per hari. Para peserta memanfaatkan platform ini di sela-sela waktu luang mereka, yang membuktikan bahwa fleksibilitas aksesibilitas yang ditawarkan oleh teknologi digital berhasil meruntuhkan hambatan ruang dan waktu yang selama ini mengganjal metode latihan konvensional. Melalui konversi materi ke dalam ekosistem digital, latihan tari tradisional tidak lagi dipandang sebagai sebuah komitmen fisik yang berat di sanggar, melainkan sebuah aktivitas rekreasi edukatif yang dapat diakses dari kamar tidur masing-masing pengguna.

Hasil analisis kuantitatif terhadap data pre-test (pre-test) dan pascates (post-test) menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan pada aspek pemahaman filosofis dan keterampilan gerak tari tradisional para peserta. Sebelum program diimplementasikan, hanya 22% peserta yang mampu mengenali nama gerakan dan makna simbolis di balik tarian daerah yang diujikan. Namun, setelah satu bulan berinteraksi dengan platform edukasi digital, angka tersebut melonjak drastis hingga mencapai 85% peserta yang lulus dengan nilai di atas standar minimum. Peningkatan retensi budaya yang masif ini membuktikan bahwa metode visualisasi digital yang terstruktur jauh lebih efektif dalam mentransfer pengetahuan kebudayaan kepada digital natives dibandingkan dengan metode ceramah lisan tradisional yang cenderung monoton dan abstrak.

Efektivitas fitur Augmented Reality (AR) dalam platform ini memberikan kontribusi yang sangat besar dalam mempercepat pemahaman kinestetik para peserta. Dalam sesi wawancara, mayoritas remaja menyatakan bahwa proyeksi 3D dari fitur AR sangat membantu mereka dalam meniru orientasi arah hadap, tekukan lutut (mendak), dan kelenturan jemari yang sering kali sulit ditangkap hanya melalui video dua dimensi biasa. Teknologi AR berhasil menghadirkan sensasi belajar yang imersif dan interaktif, seolah-olah ada instruktur pribadi yang menari di samping mereka secara nyata. Pengalaman visual yang canggih ini terbukti mampu memicu gelombang ketertarikan baru, di mana teknologi tidak lagi dianggap sebagai perusak budaya lokal, melainkan bertindak sebagai lensa modern yang memperjelas keindahan detail seni tari tradisional.

Di sisi lain, penerapan konsep gamifikasi terbukti menjadi motor penggerak motivasi intrinsik yang luar biasa bagi kelompok remaja ini. Adanya sistem skor dan papan peringkat (leaderboard) memicu kompetisi

yang sehat di antara para peserta untuk terus berlatih demi menaikkan peringkat digital mereka. Keinginan untuk mengumpulkan lencana virtual lengkap mendorong para pengguna untuk menyelesaikan seluruh modul pembelajaran, termasuk modul teori sejarah tari yang biasanya paling dihindari oleh anak muda. Efek psikologis dari gamifikasi ini berhasil mengubah persepsi belajar tari tradisional dari yang semula dianggap sebagai beban hafalan yang melelahkan menjadi sebuah tantangan pencapaian personal (personal achievement) yang adiktif dan menyenangkan bagi karakteristik Generasi Z.

Dampak sosial yang paling membanggakan dari kegiatan pengabdian ini adalah lahirnya rasa kepemilikan (sense of belonging) dan kebanggaan baru di dalam diri Generasi Z terhadap warisan budaya Nusantara. Fenomena ini terlihat jelas ketika para peserta secara sukarela merekam aktivitas latihan tari mereka menggunakan fitur AR dan membagikannya ke media sosial pribadi seperti TikTok dan Instagram. Aktivitas berbagi (sharing) konten budaya ini menciptakan efek bola salju (snowball effect) di ruang siber, di mana tari tradisional mendadak mendapatkan validasi sosial sebagai tren baru yang estetik, keren, dan kekinian di mata lingkaran pertemanan mereka. Dengan demikian, platform digital ini tidak hanya berfungsi sebagai media belajar, melainkan bertindak sebagai inkubator yang mencetak agen-agen muda penyebar kebudayaan digital (digital cultural ambassadors).

Berdasarkan hasil evaluasi menyeluruh bersama pakar budaya dan instruktur sanggar, disimpulkan bahwa sinergi antara nilai-nilai tradisi dan inovasi teknologi merupakan formula terbaik untuk menjaga keberlanjutan warisan budaya di era modern. Budaya yang mampu bertahan hidup bukanlah budaya yang diisolasi dari perubahan zaman, melainkan budaya yang berani masuk ke dalam pusaran teknologi tanpa kehilangan ruh aslinya. Kehadiran platform digital ini terbukti tidak mematikan fungsi sanggar tari fisik milik mitra, melainkan justru bertindak sebagai gerbang penyaring (funneling) yang berhasil menjangkau minat awal anak muda. Beberapa peserta yang awalnya hanya mencoba platform digital, dilaporkan mulai mendaftarkan diri secara fisik ke sanggar tari mitra untuk mendalami koreografi tingkat lanjut secara langsung bersama maestro.

Meskipun program pengabdian ini mencatatkan keberhasilan yang luar biasa, tim pengabdian tetap mencatat beberapa kendala teknis dan tantangan operasional yang terjadi selama masa implementasi di lapangan. Salah satu kendala utama adalah adanya variasi spesifikasi perangkat keras (hardware) ponsel pintar milik peserta, di mana beberapa gawai kelas menengah ke bawah mengalami kelambatan (lagging) saat merender grafis 3D pada fitur Augmented Reality. Selain itu, stabilitas koneksi internet yang tidak merata di beberapa titik wilayah pengabdian sempat mengganggu kelancaran proses pengunduhan video tutorial interaktif beresolusi tinggi. Hambatan-hambatan teknis ini menjadi catatan evaluasi berharga yang mendasari pentingnya optimasi ukuran aset digital dan penyediaan opsi resolusi rendah pada pengembangan sistem di masa mendatang.

Tantangan lainnya berkaitan dengan keterbatasan variasi konten materi tarian yang saat ini baru mencakup tiga jenis tari tradisional populer dari wilayah setempat. Para peserta mengekspresikan keinginan yang kuat agar platform ini dapat menyediakan lebih banyak ragam tarian dari wilayah lain di seluruh pelosok Indonesia, mulai dari Sabang sampai Merauke. Menanggapi umpan balik tersebut, tim pengabdian bersama mitra telah menyusun rencana strategis jangka panjang untuk memperluas kolaborasi dengan berbagai sanggar tari lintas provinsi. Langkah ekspansi konten ini dinilai sangat strategis untuk menjadikan platform ini sebagai ensiklopedia digital tari tradisional Indonesia yang paling komprehensif, interaktif, dan mudah diakses oleh generasi muda secara global.

Dari perspektif keberlanjutan program pengabdian, kemitraan antara perguruan tinggi, komunitas sanggar, dan kelompok pemuda telah menciptakan ekosistem pelestarian budaya yang mandiri dan sirkular. Pihak sanggar kini telah memiliki infrastruktur digital dan keterampilan manajemen konten yang mumpuni untuk terus memproduksi materi baru secara berkelanjutan. Di sisi lain, para mahasiswa yang terlibat dalam tim pengabdian mendapatkan pengalaman berharga dalam menerapkan ilmu teknologi informasi untuk memecahkan masalah nyata di masyarakat (service-learning). Hubungan simbiosis mutualisme ini membuktikan bahwa program pengabdian masyarakat berbasis teknologi memiliki daya pikat dan dampak yang jauh lebih luas dibandingkan dengan program sosialisasi konvensional yang bersifat satu arah dan selesai dalam satu hari.

Kegiatan pengabdian ini juga memberikan kontribusi nyata dalam mendukung program pemerintah terkait Pemajuan Kebudayaan Nasional dan pencapaian target Sustainable Development Goals (SDGs) Nomor 11, khususnya dalam mempromosikan dan menjaga warisan budaya dunia. Melalui digitalisasi, aset budaya

takbenda yang mulanya rentan terdistorsi atau hilang karena faktor usia para pelakunya, kini telah terdokumentasi dengan aman dalam format digital yang abadi. Data digital ini menjadi dokumen sejarah yang sangat berharga bagi generasi mendatang serta memperkuat posisi tawar kebudayaan Indonesia di kancah internasional. Keberhasilan program ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi secara bijak dan tepat sasaran dapat menjadi penyelamat utama identitas bangsa di tengah arus homogenisasi budaya global.

Diskusi teoretis dari hasil pengabdian ini memperkuat teori-teori pedagogi modern yang menyatakan bahwa digital natives memerlukan pendekatan instruksional yang berbasis pengalaman (*experiential learning*) dan visual-multimedia. Pendekatan pengajaran tari tradisional yang selama ini bertumpu pada instruksi kaku satu arah harus mulai bergeser ke arah model pembelajaran yang berpusat pada pengguna (*user-centered learning*) seperti yang diterapkan dalam platform ini. Keberhasilan mengubah persepsi negatif Generasi Z terhadap budaya lokal membuktikan bahwa tidak ada produk budaya yang benar-benar usang; yang ada hanyalah metode penyampaian yang belum beradaptasi dengan perkembangan psikologis dan teknologi dari audiens sasarannya.

Sebagai simpulan dari seluruh rangkaian hasil dan pembahasan, program revitalisasi dan digitalisasi ini telah membuktikan efektivitasnya sebagai strategi pelestarian budaya yang adaptif dan berdampak luas bagi Generasi Z. Platform edukasi digital berhasil meruntuhkan tembok pembatas aksesibilitas, meningkatkan retensi pemahaman budaya secara masif, dan memicu kebanggaan kultural yang terekspresikan di media sosial. Sinergi yang terjalin antara universitas dan sanggar mitra telah meletakkan fondasi digitalisasi yang kokoh demi memastikan api tradisi seni tari Nusantara tetap menyala terang di tangan generasi masa depan. Rekomendasi utama untuk pengembangan ke depan adalah melakukan optimasi sistem agar ramah perangkat berspesifikasi rendah serta mengintegrasikan teknologi kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) untuk personalisasi koreksi gerakan tari pengguna secara otomatis.

KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada revitalisasi dan digitalisasi seni tari tradisional melalui platform edukasi digital ini telah terbukti secara efektif dan signifikan menjadi strategi pelestarian budaya yang adaptif bagi Generasi Z. Melalui penerapan metode ADDIE, kolaborasi sinergis antara perguruan tinggi dan sanggar tari mitra berhasil merancang sebuah ekosistem pembelajaran siber yang interaktif dengan mengintegrasikan teknologi *Augmented Reality* (AR) serta fitur gamifikasi. Hasil implementasi lapangan menunjukkan adanya lonjakan pemahaman filosofis dan keterampilan gerak para peserta sebesar 85%. Indikator ini menegaskan bahwa digitalisasi materi mampu meruntuhkan hambatan aksesibilitas geografis serta mengubah persepsi kaku seni tradisional menjadi media eksplorasi yang modern, fleksibel, dinamis, dan sangat menarik bagi karakteristik para digital natives.

Lebih dari sekadar media pembelajaran instruksional, platform digital ini sukses bertindak sebagai inkubator kultural yang menumbuhkan rasa kepemilikan (*sense of belonging*) dan kebanggaan baru di kalangan remaja. Fenomena penyebaran aktivitas latihan tari secara sukarela di media sosial oleh para peserta menjadi bukti konkret terjadinya validasi sosial, di mana seni pertunjukan lokal naik kelas menjadi sebuah tren baru yang estetik dan keren di ruang digital. Dari aspek keberlanjutan, program pelatihan literasi digital berhasil mentransfer pengetahuan secara mandiri kepada pengelola sanggar mitra, sehingga tercipta kemandirian tata kelola konten jangka panjang tanpa ketergantungan konstan pada tim universitas, sekaligus mendukung agenda pemajuan kebudayaan nasional.

Sebagai langkah pengembangan di masa depan, tim pengabdian merumuskan beberapa rekomendasi strategis berdasarkan evaluasi teknis selama program berlangsung. Tantangan variasi spesifikasi perangkat keras pengguna dan keterbatasan jangkauan sinyal internet akan diatasi melalui optimasi kompresi aset digital serta penyediaan fitur akses luar jaringan (*offline mode*). Selain itu, ekspansi cakupan konten akan diperluas mencakup ragam tarian dari berbagai wilayah Nusantara melalui jaringan kolaborasi sanggar lintas provinsi. Langkah inovasi krusial berikutnya adalah mengintegrasikan teknologi kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) yang memiliki kemampuan mendeteksi dan memberikan koreksi visual gerakan tari pengguna secara otomatis dan langsung demi menyempurnakan pengalaman belajar mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, F., & Setyowati, R. (2021). *Pelestarian Seni Tari Tradisional Melalui Media Digital di Era Globalisasi*. Jurnal Budaya Nusantara, 8(2), 115-124.
- Azuma, R. T. (1997). *A Survey of Augmented Reality*. Presence: Teleoperators & Virtual Environments, 6(4), 355-385.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 9-15.
- Hadi, Y. S. (2012). *Koreografi: Bentuk-Teknik-Isi*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Hadi, Y. S. (2023). *Revitalisasi Seni Pertunjukan Tradisional dalam Pusaran Kebudayaan Digital*. Jurnal Panggung, 33(1), 45-58.
- Kurniawan, A., & Pratama, M. R. (2024). *Karakteristik Belajar Generasi Z dan Implikasinya Terhadap Desain Media Pembelajaran Interaktif*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi, 11(1), 12-25.
- Molenda, M. (2003). *In Search of the "ADDIE" Model*. Performance Improvement, 42(5), 34-37.
- Nuraini, S., & Hartono, R. (2022). *Strategi Sanggar Tari dalam Mempertahankan Eksistensi Seni Lokal di Era Modern*. Jurnal Pengabdian Seni dan Budaya, 4(2), 89-98.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants Part 1*. On the Horizon, 9(5), 1-6.
- Rahmawati, E., & Handayani, T. (2023). *Integrasi Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran Seni Tari Daerah untuk Meningkatkan Motivasi Siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan Nusantara, 7(3), 201-212.
- Setiawan, B. (2025). *Digitalisasi Warisan Budaya Takbenda: Peluang dan Tantangan bagi Indonesia*. Jurnal Kajian Budaya Indonesia, 13(1), 76-88.
- Soedarsono, R. M. (2010). *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Supriyanto, E. (2022). *Menjembatani Tradisi dan Modernitas: Inovasi Koreografi Tari Tradisional bagi Anak Muda*. Jurnal Seni Tari, 11(2), 143-156.
- UNESCO. (2003). *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*. Paris: UNESCO.
- Wijaya, C., & Utami, S. D. (2024). *Pengaruh Gamifikasi pada Platform Edukasi Terhadap Keterlibatan Pengguna Generasi Z*. Jurnal Interaksi Digital, 5(2), 104-118.