

PERSEPSI SISWA SMA DI BANDAR LAMPUNG TERHADAP PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI *PLATFORM* SENI PERTUNJUKAN VIRTUAL

Afrizal Yudha Setiawan¹, Nabilla Kurnia Adzan², Ricky Warman Putra³

*Prodi Pendidikan Tari, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Indonesia*

Email : afrizal.yudha@fkip.unila.ac.id

Abstract : *This study aims to determine and describe the perceptions of high school students in Bandar Lampung on the use of social media as a virtual performing arts platform. The research method used is quantitative research methods. The data collection technique used a one shot technique/measurement that was carried out once. The data collection instrument used a questionnaire with a Likert scale of 1-5. Data were analyzed using descriptive statistics. The results showed that most high school students in Bandar Lampung had a fairly good perception of the use of social media as a virtual performing arts platform. Of the 372 respondents, 154 or 41.40% of respondents had a good perception, 192 or 51.61% of respondents had a fairly good perception, 19 or 5.11% of respondents had a poor perception, and 7 or 1.88% of respondents had a perception is not good. Students' perceptions in this study were influenced by several factors including interest, attitude, motivation, appreciation, and expectations. Interest, attitude, and motivation factors are in the "Good enough" category, with a percentage of 58.87%; 59.41%; and 49.46%; while the appreciation and expectation factors are in the "Good" category with a percentage of 61.83%; and 81.99%.*

Keywords: *student perception, virtual performing arts, social media.*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan persepsi siswa SMA di Bandar Lampung terhadap pemanfaatan media sosial sebagai *platform* seni pertunjukan *virtual*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik *one shoot*/pengukuran yang dilakukan satu kali. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket/kuisisioner dengan skala likert 1-5. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMA di Bandar Lampung memiliki persepsi yang cukup baik terhadap pemanfaatan media sosial sebagai *platform* seni pertunjukan virtual. Dari 372 responden, sebanyak 154 atau 41,40% responden memiliki persepsi yang baik, 192 atau 51,61% responden memiliki persepsi cukup baik, 19 atau 5,11% responden memiliki persepsi kurang baik, dan 7 atau 1,88% responden memiliki persepsi tidak baik. Persepsi siswa dalam penelitian ini dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah faktor minat, sikap, motivasi, apresiasi, dan harapan. Faktor minat, sikap, dan motivasi berada pada kategori "Cukup Baik", dengan persentase 58,87%; 59,41%; dan 49,46%; sedangkan faktor apresiasi dan harapan berada pada kategori "Baik" dengan persentase 61,83%; dan 81,99%.

Kata Kunci: persepsi siswa, seni pertunjukan virtual, media sosial.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 memberikan dampak yang cukup signifikan di berbagai bidang, termasuk pada bidang seni pertunjukan. Adanya kebijakan untuk menghindari kerumunan menyebabkan penyelenggara sebuah pertunjukan mengalami banyak penyesuaian bentuk. Seni pertunjukan idealnya melibatkan penyaji dan penonton dalam satu ruang dan melakukan proses komunikasi secara langsung melalui karya yang disajikan oleh *performer*, dan disaksikan oleh *audience* atau penonton. Namun demikian, adanya pandemi Covid-19 menyebabkan penyesuaian bentuk seni pertunjukan yang tidak lagi ditampilkan secara langsung, melainkan menggunakan berbagai media virtual, seperti halnya media sosial. Berbagai media sosial kini menjadi *platform* sebagai “panggung” baru dalam dunia seni pertunjukan.

Akram&Kumar (2017) dalam pendapatnya mengatakan bahwa “*The term of social media can be defined as a term used to describe the interaction between groups or*

individuals in which they produce, share, and sometimes exchange ideas, images, videos and many more over the internet and in virtual communities”. Penggunaan media sosial dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dimana seseorang tetap dapat berinteraksi tanpa beratap muka. Hal tersebut dapat dijadikan sebagai solusi sebuah penyelenggaraan pertunjukan selama masa pandemi Covid-19 untuk tetap menjaga *social distancing*. Selama masa pandemic, seni pertunjukan mengalami perubahan bentuk yaitu dengan mempresentasikan karya melalui sosial media dalam bentuk foto atau video. Berbagai media sosial yang dimanfaatkan sebagai *platform* penyajian seni pertunjukan diantaranya adalah instagram, dan *youtube*.

Seni pertunjukan memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Hal tersebut sejalan dengan fungsi pendidikan di Indonesia yang diatur dalam UU. No. 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional. Dalam undang-undang tersebut disebutkan bahwa proses pendidikan bertujuan untuk

memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar, dan secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Tim Redaksi Pustaka Yustisia, 2013). Dalam hal ini, seni pertunjukan di sekolah menjadi salah satu media untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut.

Seni pertunjukan di sekolah berperan sebagai media aktualisasi diri bagi peserta didik. Adapun aktualisasi diri merupakan tingkat kebutuhan tertinggi dari setiap orang, dimana seseorang yang mencapai tahapan aktualisasi diri telah melalui tahapan-tahapan perubahan perilaku dari makhluk yang sederhana menjadi kompleks melalui kebebasan berekspresi (Cervone&Pervin, 2011). Aktualisasi diri dari setiap individu dapat tercapai jika kebutuhan yang meliputi kebutuhan fisiologis, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan cinta, dan dihargai, tercapai secara optimal (Feist&Feist, 2012). Kebutuhan-kebutuhan tersebut adalah

kebutuhan konatif yang disebut sebagai kebutuhan saling mendorong dan memotivasi.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Setiawan, dkk (2021) seni pertunjukan mewadahi peserta didik dalam mengembangkan segenap potensi yang dimiliki. Melalui penyelenggaraan seni pertunjukan di sekolah kebutuhan peserta didik untuk mencapai tahapan aktualisasi diri dapat tercapai secara optimal. Proses dalam menyajikan sebuah pertunjukan memungkinkan peserta didik untuk dapat berinteraksi dengan rekan sejawat, dan secara tidak langsung aktivitas tersebut dapat menimbulkan rasa percaya diri, rasa dihargai oleh lingkungannya, dan rasa aman untuk memiliki kebebasan dalam berekspresi dalam diri peserta didik. Berbagai bentuk pemenuhan diri tersebut menjadi landasan untuk tercapainya aktualisasi diri bagi peserta didik, sebab kebutuhan konatif yang menjadi dasar tercapainya aktualisasi tersebut terpenuhi dengan baik.

Merujuk pada pemaparan tersebut, bentuk penyajian seni pertunjukan di masa pandemi Covid-

19 dapat menimbulkan pertanyaan terkait dengan fungsi dari seni pertunjukan sebagai media aktualisasi diri bagi peserta didik. Apakah dengan bentuk pertunjukan virtual, pemenuhan kelima kebutuhan konatif dalam diri peserta didik tetap dapat tercapai secara optimal. Proses kreatif peserta didik dalam menyajikan sebuah karya tentu akan sangat berbeda saat dilakukan secara virtual atau jarak jauh. Proses latihan tidak lagi syarat akan interaksi langsung, dan komunikasi antara penyaji dengan *audience* tidak lagi dibangun dalam ruang dan waktu yang bersamaan.

Namun demikian, dalam pendapat lain dikatakan bahwa, penyajian seni pertunjukan secara virtual justru dapat mengasah kreativitas dari seorang penyaji dalam menampilkan karyanya. Penelitian dengan berjudul “*The use of new media technologies in the performing arts*” menjelaskan bahwa perkembangan media teknologi mampu memberikan bentuk baru dalam penyajian sebuah seni pertunjukan dengan kombinasi media digital. Dengan adanya

perkembangan teknologi seperti *smartphone*, proses penyajian seni pertunjukan kepada *audience* dapat lebih mudah untuk dilakukan.. Pembuatan seni pertunjukan oleh *creator* memberikan kesempatan bagi *creator* untuk lebih kreatif dalam menyajikan sebuah karya kepada audiens (Bulut, 2018). Dengan demikian, dapat ditarik sebuah hipotesa bahwa seni pertunjukan virtual dapat berperan sebagai media dalam mengasah kreativitas peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana sudut pandang atau persepsi siswa di sekolah terhadap bentuk seni pertunjukan virtual dengan memanfaatkan berbagai platform sosial media. Persepsi merupakan kemampuan panca indera dalam menerjemahkan stimulus atau proses untuk menerjemahkan stimulus yang masuk ke dalam alat indera manusia (Sugihartono, 2015). Terdapat perbedaan yang terjadi terhadap persepsi manusia satu dengan lainnya hal ini disebabkan oleh sudut

pandang dalam penginderaan yang mempersepsikan sesuatu itu baik (positif) atau maupun persepsi buruk (negative) yang akan mempengaruhi tindakan manusia yang tampak atau nyata. Persepsi dapat terjadi apabila stimulus yang diteruskan ke pusat syaraf yaitu otak, sehingga akan terjadi proses psikologi dan seorang individu akan mengalami persepsi.

Persepsi seseorang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi berbagai aspek seperti perasaan, sikap, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian, proses belajar, keadaan fisik, gangguan jiwa, nilai kebutuhan dan motivasi). Faktor eksternal meliputi latar belakang keluarga, perolehan informasi, pengetahuan, kebutuhan di sekitar, intensitas ukuran, dan hal baru (Thoha, 2013). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah melalui seni pertunjukan virtual kelima kebutuhan konatif para siswa dapat terpenuhi secara optimal, sehingga seni pertunjukan tetap memiliki peran sebagai media aktualisasi bagi peserta didik. Lebih dalam penelitian ini akan mengkaji, bagaimana karakter dan

sikap yang akan terbentuk dalam diri siswa melalui proses penyajian seni pertunjukan secara virtual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif, dengan tujuan untuk mengetahui persepsi siswa di SMA Bandar Lampung terhadap pemanfaatan media sosial sebagai platform seni pertunjukan virtual. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian survey, dengan teknik pengumpulan menggunakan kuisioner skala likert 1-5. Penelitian dilakukan di Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung. Pengambilan data penelitian dilakukan pada bulan Agustus 2021. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA di Bandar Lampung. dengan jumlah responden dalam populasi berjumlah lebih dari 3000 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan simple random sampling, Berdasarkan acuan teknik sampling dengan derajat signifikansi 5%, dan jumlah populasi 3000 orang, maka minimal jumlah sampel adalah 315 orang.

Uji validitas instrumen penelitian menggunakan uji validitas konstruk dengan rumus korelasi product moment. Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS 21 terhadap setiap butir soal, disimpulkan diperoleh hasil bahwa 22 butir pertanyaan dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai instrument pengumpulan data. Adapun berdasarkan uji reliabilitas diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0.897 dengan kategori tinggi. Dengan demikian instrument penelitian dapat dikatakan valid dan reliabel untuk digunakan dalam proses pengumpulan data. Hasil penelitian berupa data pengisian angket dianalisis dengan teknik analisis data deksriptif kuantitatif, menggunakan persentase. Hasil analisis tersebut kemudian dikategorikan sesuai dengan standar acuan pengkategorian yang dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1 Standar Acuan Penilaian

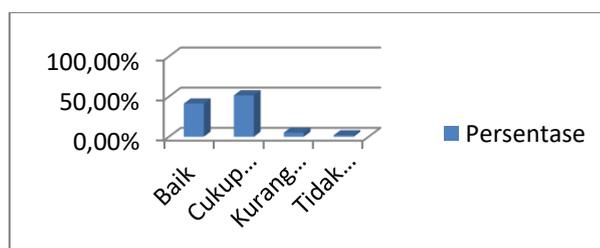
Interval	Kategori
76 – 100	Baik
56 – 75	Cukup Baik
41 – 55	Kurang Baik
> 40	Tidak Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian persepsi siswa SMA di Bandar Lampung terhadap pemanfaatan media sosial sebagai *platform* seni pertunjukan virtual di masa pandemi Covid-19, diukur dengan 327 responden dan 22 butir pertanyaan menggunakan angket/kuisisioner. Rentang skor menggunakan 1 – 5. Hasil analisis statistik data penelitian secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata (*mean*) = 70,02. Data selanjutnya dikelompokkan berdasarkan tingkatan yang telah ditetapkan. Terdapat 4 kategori mengenai persepsi, yaitu: baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik. Adapun tabel distribusi frekuensi hasil penelitian berdasarkan kelima kategori tersebut dapat dilihat dalam tabel dan gambar diagram sebagai berikut.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Penelitian persepsi siswa SMA di Bandar Lampung terhadap Pemanfaatan Media Sosial sebagai Platform Seni Pertunjukan Virtual di Masa Pandemi Covid-19 Berdasarkan Kategori

Interval	Kategori	Jumlah	Persentase
76 – 100	Baik	154	41,40%
56 – 75	Cukup Baik	192	51,61%
41 – 55	Kurang Baik	19	5,11%
<41	Tidak Baik	7	1,88%
Jumlah		372	100 %



Gambar 1. Diagram Hasil Penelitian persepsi siswa SMA di Bandar Lampung terhadap Pemanfaatan Media Sosial sebagai Platform Seni Pertunjukan Virtual di Masa Pandemi Covid-19 Berdasarkan Kategori

Berdasarkan tabel dan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa SMA di Bandar Lampung terhadap pemanfaatan media sosial sebagai platform seni pertunjukan virtual di masa pandemi Covid-19, memunculkan beragam persepsi baik positif maupun negatif. Dari 372 responden, sebanyak 154 atau 41,40% responden memiliki persepsi yang baik, 192 atau 51,61% responden memiliki persepsi cukup baik, 19 atau 5,11% responden memiliki persepsi kurang baik, dan 7 atau 1,88% responden memiliki persepsi tidak baik. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa

sebagian besar siswa SMA di Bandar Lampung memiliki persepsi yang cukup baik terhadap pemanfaatan media sosial sebagai platform seni pertunjukan virtual di masa pandemi Covid-19,

Persepsi siswa SMA di Bandar Lampung terhadap pemanfaatan media sosial sebagai platform seni pertunjukan virtual di masa pandemi Covid-19 dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah minat, sikap, motivasi, apresiasi, dan harapan. Adapun hasil analisis data terhadap faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut.

Faktor Minat

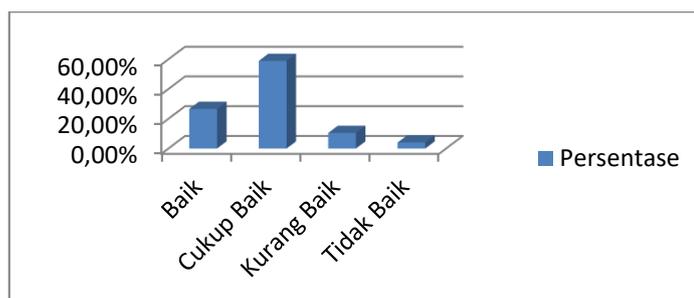
Hasil penelitian pada faktor minat dalam penelitian ini diukur dengan 7 butir pertanyaan. Hasil analisis statistik data penelitian

diperoleh skor rata-rata sebesar 66,52.

Adapun tabel distribusi frekuensi data pada faktor minat dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Penelitian Faktor Minat

Interval	Kategori	Jumlah	Persentase
76 – 100	Baik	99	26,61%
56 – 75	Cukup Baik	219	58,87%
41 – 55	Kurang Baik	39	10,48%
<41	Tidak Baik	15	4,03%
Jumlah		372	100 %



Gambar 2. Diagram Hasil Penelitian Faktor Minat

Faktor Sikap

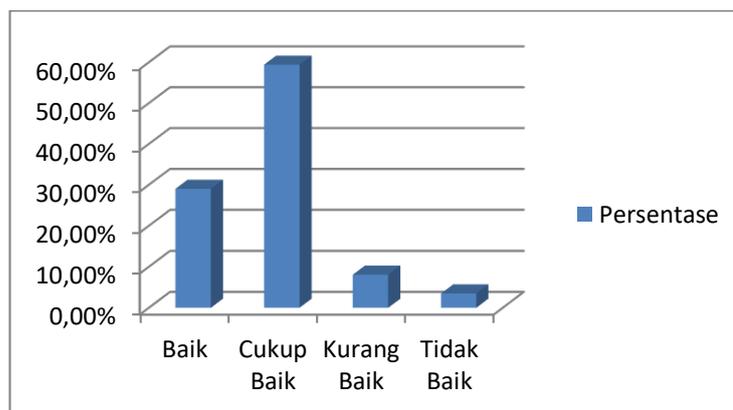
Hasil penelitian pada faktor minat dalam penelitian ini diukur dengan 5 butir pertanyaan. Hasil analisis statistik data penelitian

diperoleh skor rata-rata sebesar 67,95.

Adapun tabel distribusi frekuensi data pada faktor minat dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil Penelitian Faktor Sikap

Interval	Kategori	Jumlah	Persentase
76 – 100	Baik	108	29,03%
56 – 75	Cukup Baik	221	59,41%
41 – 55	Kurang Baik	30	8,06%
<41	Tidak Baik	13	3,49%
Jumlah		372	100 %



Gambar 3. Diagram Hasil Penelitian Faktor Sikap

Faktor Motivasi

Hasil penelitian pada faktor motivasi dalam penelitian ini diukur dengan 4 butir pertanyaan. Hasil analisis statistik data penelitian

diperoleh skor rata-rata sebesar 64,7. Adapun tabel distribusi frekuensi data pada faktor minat dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Hasil Penelitian Faktor Motivasi

Interval	Kategori	Jumlah	Persentase
76 – 100	Baik	86	23,12%
56 – 75	Cukup Baik	184	49,46%
41 – 55	Kurang Baik	62	16,67%
<41	Tidak Baik	40	10,75%
Jumlah		372	100 %



Gambar 4. Diagram Hasil Penelitian Faktor Motivasi

Faktor Apresiasi

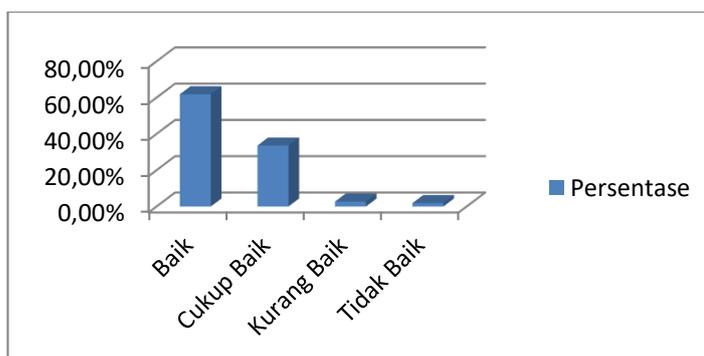
Hasil penelitian pada faktor apresiasi dalam penelitian ini diukur dengan 3 butir pertanyaan. Hasil analisis statistik data penelitian

diperoleh skor rata-rata sebesar 79,42.

Adapun tabel distribusi frekuensi data pada faktor minat dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Hasil Penelitian Faktor Motivasi

Interval	Kategori	Jumlah	Persentase
76 – 100	Baik	230	61,83%
56 – 75	Cukup Baik	125	33,60%
41 – 55	Kurang Baik	10	2,69%
<41	Tidak Baik	7	1,88%
Jumlah		372	100 %



Gambar 5. Diagram Hasil Penelitian Faktor Apresiasi

Faktor Harapan

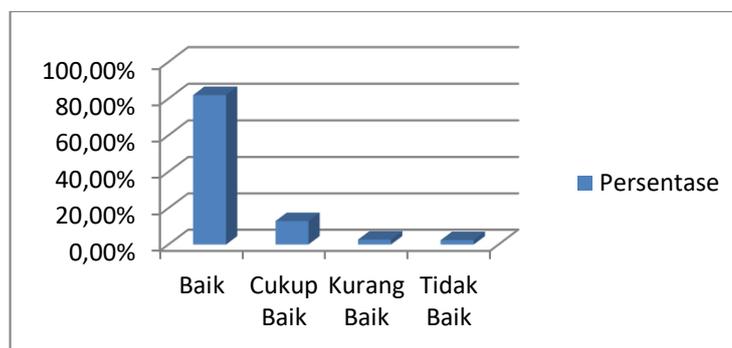
Hasil penelitian pada faktor harapan dalam penelitian ini diukur dengan 3 butir pertanyaan. Hasil analisis statistik data penelitian

diperoleh skor rata-rata sebesar 82,60.

Adapun tabel distribusi frekuensi data pada faktor minat dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Hasil Penelitian Faktor Motivasi

Interval	Kategori	Jumlah	Persentase
76 – 100	Baik	305	81,99%
56 – 75	Cukup Baik	48	12,90%
41 – 55	Kurang Baik	10	2,69%
<41	Tidak Baik	9	2,42%
Jumlah		372	100 %



Gambar 6. Diagram Hasil Penelitian Faktor Harapan

Pembahasan

Seni pertunjukan merupakan salah konten materi pembelajaran seni budaya di sekolah-sekolah. Pada proses pembelajaran seni budaya, peserta didik dibimbing untuk dapat mengadakan sebuah pertunjukan, baik sebagai tim manajemen seni pertunjukan, atau sebagai performer (penampil). Seni pertunjukan di sekolah berperan sebagai media aktualisasi diri bagi para peserta didik (Setiawan, dkk., 2021: 35). Aktualisasi diri peserta didik dapat tercapai melalui proses pembelajaran dan proses latihan yang dilakukan antar peserta didik dalam rangka mempersiapkan dan menyajikan sebuah pertunjukan. Adanya seni pertunjukan menjadi ruang bagi peserta didik untuk berkespresi. Interaksi dalam proses pembelajaran

dan latihan menjadi media bagi peserta didik untuk memenuhi kebutuhan dirinya, seperti kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan cinta, keberadaan, dan pengharagaan. Aktualisasi diri tercapai dengan terwujudnya peserta didik yang memiliki kemandirian, dan kebebasan dalam berekspresi.

Seni pertunjukan virtual merupakan bentuk baru bagi para pelaku seni baik musisi, koreografer, dan lain sebagainya untuk menyajikan karya di tengah-tengah keterbatasan karena pandemi Covid-19. Media sosial sebagai ruang baru menyajikan beragam kemudahan untuk mengastasi keterbatasan ruang dan waktu bagi para penyaji karya untuk menyampaikan karyanya kepada pemirsa (*audience*). Saat ini seni pertunjukan virtual khususnya di

Bandar Lampung belum banyak dilakukan di lingkungan sekolah-sekolah. Namun, demikian penelitian terhadap persepsi siswa SMA di Bandar Lampung memberikan respon yang cukup positif terhadap bentuk pertunjukan virtual melalui media sosial.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh tim peneliti, media sosial yang banyak digunakan untuk menyajikan pertunjukan virtual adalah media sosial *youtube*. Pada media sosial tersebut *audience* dapat menyaksikan sebuah pertunjukan dengan posisi jarak jauh, dimana *audience* tidak hadir di ruang pertunjukan secara langsung. Di sisi lain, *audience* tetap dapat memberikan respon terhadap pertunjukan yang disaksikan melalui kolom komentar langsung (*live chat*), dan di kolom tersebut *audience* dapat melakukan interaksi terhadap karya yang disaksikan.

Persepsi siswa SMA di Bandar Lampung terhadap pemanfaatan media sosial sebagai platform seni pertunjukan virtual di masa pandemi Covid-19 cukup baik. Hal tersebut terlihat dari jumlah

persentase yang diperoleh pada pengukuran melalui survey dengan menggunakan angket/kuisisioner. Dari 372 responden, sebanyak 154 atau 41,40% responden memiliki persepsi yang baik, 192 atau 51,61% responden memiliki persepsi cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMA di Bandar Lampung memiliki respon yang positif terhadap bentuk seni pertunjukan virtual yang dilaksanakan melalui berbagai platform media sosial.

Persepsi siswa pada penelitian ini juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah faktor minat, sikap, motivasi, apresiasi, dan harapan. Berdasarkan kelima faktor tersebut, para responden juga menunjukkan hasil yang positif. Pada faktor minat, sikap, dan motivasi berada pada kategori “Cukup Baik” dengan persentase 58,87%; 59,41%; dan 49,46%. Berdasarkan data tersebut dapat dimaknai bahwa minat, sikap, dan motivasi siswa SMA Bandar Lampung terhadap pemanfaatan media sosial sebagai *platform* seni pertunjukan virtual di masa pandemi Covid-19 masih dapat

dikatakan sebagai persepsi yang positif, namun demikian persepsi tersebut masih dalam kategori sedang. Adapun pada faktor apresiasi dan harapan, persepsi yang dihasilkan berada pada kategori “Baik”, dengan persentase 61,83%; dan 81,99%. Dengan demikian, pada faktor apresiasi dan harapan, responden menunjukkan persepsi yang lebih baik dari faktor minat, sikap, dan motivasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar siswa SMA di Bandar Lampung memiliki persepsi yang cukup baik terhadap pemanfaatan media sosial sebagai *platform* seni pertunjukan virtual di masa pandemi Covid-19. Dari 372 responden, sebanyak 154 atau 41,40% responden memiliki persepsi yang baik, 192 atau 51,61% responden memiliki persepsi cukup baik, 19 atau 5,11% responden memiliki persepsi kurang baik, dan 7 atau 1,88% responden memiliki persepsi tidak baik. Persepsi siswa dalam penelitian ini dipengaruhi oleh

beberapa faktor diantaranya adalah faktor minat, sikap, motivasi, apresiasi, dan harapan. Faktor minat, sikap, dan motivasi berada pada kategori “Cukup Baik”, dengan persentase 58,87%; 59,41%; dan 49,46%; sedangkan faktor apresiasi dan harapan berada pada kategori “Baik” dengan persentase 61,83%; dan 81,99%.

DAFTAR PUSTAKA

- Akram, W. Kumar, R. 2017. A Study on Positive and Negative Effects of Social Media on Society. *International Journal of Computer Sciences and Engineering, Volume 5 Issue 10, 347 – 354*
- Bulut, M. 2018. Digital Performance: The Use of New Media Technologies in the Performing Arts. *A Thesis*. Aristotle University of Thessaloniki.
- Cervone, D. & Pervin, L. 2011. *Kepribadian: teori dan Penelitian*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Feist, J., Feist G. 2012. *Teori Kepribadian: Theories of Personality*. Jakarta: Salemba Humanika
- Setiawan, A.Y., dkk. 2021. Peran Seni Pertunjukan di Sekolah

sebagai Media Aktualisasi
Diri Peserta Didik. *Prosiding
Seminar Nasional Pendidikan
FKIP Unila.*

Sugihartono, at al. 2015. Psikologi
Pendidikan. Yogyakarta.
UNY Press

Thoha, M. (2013). *Prilaku
Organisasi Konsep Dasar
dan Aplikasinya*. Jakarta:
Raja Grafindo Persada.

Tim Redaksi Pustaka Yustisia. 2013.
*Perundangan tentang
Kurikulum Sistem Pendidikan
Nasional 2013*. Yogyakarta:
Pustaka Yustisia.