



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 6 Tahun 2024 Page 5997-6006

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Inovasi Koreografi Di Era Digital: Analisis Terkait Integrasi Penciptaan Tari Dan Teknologi Kamera 360 Dalam Seni Pertunjukan Youtube

Erna Setianingsih<sup>1✉</sup>, Faisal Faisal<sup>2</sup>, Johar Linda<sup>3</sup>

Pendidikan Sendratasik, Universitas Negeri Makassar

Email: [ernasetianingsih2021@gmail.com](mailto:ernasetianingsih2021@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi integrasi penciptaan tari dan teknologi kamera 360 dalam pertunjukan seni di platform YouTube, dengan fokus pada inovasi dalam koreografi. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, data diperoleh dari analisis konten dan observasi empat pertunjukan tari di youtube. Hasil penelitian menunjukkan adanya empat inovasi utama: (1) Penciptaan tari dengan tampilan keluar layar yang memaksa penonton aktif mengubah sudut pandang; (2) Penciptaan tari dengan dua tampilan yang memaksa penonton untuk melakukan pilihan; (3) Penciptaan tari dengan tampilan segala arah yang meningkatkan interaktivitas; dan (4) Penciptaan tari dengan efek tampilan yang memperkaya pengalaman visual. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan teknologi kamera 360 tidak hanya meningkatkan kreativitas dalam penciptaan tari, tetapi juga menciptakan pengalaman pertunjukan yang lebih imersif dan personal bagi penonton. Dengan demikian, inovasi ini membuka peluang baru dalam seni pertunjukan di era digital.

Kata Kunci: *Inovasi, Integrasi, Koreografi, Penciptaan Tari, Kamera 360*

### Abstract

This study explores the integration of dance creation and 360 camera technology in art performances on the YouTube platform, focusing on innovation in choreography. Through a descriptive qualitative approach, data were obtained from content analysis and observation of four dance performances on YouTube. The results of the study indicate four main innovations: (1) Creation of dance with an off-screen view that forces the audience to actively change their perspective; (2) Creation of dance with two views that force the audience to make choices; (3) Creation of dance with an all-round view that increases interactivity; and (4) Creation of dance with display effects that enrich the visual experience. This study found that the use of 360 camera technology not only increases creativity in dance creation, but also creates a more immersive and personal performance experience for the audience. Thus, this innovation opens up new opportunities in performing arts in the digital era.

Keywords: *Innovation, Integration, Choreography, Dance Creation, 360 Camera*

## PENDAHULUAN

Inovasi teknologi digital telah menjadi salah satu pendorong utama perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk seni pertunjukan. Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi digital telah mengubah cara seniman menciptakan dan berinteraksi dengan karya seni mereka (Aryani, 2024). Inovasi teknologi digital juga mencakup pengembangan alat dan perangkat yang mendukung penciptaan seni. Misalnya, perangkat kamera video, perangkat lunak pengeditan video dan perangkat audio visual lainnya yang membuat proses kreatif lebih mudah dan lebih terjangkau bagi banyak orang. Menurut penelitian oleh (Webb & Layton, 2023), teknologi kini menjadi pendorong utama dalam pengembangan keterampilan dan kreativitas untuk pertunjukan digital, di mana teknologi memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman yang lebih mendalam bagi penonton.

Inovasi teknologi digital membawa dampak pada terjadi inovasi dalam dunia seni, termasuk Seni Tari. Inovasi koreografi di era digital mengalami transformasi yang signifikan, dengan banyak seniman yang mengintegrasikan teknologi dalam karya mereka. Menurut (Lytvynenko et al., 2023) Teknologi digital memungkinkan seniman untuk mengeksplorasi bentuk, komposisi, interaksi dan ekspresi baru yang sebelumnya tidak mungkin dilakukan. Penelitian oleh Bentkowska Kaffel (2008) menunjukkan bahwa teknologi digital memungkinkan koreografer untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan menciptakan karya yang lebih kompleks dan inovatif. Memanfaatkan teknologi digital, koreografer dapat meningkatkan kreativitas dan efisiensi dalam penciptaan karya, mendistribusikan karya mereka secara global, dan menciptakan pengalaman pertunjukan yang lebih interaktif dan imersif.

Pentingnya inovasi dalam koreografi di era digital perlu menjadi pertimbangan oleh para pelaku seni tari. Dalam dunia yang semakin terhubung, penonton mengharapkan pengalaman yang lebih interaktif dan imersif. Menurut laporan dari (McCarthy, 2014), seni pertunjukan yang mengintegrasikan teknologi cenderung menarik lebih banyak perhatian dan menghasilkan dampak yang lebih besar. Ini menunjukkan bahwa koreografer yang tidak beradaptasi dengan perubahan ini mungkin akan tertinggal. Perkembangan teknologi dalam seni pertunjukan telah menghasilkan berbagai format baru yang menggabungkan elemen visual dan interaktif. Salah satu inovasi yang menarik perhatian adalah penggunaan teknologi kamera 360 derajat di platform youtube dalam pertunjukan tari.

Penggunaan kamera 360 dalam seni tari juga menciptakan tantangan baru bagi koreografer. Mereka harus mempertimbangkan aspek teknis dan aspek visual berbeda yang dihasilkan, yang dapat mempengaruhi proses penciptaannya (Boiko et al., 2023). Dengan

mempertimbangkan sudut pandang penonton, koreografer dapat menciptakan karya yang lebih dinamis dan menarik, meningkatkan daya tarik pertunjukan. Namun demikian, Broadhurst & Price (eds.), (2017) mengemukakan bahwa meskipun teknologi menawarkan banyak peluang, seniman tetap harus beradaptasi dan mempertimbangkan dampak teknologi pada karya mereka.

Berdasarkan hal tersebut, melalui pendekatan analisis penulis kemudian melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengeksplorasi inovasi koreografi di Era Digital melalui integrasi Penciptaan Tari dan Teknologi Kamera 360 dalam seni pertunjukan YouTube. Penelitian ini menganalisis sejauhmana aspek koreografi dan aspek teknologi berintegrasi dalam seni pertunjukan youtube. Dengan memahami integrasi tersebut, diharapkan kemudian dapat menemukan kreativitas baru untuk pengembangan dan peningkatan pertunjukan seni tari selanjutnya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui analisis konten. Data yang diperoleh dari penelitian ini akan dianalisis menggunakan pendekatan analisis konten. Analisis konten akan dilakukan dengan mengkategorikan aspek-aspek yang ada dalam video pertunjukan, seperti aspek koreografi, aspek Kamera 360 dan aspek penonton. Penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana Inovasi koreografi melalui integrasi antara ilmu penciptaan tari dan ilmu teknologi digital, dalam hal ini kamera 360 di Youtube. Adapun Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Studi Dokumentasi: Mengumpulkan data dari video pertunjukan yang diunggah di YouTube, serta dokumentasi terkait lainnya seperti artikel yang telah dipublikasikan.
2. Observasi Partisipatif: Peneliti terlibat langsung menonton pertunjukan tari yang menggunakan teknologi kamera 360 untuk mengamati langsung dan merasakan bagaimana hasil penyajian karya tersebut.

Objek penelitian yakni video pertunjukan yang diunggah di platform YouTube, yang akan dianalisis untuk memahami bagaimana integrasi penciptaan tari dan teknologi kamera 360 dalam penyajian karya seni pertunjukan. Berikut link pertunjukan seni tari di Youtube, yang menggunakan teknologi kamera 360:

1. 360 Virtual Reality Tari Pendet Universitas Pendidikan Indonesia

( <https://www.youtube.com/watch?v=J2Hww38hK8E&t=30s> )

2. Tari Balingkah VR 360

( <https://www.youtube.com/watch?v=Kj6by0JGRhU> )

3. Tari Keser Bojong 360 Virtual Reality

( <https://www.youtube.com/watch?v=2XeODL-ZbkU> )

4. Blackpink-How You Like That Dance Performance (360 VR)

( <https://www.youtube.com/watch?v=uHmlGzpvH5g> )

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi langsung yang dilakukan pada beberapa pertunjukan seni di Youtube yang menggunakan teknologi kamera 360. Peneliti melihat adanya kesadaran penciptaan tari oleh koreografer yang secara sengaja ingin mengintegrasikan hasil karyanya dengan kamera 360. Hal ini terlihat dari Gerakan-gerakan koreografi dan pola lantai yang dibuat lebih dinamis dan eksploratif yang tentu saja tidak cocok jika pertunjukan tersebut disajikan secara konvensional. Koreografer menciptakan tarian dan pola lantai dengan mempertimbangkan sudut pandang kamera 360 yang dapat diakses dari berbagai arah oleh penonton dengan jenis kamera dan efek visual yang variatif, sehingga dapat memberikan pengalaman pertunjukan berbeda kepada para penonton.

### A. Penciptaan Tari Dengan Tampilan Keluar Layar

Pada pertunjukan Tari "360 Virtual Reality Tari Pendet Universitas Pendidikan Indonesia"

(<https://www.youtube.com/watch?v=J2Hww38hK8E&t=30s> ), koreografer membuat Gerakan koreografi dan pola lantai berputar dan berjalan seolah-olah keluar dari tampilan kamera, sehingga penonton harus mengubah arah pandangnya melalui fitur tombol youtube agar tetap dapat melihat pertunjukan secara utuh.

Pertunjukan seperti ini merupakan salah satu inovasi dalam dunia seni pertunjukan yang memadukan elemen konvensional dengan teknologi modern. Dalam pertunjukan ini, koreografer menciptakan gerakan dan pola lantai yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memaksa penonton untuk berpartisipasi aktif dalam mengikuti konsep pertunjukan. Penonton diharuskan untuk mengubah arah pandang melalui fitur tombol arah kamera 360 derajat di youtube, agar dapat menikmati keseluruhan pertunjukan. Penggunaan kamera 360 ini menciptakan interaksi yang unik antara konsep koreografi, penari dan penonton.

Salah satu aspek menarik dari penciptaan tari seperti ini adalah penggunaan gerakan koreografi yang dirancang khusus untuk menciptakan ilusi ruang 3 Dimensi, dimana penari bergerak dalam pola yang berputar dan berjalan, seolah-olah mereka keluar dari tampilan kamera. Selain itu, pola lantai yang digunakan dalam pertunjukan ini dirancang sedemikian

rupa sehingga menciptakan dinamika visual yang menarik. Penari tidak hanya bergerak dalam garis lurus, tetapi juga mengeksplorasi berbagai bentuk geometris yang kompleks.

Namun, meskipun ada banyak keuntungan dari penggunaan teknologi dalam pertunjukan ini, ada juga tantangan yang harus dihadapi. Salah satu tantangan utama adalah memastikan bahwa teknologi tidak mengalihkan perhatian dari esensi seni tari itu sendiri. Penting bagi koreografer untuk menjaga keseimbangan antara inovasi dan esensi, sehingga pertunjukan tetap memiliki kedalaman artistik yang diharapkan. Karena, jika koreografer dan penari terlalu fokus pada bagaimana mengelolah konsep tampilan 360 derajat, mereka mungkin akan kehilangan koneksi emosional dengan penonton. Oleh karena itu, penguasaan teknik dan pemahaman mendalam tentang makna gerakan tetap menjadi prioritas utama.

Dalam analisis lebih lanjut, dapat dilihat bahwa pertunjukan Tari "360 Virtual Reality Tari Pendet Universitas Pendidikan Indonesia" tidak hanya sekedar pertunjukan tari, tetapi juga merupakan eksperimen artistik yang mencerminkan perkembangan zaman. Ini menunjukkan bagaimana seni dapat beradaptasi dengan perubahan teknologi dan cara baru dalam berinteraksi dengan penonton. Pertunjukan ini juga mengingatkan kita akan pentingnya inovasi dalam seni, di mana seniman ditantang untuk berpikir di luar batasan tradisional dan menciptakan sesuatu yang baru dan menakjubkan.

B. Penciptaan Tari Dengan Dua Tampilan Pada pertunjukan "Tari Balingkah VR 360 (<https://www.youtube.com/watch?v=Kj6by0JGRhU>), koreografer membuat gerakan koreografi dengan posisi penari yang terpisah dimana kamera ditempatkan di tengah kedua penari, sehingga penonton harus menentukan pilihan tampilan. Penonton harus memilih menampilkan penari pertama atau menampilkan penari kedua, dimana tidak ada opsi untuk melihat penari pertama dan kedua secara bersamaan, namun hanya bisa ditampilkan bergantian.

Salah satu elemen paling menarik dari pertunjukan ini adalah pilihan tampilan yang diberikan kepada penonton. Dengan menggunakan fitur tombol kamera 360 yang disediakan di platform YouTube, penonton dapat memilih untuk melihat penari pertama atau penari kedua. Ini menciptakan pengalaman yang sangat personal, karena setiap penonton dapat merasakan dan menginterpretasikan gerakan serta ekspresi dari masing-masing penari sesuai dengan preferensi mereka. Jika penonton mungkin lebih tertarik pada teknik gerakan penari pertama yang lebih dinamis, sementara penonton yang lain mungkin lebih menghargai keanggunan penari kedua. Dengan demikian, pertunjukan ini tidak hanya

menampilkan dua penari, tetapi juga dua perspektif yang berbeda, yang masing-masing memiliki keunikan dan daya tarik tersendiri.

Pertunjukan "Tari Balingkah VR 360" merupakan sebuah inovasi dalam dunia seni pertunjukan yang memanfaatkan teknologi modern untuk menghadirkan pengalaman baru bagi penonton. Dalam karya ini, koreografer dengan cermat merancang gerakan tari yang melibatkan dua penari yang terpisah, dengan penempatan kamera 360 derajat di tengah-tengah mereka. Penempatan kamera ini bukan hanya sekadar teknik, tetapi juga merupakan bagian integral dari konsep pertunjukan yang mengharuskan penonton untuk aktif berpartisipasi dalam menentukan sudut pandang mereka sendiri.

Keputusan untuk tidak memberikan opsi bagi penonton untuk melihat kedua penari secara bersamaan adalah langkah yang sangat strategis. Hal ini menciptakan rasa ketegangan dan antisipasi. Penonton tidak hanya menjadi saksi dari pertunjukan, tetapi juga menjadi bagian dari narasi yang sedang berlangsung. Mereka harus memilih, dan dalam pilihan itu terdapat makna yang lebih dalam. Misalnya, ketika penonton memilih untuk melihat penari pertama, mereka mungkin merasakan kedekatan dengan karakter yang ditampilkan, sementara saat beralih ke penari kedua, mereka dapat merasakan perubahan emosi dan intensitas yang berbeda. Ini adalah gambaran yang jelas tentang bagaimana pilihan dapat memengaruhi pengalaman dan interpretasi seni.

Analisis lebih lanjut, terlihat bahwa penciptaan tari dalam format dua tampilan ini bukan hanya sekadar eksperimen visual, tetapi juga merupakan eksplorasi mendalam koreografer dan penari, yang dapat mempengaruhi interaksi penonton dengan karya seni. Dalam konteks ini, penari bukan hanya sebagai penyaji gerakan, tetapi juga sebagai mediator yang menghubungkan emosi dan cerita dari koreografer ke penonton. Pertunjukan tari "Balingkah VR 360" bukan hanya sebuah pertunjukan tari, tetapi sebuah pengalaman interaktif yang mengubah cara kita melihat dan memahami seni. Dengan memberikan pilihan kepada penonton untuk memilih tampilan, pertunjukan ini menciptakan keterlibatan yang lebih dalam dan memungkinkan penonton untuk merasakan emosi yang berbeda dari setiap penari. Inovasi ini menunjukkan bahwa seni pertunjukan dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi, sekaligus tetap mempertahankan esensi dari ekspresi manusia. Melalui karya ini, kita diingatkan bahwa seni adalah tentang pengalaman, interpretasi, dan koneksi antara koreografer, penari, penonton dan aspek lain seperti kamera 360.

C. Penciptaan Tari Dengan Tampilan Segala Arah Pada pertunjukan "Tari Keser Bojong 360 Virtual Reality (<https://www.youtube.com/watch?v=2XeODL-ZbkU>), koreografer membuat gerakan koreografi dan pola lantai yang dapat ditonton dari berbagai arah yakni depan, samping, dan belakang. Hal ini tentu saja memberi pengalaman tontonan yang berbeda, jika dibandingkan dengan tontonan youtube biasa dan tontonan panggung konvensional yang dari arah tertentu saja.

Salah satu aspek paling menonjol dari pertunjukan ini adalah penggunaan teknologi kamera 360 memungkinkan penonton untuk merasakan kedalaman dan nuansa tari dari perspektif yang tidak pernah mereka alami sebelumnya. Dalam pertunjukan konvensional, penonton biasanya terikat pada satu sudut pandang saja, yang sering kali membatasi pemahaman mereka terhadap keseluruhan cerita yang disampaikan melalui gerakan. Namun, dengan kamera 360, penonton dapat merasakan seolah-olah mereka berada di tengah-tengah pertunjukan, berinteraksi dengan ruang dan gerakan tari secara langsung.

Gerakan koreografi yang diciptakan dalam "Tari Keser Bojong" tidak hanya mempertimbangkan estetika visual dan estetika gerak, tetapi juga narasi yang ingin disampaikan. Setiap elemen gerakan memiliki makna dan tujuan tertentu yang berkontribusi pada keseluruhan cerita. Pola lantai yang digunakan dalam pertunjukan ini juga sangat inovatif. Dalam penciptaan tari konvensional, Gerakan koreografi dan pola lantai dibuat sering kali linier dan terbatas untuk tujuan tontonan satu arah saja, tetapi dalam "Tari Keser Bojong," koreografer merancang pola yang lebih dinamis dan multidimensional, yang dapat ditonton dari berbagai arah. Pola ini tidak hanya menciptakan visual yang menarik dan estetik, tetapi juga mengajak penonton untuk berpikir tentang ruang dan bagaimana penari berinteraksi dengan kehadiran kamera 360 di sekitarnya.

D. Penciptaan Tari Dengan Efek Tampilan Pada pertunjukan "Blackpink-How You Like That Dance Performance (360 VR) (<https://www.youtube.com/watch?v=uHmlGzpvH5g>), koreografi yang dibuat mempertimbangkan jenis kamera dan efek visual yang diberikan, seperti efek cembung, efek zoom, efek motion. Integrasi koreografi, kamera 360 dan efek visual membuat pertunjukan dalam bentuk videoklip ini menjadi unik dan berbeda dengan pertunjukan videoklip pada umumnya. Hal ini merupakan salahsatu inovasi dalam pertunjukan videoklip di dunia industri seni.

Koreografi pada karya ini tidak hanya mempertimbangkan gerakan fisik para penari, tetapi juga bagaimana gerakan tersebut berinteraksi dengan berbagai jenis efek kamera. Dalam konteks ini, penggunaan kamera 360 derajat dan efek-efek visual seperti efek cembung, efek zoom, dan efek motion menjadi elemen kunci yang mendukung keseluruhan

pengalaman menonton. Selain itu, koreografi dalam pertunjukan ini dirancang dengan pemahaman mendalam tentang ruang dan perspektif. Setiap gerakan yang dilakukan oleh para penari bukan hanya sekedar mengikuti ritme, tetapi juga berfungsi untuk menciptakan efek visual yang menarik. Misalnya, saat para penari bergerak ke arah kamera, efek zoom memberikan kesan seolah-olah penonton terlibat langsung dalam aksi tersebut. Ini menciptakan pengalaman imersif yang membuat penonton merasa seolah-olah berada di tengah-tengah pertunjukan, merasakan energi dan semangat yang terpancar dari setiap gerakan.

Efek cembung yang digunakan dalam pertunjukan ini juga menambah dimensi baru dalam pengalaman menonton. Dengan distorsi visual yang ditimbulkan oleh efek ini, penonton dapat melihat gerakan para penari dari sudut pandang yang tidak biasa. Misalnya, saat para penari berputar atau melompat, efek cembung dapat membuat gerakan tersebut terlihat lebih dramatis dan menonjol. Hal ini tidak hanya meningkatkan daya tarik visual, tetapi juga menciptakan rasa keajaiban yang membuat penonton terpaku pada layar. Sementara itu, efek motion yang diterapkan dalam pertunjukan ini juga sangat berpengaruh terhadap cara penonton memahami ritme dan dinamika koreografi. Dengan menggabungkan gerakan kamera yang dinamis dengan koreografi yang energik, penonton dapat merasakan Gerakan visual dengan lebih mendalam.

Kesimpulan dari analisis Integrasi antara penciptaan tari dan kamera 360 dalam pertunjukan seni di youtube yakni Inovasi koreografi di Era Digital pada dasarnya membuka jalan bagi masa depan pertunjukan seni tari yang lebih inklusif dan interaktif, di mana penonton dapat merasakan kedalaman dan estetika tari dengan cara yang belum pernah mereka alami sebelumnya. Inovasi koreografi seperti ini tidak hanya sekedar menampilkan komposisi gerak, tetapi juga mengeksplorasi batasan-batasan konvensional dalam seni pertunjukan.

Dengan demikian, analisis mendalam terhadap aspek-aspek teknis pertunjukan seperti ini tidak hanya memperkaya pengalaman koreografer, penari, dan penonton, tetapi juga membuka diskusi tentang masa depan seni pertunjukan. Dengan semakin berkembangnya teknologi, pertunjukan seni dapat menjangkau penonton yang lebih luas dan menciptakan pengalaman yang lebih inklusif. Misalnya, orang-orang yang tidak dapat hadir secara fisik di lokasi pertunjukan dapat merasakan kehadiran mereka melalui teknologi, yang memungkinkan mereka untuk terlibat dalam seni dengan cara yang baru dan inovatif.

## SIMPULAN

Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan teknologi kamera 360 dalam pertunjukan seni tari, dengan fokus pada bagaimana inovasi ini mempengaruhi penciptaan gerakan dan interaksi antara penari dan penonton. Melalui observasi langsung terhadap beberapa pertunjukan yang diunggah di YouTube, peneliti menemukan bahwa koreografer secara sadar mengintegrasikan elemen teknologi ini dalam karya mereka, menghasilkan gerakan dan pola lantai yang lebih dinamis dan eksploratif.

### 1. Penciptaan Tari dengan Tampilan Keluar Layar

Pertunjukan "360 Virtual Reality Tari Pendet Universitas Pendidikan Indonesia" menunjukkan bagaimana koreografer menciptakan gerakan yang berputar dan seolah-olah keluar dari tampilan kamera. Penonton diharuskan untuk mengubah sudut pandang mereka menggunakan fitur kamera 360 di YouTube, sehingga menciptakan pengalaman interaktif yang memaksa mereka untuk berpartisipasi aktif. Gerakan tari dirancang untuk menciptakan ilusi ruang tiga dimensi, dengan pola lantai yang kompleks dan dinamis.

### 2. Penciptaan Tari dengan Dua Tampilan

Dalam pertunjukan "Tari Balingkah VR 360", penari ditempatkan terpisah dengan kamera di tengah, sehingga penonton dapat memilih untuk melihat salah satu penari. Pilihan ini menciptakan pengalaman personal yang memungkinkan penonton untuk merasakan dan menginterpretasikan gerakan masing-masing penari sesuai preferensi mereka. Keputusan untuk tidak menampilkan kedua penari secara bersamaan meningkatkan ketegangan dan antisipasi, menjadikan penonton harus membuat pilihan.

### 3. Penciptaan Tari dengan Tampilan Segala Arah

Pertunjukan "Tari Keser Bojong 360 Virtual Reality" memungkinkan penonton untuk melihat gerakan dari berbagai arah. Teknologi kamera 360 memberikan kedalaman dan nuansa yang tidak dapat dicapai dalam pertunjukan konvensional, di mana penonton sering terikat pada satu sudut pandang. Gerakan dan pola lantai yang dinamis dirancang untuk mengajak penonton berpikir tentang ruang dan interaksi penari dengan kamera.

### 4. Penciptaan Tari dengan Efek Tampilan

Pertunjukan "Blackpink-How You Like That Dance Performance (360 VR)" mengintegrasikan berbagai efek visual dengan koreografi, menciptakan pengalaman unik yang berbeda dari videoklip biasa. Koreografi dirancang untuk berinteraksi dengan

efek kamera, seperti efek cembung dan motion, yang meningkatkan daya tarik visual dan menciptakan pengalaman berbeda bagi penonton.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bentkowska Kaffel, A. (2008). Digital Art. *The Art Book*, 15(3), 6–7.  
<https://doi.org/10.1111/j.1467-8357.2008.00970.x>
- Boiko, T., Tatarenko, M., Iudova-Romanova, K., Tsyvata, Y., & Lanchak, Y. (2023). Digital Tools in Contemporary Theatre Practice. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 16(2), 1–9. <https://doi.org/10.1145/3582265>
- Broadhurst, S., & Price (eds.), S. (2017). *Digital Bodies: Creativity and Technology in the Arts and Humanities* (1st ed.). Palgrave Macmillan UK.  
<http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=11e428e8ed34be69f06ca2c73a948789>
- Lytvynenko, V., Perova, G., Myroniuk, N., Krys, A., Koresandovych, N., & Morozov, A. (2023). Analysis of Modern Trends in Contemporary Choreographic Art: The Challenges of Digitalization. *Journal of Curriculum and Teaching*, 12(3), 198. <https://doi.org/10.5430/jct.v12n3p198>
- McCarthy, L. (2014). Social commentary through the transdisciplinary practice of audio-visual performance. *Journal of Professional Communication*, 3(2). <https://doi.org/10.15173/jpc.v3i2.162>
- Webb, A., & Layton, J. (2023). 'It's not just about technology!': Creativity as a driving force for nurturing the development of skills for digital performance. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 19(3), 386–404. <https://doi.org/10.1080/14794713.2023.2223719>