

## Pelestarian Tari Tresna Semara Melalui Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Android

Putu Setyarini<sup>1</sup>, Ni Luh Ratniasih<sup>2</sup>, Nyoman Ayu Nila Dewi<sup>3</sup>, Ni Komang Sri Julyantari<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup>Sistem Informasi, Fakultas Informatika dan Komputer, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali,  
<sup>1</sup>putusetyarini57@gmail.com, <sup>2</sup>ratni@stikom-bali.ac.id, <sup>3</sup>nila@stikom-bali.ac.id, <sup>4</sup>tari@stikom-bali.ac.id

### Abstract

*Preserving traditional dance is an important effort in maintaining cultural identity amidst globalization and technological advances. One form of art whose sustainability is threatened is the Tresna Semara Dance, which has high philosophical and aesthetic values but is not yet widely known by the younger generation. This community service activity aims to preserve the Tresna Semara Dance through an educational and technological approach, namely by providing direct dance training to children in dance studios and developing digital learning media based on Android applications. The method of implementing the activity includes identifying needs, basic dance movement training, designing interactive learning applications, to testing and evaluating the use of the application. The results of the activity showed that the children participating in the training were more enthusiastic and found it easier to understand dance movements with the help of visual and audio media from the application. In addition, this application is a means of independent learning that can be accessed at any time. This activity not only introduces technology as a tool for preserving culture, but also increases digital literacy in children in the studio environment. This community service activity contributes significantly to efforts to preserve local culture through the integration of technology and education. The output of this community service activity is that 100% has been implemented into Android-based technology. Increased partner understanding by 100% in using technology.*

*Keywords: Dance, Android, Learning, Technology*

### Abstrak

Pelestarian seni tari tradisional merupakan upaya penting dalam menjaga identitas budaya di tengah arus globalisasi dan kemajuan teknologi. Salah satu bentuk seni yang terancam keberlanjutannya adalah Tari Tresna Semara, yang memiliki nilai filosofis dan estetika tinggi namun belum banyak dikenal oleh generasi muda. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk melestarikan Tari Tresna Semara melalui pendekatan edukatif dan teknologi, yaitu dengan memberikan pelatihan tari secara langsung kepada anak-anak di sanggar tari serta mengembangkan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Android. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi identifikasi kebutuhan, pelatihan gerakan tari dasar, perancangan aplikasi pembelajaran interaktif, hingga uji coba dan evaluasi penggunaan aplikasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak peserta pelatihan lebih antusias dan mudah memahami gerakan tari dengan bantuan media visual dan audio dari aplikasi. Selain itu, aplikasi ini menjadi sarana belajar mandiri yang dapat diakses kapan saja. Kegiatan ini tidak hanya memperkenalkan teknologi sebagai alat bantu pelestarian budaya, tetapi juga meningkatkan literasi digital pada anak-anak di lingkungan sanggar. Kegiatan pengabdian ini berkontribusi secara nyata terhadap upaya pelestarian budaya lokal melalui integrasi teknologi dan pendidikan. Luaran kegiatan pengabdian ini adalah 100% telah terimplementasi ke dalam teknologi berbasis android. Peningkatan pemahaman mitra 100% dalam menggunakan teknologi.

Kata kunci: Tari, Android, Pembelajaran, Teknologi



## 1. Pendahuluan

Indonesia, sebagai negara dengan kekayaan budaya yang luar biasa, memiliki banyak seni tradisional, termasuk tari. Salah satu bentuk seni yang berkembang di berbagai daerah adalah tari tradisional, yang mencerminkan nilai-nilai luhur, identitas, dan sejarah. Tari Tresna Smara, sebagai salah satu karya tari di kelompok Sanggar Seni, mencerminkan ekspresi cinta dan kehidupan masyarakat Bali yang sarat makna. Namun, tantangan yang dihadapi saat ini adalah bagaimana melestarikan dan menyebarkan karya-karya seni tradisional ini di era digital. Banyak generasi muda yang kurang tertarik terhadap seni tradisional, dikarenakan lebih terpapar pada budaya populer dan modern. Oleh karena itu, upaya digitalisasi karya tari menjadi penting sebagai strategi untuk memperkenalkan dan melestarikan tari Tresna Smara agar lebih dikenal luas dan dapat dinikmati oleh generasi milenial dan Gen Z

Sanggar Gamelan Cendana dibentuk pada tahun 1992 oleh I Ketut Suanda, sebagai bagian dari usaha pelestarian dan pengembangan Seni Tari dan Karawitan Bali. Sanggar ini berkedudukan di kediamannya yaitu di Banjar Batur, Desa Batubulan, Kabupaten Gianyar. Para seniman Sanggar Gamelan Cendana adalah mereka yang berasal dari Desa Batubulan dan sekitarnya. Atas usaha dan semangatnya, mereka telah berhasil melakukan pementasan pertamanya “ngayah” di Pura Desa Batubulan, dengan sebuah garapan Sendratari lepas berjudul “Niwata Kawaca” karya I Ketut Suanda. Dari tahun ke tahun usaha peningkatan kemampuan berkesenian serta peningkatan sarana dan prasarana Sanggar Gamelan Cendana terus dilakukan. Oleh I Ketut Suanda, bersama istrinya, Ni Nyoman Cipta Wilyawati yang juga sebagai penari dan pembina tari, telah mampu membawa Sanggar Gamelan Cendana menjadi salah satu sanggar yang sangat aktif berkesenian. Selain aktif berkesenian, Sanggar Gamelan Cendana juga memiliki program kegiatan belajar dan pengenalan Budaya Bali kepada para wisatawan, Budayawan asing, mahasiswa, seniman seniwati [1].

Tari Tresna Semara merupakan salah satu Garapan dari Ibu Putu Setyarini yang merupakan salah satu pengajar sekaligus Dosen tari. Garapan tari ini merupakan Garapan kreasi baru yang berbentuk tradisi yang berjudul Tari Tresna Smara. Garapan ini adalah garapan tari bebancian, yang mengambil tema kesetiaan dengan cerita Sampik Ingtai. Tari ini menggambarkan tentang menggambarkan dua sejoli yang bernama Sampik

dan Ingtai berjumpa di kota Anciu (di suatu sekolah khusus untuk laki-laki).

Kata Tresna Smara diambil dari Bahasa sansekerta yang artinya Tresna artinya cinta, kasih dan sayang sedangkan Smara artinya asmara, cinta. Sehingga bisa diartikan cinta kasih. Judul ini diambil karena sesuai dengan tema yang diangkat dalam cerita ini adalah tentang percintaan. Tujuan dari penciptaan tari ini yaitu (1) Tujuan umum, untuk dapat mengembangkan gerak tari kreasi bebancian yang berpijak pada bentuk tradisi serta mewujudkan karakteristik individual manusia, (2) Tujuan lainnya yaitu dapat mentransformasi sifat manusia melalui tari Kreasi sehingga memberikan ide baru dalam pengajaran serta memberikan pesan-pesan terkait kesetiaan untuk masyarakat luas.

Dalam hal ini, meskipun teknologi digital berkembang pesat, Kelompok Sanggar Seni belum sepenuhnya memanfaatkannya dalam konteks karya seni. Sebagian besar proses pelestarian dan penyebaran seni tari masih dilakukan secara konvensional, melalui pertunjukan langsung dan pelatihan di tempat. Adopsi teknologi digital dalam bentuk dokumentasi, pembuatan konten video, dan promosi melalui media sosial belum optimal.

Hasil dari riset ini akan dibangun aplikasi berupa digitalisasi karya seni Tari Tresna Semara yang berupa game edukasi interaktif yang dapat membantu memperkenalkan Tari Tresna Semara ke jangkauan luas dan mengundang perhatian lebih banyak orang untuk belajar dan menekuni tarian, sebagai media promosi dan kolaborasi untuk mempromosikan karya tari Tresna Semara yang akan berkolaborasi dengan influencer budaya lokal [2]. Adapun tujuan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat tepat guna terkait dengan MBKM, IKU, dan fokus pengabdian kepada masyarakat adalah program Digitalisasi Karya Tari Tresna Smara ini selaras dengan visi Merdeka Belajar-Kampus Merdeka dalam menyediakan pembelajaran yang kontekstual dan relevan, serta mendukung pencapaian IKU perguruan tinggi dengan mengintegrasikan kegiatan pengabdian masyarakat dan pengembangan keterampilan mahasiswa.

Program ini diharapkan dapat memberikan dampak yang nyata dalam melestarikan budaya lokal, memberdayakan komunitas seni, serta memperluas akses masyarakat terhadap seni tradisional melalui pemanfaatan teknologi digital. Untuk tujuan dari fokus utama kegiatan ini adalah memberikan solusi teknologi tepat guna untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh mitra dengan

berfokus pada 3 pilar utama yakni pelestarian budaya dan seni tradisional, peningkatan kapasitas teknologi dan pengembangan ekonomi kreatif berbasis budaya. Berikut merupakan analisis situasi lokasi mitra dan aktivitas yang berjalan di sanggar tari. Kondisi mitra seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Analisis Situasi

Dari analisis situasi yang telah dijabarkan maka permasalahan dari mitra yakni:

1. Terbatasnya jangkauan audies Tari Tresna Smara dan karya seni lainnya dari Sanggar Gamelan Cendana sebagian besar masih dipentaskan secara langsung pada acara-acara tertentu, seperti upacara adat, festival seni, atau acara khusus. Hal ini menyebabkan karya seni tersebut hanya dapat dinikmati oleh audiens lokal yang hadir secara fisik. Dengan belum adanya dokumentasi dan penyebaran karya melalui platform digital, jangkauan audiens menjadi terbatas
2. Kesulitan dalam pelestarian dan dokumentasi karya seni Tari Tresna Smara merupakan warisan budaya yang sangat berharga, namun tanpa digitalisasi yang memadai, ada risiko bahwa dokumentasi tarian tersebut tidak akan tersimpan dengan baik. Saat ini, dokumentasi tari masih terbatas pada media konvensional, seperti catatan tertulis atau rekaman video sederhana
3. Keterbatasan dalam promosi dan pemasaran Sanggar Gamelan Cendana masih mengandalkan promosi dari mulut ke mulut atau undangan dari komunitas lokal untuk menampilkan karya mereka
4. Kurangnya pengembangan keterampilan digital di kalangan anggota sanggar Sebagian besar anggota Sanggar Gamelan Cendana belum memiliki keterampilan atau pengetahuan yang memadai dalam hal penggunaan teknologi digital

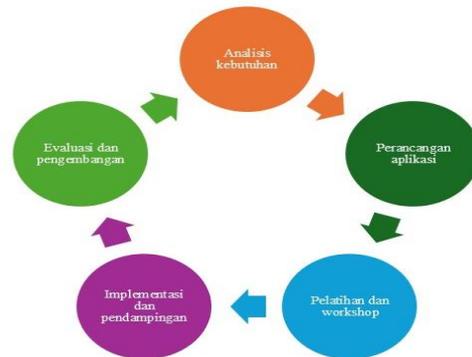
untuk mendukung kegiatan seni mereka. Hal ini mencakup kurangnya kemampuan untuk melakukan perekaman video yang berkualitas, editing, pengelolaan media sosial, hingga pemasaran digital. Ketiadaan kemampuan ini menghambat upaya pelestarian dan penyebarluasan karya seni secara modern.

Digitalisasi adalah langkah krusial yang harus diambil oleh Sanggar Gamelan Cendana untuk tetap relevan dan kompetitif di era modern ini. Melalui penerapan teknologi digital, karya seni seperti Tari Tresna Smara tidak hanya dapat dilestarikan, tetapi juga diperkenalkan kepada audiens global. Langkah ini akan membantu sanggar menghadapi tantangan-tantangan yang ada, memperkuat pelestarian budaya, dan memberikan manfaat ekonomi serta sosial bagi komunitas seni.

## 2. Metode Pengabdian Masyarakat

### 2.1 Metode Pelaksanaan

Berikut adalah gambaran metode pelaksanaan pengabdian masyarakat tepat guna, khususnya dalam konteks digitalisasi karya Tari Tresna Smara melalui pembuatan game edukasi interaktif:



Gambar 2. Metode Pelaksanaan

#### 2.1.1 Analisis kebutuhan

Langkah pertama dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat adalah melakukan analisis kebutuhan di lingkungan sasaran, yaitu Sanggar Seni yang mengajarkan Tari Tresna Smara. Tahapan ini mencakup:

1. Identifikasi permasalahan seputar aksesibilitas, keterbatasan sarana belajar, dan minimnya teknologi dalam pelatihan tari.
2. Pemetaan potensi dan kendala dari sisi teknologi yang belum dimanfaatkan, seperti kurangnya materi digital atau konten edukasi interaktif.

#### 2.2 Perancangan aplikasi game edukasi interaktif

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim pengabdian akan bekerja sama dengan para ahli IT,

seniman tari, dan pengembang konten budaya untuk merancang game edukasi yang sesuai dengan kebutuhan sanggar. Tahapan ini meliputi:

1. Desain konsep game yang menggabungkan aspek budaya, filosofi tari, dan teknologi.
2. Pengembangan prototipe game dengan fitur-fitur yang mendukung pembelajaran tari, seperti tutorial gerakan, tantangan edukasi.

### 2.3 Pendampingan dan workshop

Setelah aplikasi selesai dikembangkan, tahap berikutnya adalah melakukan pelatihan kepada anggota sanggar dan masyarakat luas untuk menggunakan aplikasi tersebut. Kegiatan ini mencakup:

1. Workshop penggunaan aplikasi bagi para instruktur tari dan siswa sanggar, di mana mereka belajar bagaimana memanfaatkan fitur game dalam proses latihan dan pembelajaran.
2. Sesi demonstrasi fitur interaktif seperti tutorial tari dan kolaborasi gamelan dalam aplikasi

### 2.4 Implementasi dan pendampingan

Selama implementasi, tim pengabdian akan terus melakukan pendampingan intensif untuk memastikan aplikasi digunakan dengan efektif dan sesuai dengan tujuan pengabdian. Proses ini melibatkan:

1. Monitoring penggunaan aplikasi di sanggar, mengukur tingkat adopsi dan efektivitas dalam pelatihan tari.
2. Pengumpulan umpan balik dari pengguna, baik dari segi teknis maupun konten, untuk mengetahui apa saja yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan.
3. Pemberian solusi atas masalah teknis yang mungkin timbul selama penggunaan aplikasi, misalnya kendala dalam akses atau pemahaman fitur.

### 2.5 Evaluasi dan pengembangan

Setelah aplikasi digunakan dalam jangka waktu tertentu, dilakukan evaluasi menyeluruh terhadap dampaknya dalam proses pelatihan dan pelestarian Tari Tresna Smara

## 3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam beberapa tahap kegiatan diantaranya perancangan sistem, pendampingan dan workshop:

### 3.1 Perancangan Aplikasi

Perancangan aplikasi telah dilakukan, terdapat beberapa menu pada menu aplikasi *Tresna Semara*

*Dance* seperti Gambar 4 pada Menu Utama, diantaranya :

- a) *Play*
- b) *Information*
- c) *About*
- d) *Exit*



Gambar 3. Menu Utama

Gambar 3 merupakan tampilan dari halaman awal untuk aplikasi pengenalan tarian, dalam tampilan ini terdapat beberapa menu untuk dapat digunakan.



Gambar 4. Menu *Play*

Gambar 4 merupakan tampilan menu play yang dapat digunakan untuk tampilan game. Pada game ini user diminta untuk menentukan kata sesuai dengan gambar. Game ini merupakan pencocokan kata untuk tampilan gambar. Sebelum masuk ke game user diminta untuk mempelajari tarian tersebut melalui menu informasi.



Gambar 5. Menu *Information*

Gambar 5 merupakan tampilan gambar untuk menu informasi, user dapat mengakses menu ini untuk mengetahui informasi per gerakan tarian. Halaman ini berisi informasi pergerakan untuk dapat dipelajari lebih detail oleh user.



Gambar 6. Menu About

Gambar 8 merupakan halaman about yang berisi seluruh informasi tentang deskripsi sistem dan pembuat sistem.



Gambar 7. Menu Pengenalan

Gambar 7 merupakan bagian lebih detail dari informasi ketika menu tersebut di klik dan ingin melihat lebih detail terkait dengan informasi tarian.

### 3.2 Pendampingan dan workshop

Kegiatan pendampingan dilakukan kepada pelatih tari dan anggota sanggar, dimana Tari Tresna Smara melibatkan 6 penari utama. Kegiatan pelatihan dilakukan sejumlah 10 kali dengan melatih tiga bagian gerakan utama. Bagian 1 dari tari Tresna smara menggambarkan tentang kesiapan para pemuda yang akan melakukan pembelajaran. Gerakan Rampak Bagian 2 menggambarkan tentang pembelajaran yang dilakukan oleh para pemuda dan ketahuan bahwa Ingtai (cewek) mengikuti pelajaran. Bagian ke 3 menggambarkan tentang Gerakan mearas – arasan (Gerakan percintaan) dari sampik dan ingtai dan berjanji sehidup semati penari yang lainnya sebagai latar belakang dengan membawa bunga Teratai sebagai properti. Latihan dilakukan 11 kali Latihan untuk memberikan pengetahuan kepada anak-anak penari dan 1 kali kegiatan pentas yang

sudah dilakukan di akhir kegiatan. Adapun agenda kegiatan pelatihan sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pengabdian

NO	TANGGAL	KEGIATAN
1	20 Desember 2024	Pengenalan tari tresna smara dan gerak pokok nya
2	24 Desember 2024	Gerak Tari bagian 1 dari tari tresna samara
3	28 Desember 2024	penmantapan gerak tari bagian 1 dan lanjut bagian ke 2
4	2 Januari 2025	Gerak tari bagian 2 dan dimantapkan
5	7 Januari 2025	pemantapan gerak tari bagian 1 dan 2
6	9 Januari 2025	Gerak tari bagian 3
7	11 Januari 2025	Gerak tari bagian 3 lanjutan
8	13 Januari 2025	pemantapan gerak tari bagian 3 dengan penjiwaan
9	15 Januari 2025	pemantapan gerak tari secara keseluruhan tahap I
10	18 Januari 2025	pemantapan gerak tari secara keseluruhan tahap II

Latihan dilakukan di sanggar tari dengan menggunakan gambelan diulang beberapa kali seperti yang terlihat pada Gambar 8.



Gambar 8 Latihan Tari

Gambar 8 merupakan latihan tarian yang dilakukan setelah seluruh gerakan yang di masukan kedalam aplikasi dan telah tersebarluaskan untuk sistem android tersebut.

## 4. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat disimpulkan dalam kegiatan ini adalah: (1). Hasil kegiatan pelatihan dan *workshop* tari tresna smara adalah peserta sanggar mengenali Gerakan tari tresna smara dengan 3 bagian Gerakan utama sehingga target luaran mencapai 100%; (2). Perancangan game edukasi interaktif tari tresna smara telah dirancang pada menu utama, *information*, *about*, dan *exit* hingga persentase pencapaian output sebesar 60%.

## Ucapan Terimakasih

Terimakasih kami ucapkan kepada Bagian DIRPPM&HKI ITB STIKOM Bali yang telah membantu dokumen-dokumen dalam kegiatan

pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan. Terimakasih juga kami ucapkan kepada mitra yang telah memberikan waktu dan menyediakan tempat untuk keberlangsungan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

### Daftar Rujukan

- [1] Gamelancendana.com, diakses pada tanggal 15 Oktober 2024.
- [2] Putu Setyarini, S.Sn., M.Sn, I Gede Putra Mas Yusadara, S.Kom.,M.Kom, Tari Kreasi Tresna Smara, Hak Kekayaan Intektual, Tahun 2024
- [3] D. Harto, S. R. Pratiwi, M. N. Utomo, dan M. Rahmawati, "Penerapan Internet Marketing Dalam Meningkatkan Pendapatan Pada UMKM," *JPPM J. Pengabdi. Dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 3, no. 1, hlm. 39–45, 2019.
- [4] L. G. S. Kartika, A. S. A. A. S. Antara, dan K. Rinatha, "Penyuluhan Pengemasan dan Pemberian Label Kemasan Pada Usaha Minuman Tradisional di Mangupura Kabupaten Badung," *WIDYABHAKTI J. Ilm. Pop.*, vol. 1, no. 1, hlm. 86–90, 2018.
- [5] Varahdilah and N. Sandi, "Mengembangkan Budaya Seni Tradisional dan Menolak Masuknya Tarian Modern di lingkungan Sekolah Dasar," 2017.
- [6] I. Yuliawati, R. Arca, Fatmawati, and A. S. Prastowo, "PELATIHAN TARI JAIPONG DAN ANGKLUNG SEBAGAI WUJUD KECINTAAN BUDAYA INDONESIA DI YAYASAN NURUL YAKIN KABUPATEN BOGOR," 2010.
- [7] N. W. R. Lestari and I. W. A. Gunada, "Pelatihan Seni Tari Pada Siswa Pasraman Sebagai Bentuk Transformasi Kebudayaan," *SELAPARANG J. Pengabdi. ....*, vol. 4, no. April, pp. 280–285, 2021, [Online]. Available: <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/4428>.
- [8] E. Susanti, "PELATIHAN DIGITAL MARKETING DALAM UPAYA PENGEMBANGAN USAHA BERBASIS TEKNOLOGI PADA UMKM DI DESA SAYANG KECAMATAN JATINANGOR," *Sawala J. Pengabdi. Masy. Pembang. Sos. Desa dan Masy.*, vol. 1, no. 2, p. 36, Jul. 2020.
- [9] Agustina Dwi Astuti, I., & Asep Sumarni, R. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI APPYPIE DI SMK BINA MANDIRI DEPOK. 24(2). <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpkm/article/view/10525>
- [10] Ayu Bulantrisna Djelantik. (2015). Tari Legong Dari Kajian Lontar Ke Panggung Masa Kini. Dinas Kebudayaan Kota Denpasar.
- [11] I G.B.N Pandji. (1975). Perkembangan Legong Keraton Sebagai Seni Pertunjukan. Proyek Pengembangan Sarana Wisata Budaya Bali.
- [12] I Komang Sudirga. (2012). Kebangkitan Pasantian dalam Era Globalisasi. Universitas Udayana.
- [13] I Nyoman Suarka. (2010). Aktivitas Pasantian dalam Masyarakat Bali sebagai Media Pencerdasan Rakyat. Makalah Disajikan Dalam Rangka Diskusi Staf Ahli Menteri Bidang Sosial, Budaya Dan Peran Masyarakat.
- [14] Ismanto, E., Novalia, M., & Herlandy, B. (n.d.). PEMANFAATAN SMARTPHONE ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU SMA NEGERI 2 KOTA PEKANBARU. *JURNAL Untuk Mu NegeRI*, 1(1), 2017.
- [15] Kreasi, P. T., Apresiasi, B., Tari, S., Adawiyah1, A. R., Nurbaeti2, R. U., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Creative Dance Training As A Form Of Appreciation For The Art Of Dance. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 3(02), 150–156.
- [16] Laksmi Utpalasari, R., Barroh Al Hajji, S., Marsella, S., & Damaiaati, R. (2024). Pengabdian Masyarakat Melalui Kesenian Tari Modern (Tari Maumere). *Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa*, 2(1). <https://doi.org/10.56854/jphb.v2i1.141>
- [17] NLN Swasti Widjaja Bandem. (1994). Konsep Dasar Estetika Legong Kraton. *Jurnal Seni Budaya*, 2.
- [18] Paranti, L., Jazuli, M., Salafiyah, N., & Khamdani, M. (2023). PELATIHAN TARI ASWA DIRANDRA SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI POTENSI WISATA DI DESA MUNCAR KABUPATEN SEMARANG. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 461. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v6i2.42688>
- [19] Pengabdian Magister Pendidikan IPA, J., Ramdani, A., & Wahab Jufri, A. (2021). under a Creative Commons Attribution (CC-BY) 4.0 license. Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Sebagai Sumber Belajar untuk Guru dan Peserta Didik. <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v3i2.1026>
- [20] Ratu Perwira Negara, H., Riska Ayu Kurniawati, K., Mandailina, V., & Heniati Santosa, F. (2019). MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN MIT APP INVENTOR. 2(2).
- [21] Safarandes Asmara, A., Giri Prawiyogi, A., Nur, Y. D., & Solahudin Anwar, A. (n.d.). PELATIHAN & PENDAMPINGAN MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DAN WEB-BLOG. *Yulistina Nur DS Aang Solahudin Anwar*, 5(1), 2023.
- [22] Susanti, S., Sumarni, E., & Putri, N. H. S. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dengan Konteks Kemaritiman bagi Guru di SMP N 1 Bintan. *Jurnal Anugerah*, 5(2), 147–159. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v5i2.6318>
- [23] Suzanne K Langer. (2006). *Problematika Seni*. Susan Ambu Press STSI Bandung.
- [24] Wayan, N., Lestari, R., & Agus Gunada, W. (2021). PELATIHAN SENI TARI PADA SISWA PASRAMAN SEBAGAI BENTUK TRANSFORMASI KEBUDAYAAN. 4.