



Kebutuhan Pengembangan Kesenian Berdasarkan Preferensi Pelajar Sekolah Menengah Pertama di Kecamatan Tuntang, Kabupaten Semarang

Angela Merici Wahyuningtyas^{1*}, Antonius Aru Hadi Eka Sayoga²

¹Univeritas Sanata Dharma Yogyakarta, Indonesia

²Badan Perencanaan Pembangunan, Riset dan Inovasi Daerah Kabupaten Semarang, Indonesia

*Penulis Korespondensi: merici.angela@icloud.com

Abstract. *Tuntang District, Semarang Regency, has vast and diverse cultural and artistic potential, encompassing both contemporary and traditional forms. However, its artistic development has not been optimally explored. This study aims to analyze artistic preferences, sources of introduction, motivation, and formulate a pentahelix-based arts development strategy for junior high school students in Tuntang. Using a qualitative descriptive approach, data from 98 respondents was collected using stratified random sampling. The results showed that acting was the primary preference (41%), followed by dance (33%), driven by the motivation to improve their economic well-being through the entertainment world. Schools were found to be a key player in arts introduction, with 81% of respondents being exposed to arts through school assignments and facilities. Motivations varied, ranging from economic incentives (opportunities for independent income), to leisure time (positive recreation), to intrinsic motivation and the preservation of family traditions. However, this research identified a critical juncture in the risk of cultural exclusivity that could marginalize certain groups. As a solution, a short-term development strategy was formulated through strengthening extracurricular activities, and a medium-term strategy through the establishment of a pentahelix forum. Synergy between students, schools, families, communities, government, and the business world is essential for transforming traditional arts into cultural tourism attractions that can improve community welfare while maintaining the sustainability of intangible cultural values.*

Keywords: Art Preferences; Cultural Preservation; Cultural Tourism; Pentahelix Strategy; Student Motivation.

Abstrak. Kecamatan Tuntang, Kabupaten Semarang memiliki potensi budaya dan seni yang besar dan beragam, baik dalam bentuk seni kontemporer maupun tradisional, namun demikian dalam pengembangan keseniannya belum dapat tergali secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis preferensi kesenian, sumber pengenalan, motivasi, serta merumuskan strategi pengembangan kesenian berbasis pentahelix pada pelajar SMP di Tuntang. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan data dari 98 responden secara *stratified random sampling*, dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa seni peran menjadi preferensi utama (41%), diikuti oleh seni tari (33%), yang didorong oleh motivasi peningkatan ekonomi melalui dunia hiburan. Sekolah ditemukan sebagai aktor kunci dalam pengenalan seni, di mana 81% responden mengenal kesenian melalui tugas dan fasilitas sekolah. Dari aspek motivasi, ditemukan keragaman mulai dari dorongan ekonomi (peluang pendapatan mandiri), pengisian waktu luang (rekreasi positif), hingga motivasi intrinsik dan pelestarian tradisi keluarga. Namun, penelitian ini mengidentifikasi adanya titik kritis berupa risiko eksklusivitas budaya yang dapat memarginalisasi kelompok tertentu. Sebagai solusi, dirumuskan strategi pengembangan jangka pendek melalui penguatan ekstrakurikuler dan jangka menengah melalui pembentukan forum *pentahelix*. Sinergi antara siswa, sekolah, keluarga, komunitas, pemerintah, dan dunia usaha menjadi esensial untuk mentransformasi kesenian tradisional menjadi daya tarik wisata budaya yang mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat sekaligus menjaga keberlanjutan nilai budaya tak benda dari generasi ke generasi.

Kata Kunci: Motivasi Pelajar; Pelestarian Budaya; Preferensi Seni; Strategi Pentahelix; Wisata Budaya.

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan seni budaya merupakan bagian tidak terpisahkan dari pembentukan karakter dan pengembangan kreativitas siswa di Sekolah Menengah Pertama. Seni tidak hanya berfungsi sebagai media ekspresi, penguatan karakter, dan mengurangi tekanan mental, serta sebagai bentuk apresiasi dan melestarikan kekayaan budaya lokal (Samiya, 2025).

Untuk saat ini, sangat relevan seni dalam pendidikan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Sehingga dengan minat belajar yang tinggi diharapkan dapat memacu para pelajar untuk meraih potensi terbaiknya.

Kecamatan Tuntang, Kabupaten Semarang yang terletak di tengah Kabupaten Semarang, dan masuk dalam jangkauan segitiga emas Joglosemar memiliki potensi budaya dan seni yang besar dan beragam, baik dalam bentuk seni kontemporer maupun tradisional, namun demikian dalam pengembangan keseniannya belum dapat tergali secara optimal. Berdasarkan keterangan dari Pamong Budaya Kecamatan Tuntang, terdapat 3 sanggar budaya dan ada 36 kelompok seni masyarakat. Banyak sanggar yang dapat dimanfaatkan sebagai wahana pengembangan bakat berkesenian serta untuk melestarikan peninggalan budaya tak benda dari para leluhur seperti jaran kepang, prajuritan, rodan, rebana, campursari, musik melayu, teater, dan lain sebagainya. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Kabupaten Semarang, di tahun 2025 terdapat 6 sekolah menengah pertama, baik negeri dan swasta, dengan total 1.812 siswa (*semarangkab.bps.go.id*). Aktivitas seni di sekolah diwadahi dalam kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan di luar jam sekolah seperti tari tradisional, gerak dan tari kontemporer, drama dan seni pertunjukan, seni rupa dan kerajinan tangan. Namun hingga saat ini belum ada kajian komprehensif terkait dengan rencana pengembangan budaya yang sesuai dengan harapan para siswa di sekolah menengah pertama di masing-masing kecamatan. Sebagai permulaan dilakukan penelitian di Kecamatan Tuntang untuk selanjutnya dapat direplikasi di kecamatan lain.

Penelitian ini berangkat dari temuan bahwa seni peran menjadi jenis kesenian yang paling diminati oleh pelajar SMP di Tuntang, diikuti seni tari, gamelan, lukis, dan rupa. Selain itu, sekolah terbukti sebagai rujukan utama pelajar mengenal seni (79 dari 98 responden), yang menunjukkan peran penting institusi pendidikan dalam membangun fondasi pengalaman seni pada generasi muda. Namun, masih ada kelompok pelajar yang ragu-ragu, tidak berminat, atau hanya mengikuti secara terpaksa, sehingga diperlukan strategi pengembangan yang lebih terarah dan inklusif. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini tidak hanya menggambarkan “jenis seni apa yang paling diminati”, tetapi juga mengartikulasikan makna dan konteks di balik preferensi tersebut. Dari sana, dapat dirumuskan strategi pengembangan seni berbasis kebutuhan pengguna, melibatkan pelajar, sekolah, keluarga, komunitas seni, pemerintah, dan dunia usaha, agar minat berkesenian tradisional di Tuntang dapat terus tumbuh, berkelanjutan, dan bermakna secara budaya maupun ekonomi.

Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi jenis kesenian yang paling diminati pelajar SMP, selanjutnya menggali sumber pengenalan seni, kemudian melakukan analisis motivasi pelajar dalam berkesenian, serta merumuskan strategi pengembangan kesenian berbasis *pentahelix* berdasarkan atas preferensi responden.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Kesenian

Kesenian adalah wujud ekspresi kreatif manusia yang bertujuan untuk menyampaikan perasaan, ide, atau keindahan melalui berbagai media dimana seni bukan sekadar benda indah, melainkan sebuah sistem tindakan dan hasil karya yang memiliki tempat khusus dalam budaya manusia untuk diapresiasi secara estetis (Sparshott, 2014). Bentuk kesenian yang umum dikenal (Sparshott, 2014): a) Seni Rupa (*Visual Arts*) yang menekankan pada karya seni yang dinikmati melalui indra penglihatan, seperti lukisan, patung, fotografi, dan desain grafis; b) Seni Pertunjukan (*Performing Arts*): Seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok di depan penonton, seperti musik, tari, dan teater; c) Seni Sastra (*Literary Arts*): Ekspresi melalui kata-kata, baik dalam bentuk tulis maupun lisan, seperti puisi, novel, dan esai; d) Seni Arsitektur (*Architectural Arts*): Seni merancang bangunan yang menggabungkan nilai estetika dengan fungsi praktis; e) Seni Media Baru (*Media Arts*): Seni yang memanfaatkan teknologi modern, seperti seni digital, instalasi interaktif (VR atau AR), serta seni audio video. Jenis seni ini kita kenal juga dengan seni kontemporer (Stoliarchuk et al., 2024).

Manfaat melakukan berbagai jenis kesenian adalah (Bagaskara & Wahyuningsih, 2023): a) Pelepas stres dan emosi negatif, dimana berkesenian menjadi saluran aman untuk mengekspresikan perasaan yang sulit diungkapkan dengan kata-kata, sehingga membantu meredakan kecemasan dan stres; b) Media katarsis melalui proses kreatif yang dapat berfungsi sebagai pembersihan diri secara emosional, memberikan rasa tenang dan kelegaan psikologis bagi pelakunya; c) Stimulasi kognitif dan fokus khususnya bagi remaja yang mudah terdistraksi karena dengan terlibat dalam kegiatan seni akan melatih konsentrasi dan memberikan keseimbangan antara aktivitas otak kiri dan kanan; d) Meningkatkan kesejahteraan rohani, dimana kesenian berperan dalam meningkatkan kualitas hidup dengan cara memberikan kepuasan batin dan memperbaiki suasana hati (*mood*). Sejalan dengan itu, Salma dan Hasaniyah (2024) menjelaskan bahwa berbagai bentuk kreativitas dalam seni mampu meningkatkan kesejahteraan mental, terutama bagi remaja, dengan memberikan ruang bagi mereka untuk mengekspresikan diri secara bebas dan positif.

Integrasi dari kedua pandangan ini menunjukkan bahwa pelibatan diri dalam proses berkesenian tidak hanya sekadar hobi, tetapi merupakan metode yang berkelanjutan untuk menjaga stabilitas psikologis dan kualitas hidup (Samiya, 2025).

Minat dan Pengalaman Seni pada Pelajar

Minat berkesenian dapat dipahami sebagai kecenderungan psikologis untuk secara aktif mencari, terlibat, dan mengembangkan diri dalam kegiatan seni tertentu. Minat ini tidak muncul tiba-tiba, melainkan dibentuk melalui pengalaman awal, pengulangan praktik, dan dukungan lingkungan sosial (Şengöz, 2025). Untuk pelajar SMP, faktor-faktor seperti rasa senang, pengakuan sosial, kesempatan unjuk diri, serta motivasi ekonomi dapat menjadi pendorong kuat terhadap minat berkesenian (Martin et al., 2013; Şengöz, 2025; Throsby, 1994). Dalam konteks seni tradisional, minat juga kerap dikaitkan dengan rasa memiliki identitas budaya. Pelajar yang merasa seni tradisional merupakan bagian dari identitas keluarga, komunitas, atau desa mereka cenderung lebih termotivasi untuk mengembangkan dan melestarikannya (Patra et al., 2022).

Peran Sekolah, Keluarga, dan Komunitas

Sekolah berperan sebagai ruang formal pengenalan dan latihan seni melalui ekstrakurikuler, kegiatan seni, serta kurikulum lintas mata pelajaran. Keluarga berperan sebagai sumber nilai budaya pertama, terutama ketika pelajar diajak oleh kakek nenek atau orang tua untuk mengenal seni tradisional. Komunitas seperti kelompok seni, sanggar dan orkes (organisasi kesenian) berperan sebagai konteks praktik berkelanjutan dengan terselenggaranya berbagai kegiatan seni, seperti acara *merti dusun* atau *merti desa*, festival atau lomba kesenian, dan pertunjukan seni yang dapat menguatkan minat pelajar. Semakin sering melihat atau ikut serta terlibat dalam pertunjukan diharapkan dapat semakin memunculkan minat, kesukaan untuk terus melakukan seni itu, serta akhirnya muncul kecintaan untuk melestarikan dengan cara melatihnya ke anak-anak atau para remaja. Peran masing-masing domain ini sesuai dengan logika pendekatan *pentahelix* (siswa, sekolah, keluarga, komunitas, pemerintah, dan dunia usaha) dalam pengembangan budaya dan seni tradisional (Handayani et al., 2021; Patra et al., 2022).

3. METODE PENELITIAN

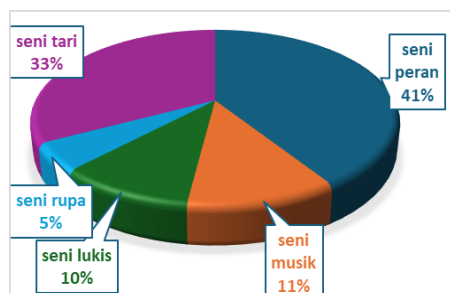
Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena fokus pada pemahaman mendalam tentang preferensi dan pengalaman pelajar terhadap seni tradisional, serta penggambaran makna dari minat berkesenian mereka, bukan hanya menghitung frekuensi.

Penelitian dilakukan di Kecamatan Tuntang, Kabupaten Semarang, dimana partisipan dipilih secara *stratified random sampling* dengan cara mengisi kuesioner daring dengan memanfaatkan *google form* agar dapat mewadahi sampel para pelajar dengan beragam minat berbagai jenis seni dan latar belakang keluarga atau sosial yang berbeda-beda. Dari 129 orang calon responden didapatkan sampel responden sebanyak 98 pelajar yang memenuhi syarat, yaitu: pernah atau sedang mengikuti kegiatan seni, terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler atau kegiatan seni di sekolah, pernah melakukan pertunjukan solo maupun grup, dan memahami jenis-jenis kesenian, yang selanjutnya dapat dilakukan tabulasi data. Instrumen penelitian data menggunakan kuesioner dengan pertanyaan tertutup, disusun juga pertanyaan bersifat umum untuk mengetahui latar belakang responden dan mengetahui syarat dan ketentuan dalam penelitian ini yang telah disampaikan sebelumnya. Analisis selanjutnya adalah dengan penggalan sumber-sumber akademis yang berkaitan dengan jawaban-jawaban yang diberikan dari responden. Untuk memudahkan penyajian data ditambahkan dengan grafik kue (*pie chart*).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Preferensi Jenis Kesenian

Jawaban dari 98 responden terhadap bentuk kesenian yang paling disukai ditemukan data bahwa seni peran cukup dominan yang paling disukai oleh 40 anak (41%), seni tari baik tradisional maupun modern dipilih oleh 32 anak (33%), 11 orang paling menyukai seni musik dan lagu (11%), 10 orang paling menyukai seni lukis (10%), serta 5 orang yang menyukai seni rupa (5%). Untuk persentase jenis kesenian yang paling disukai dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Jenis Kesenian yang Paling Disukai.

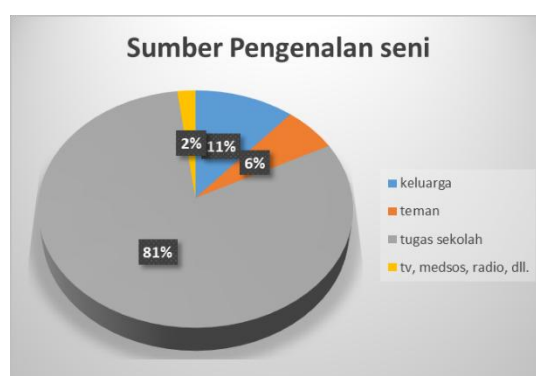
Sumber: Hasil Analisis, 2026.

Kesenian yang paling dominan disukai adalah seni peran. Peluang besar dalam dunia hiburan yang sering menjadikan artis teater naik tingkat untuk menjadi bintang iklan, bermain opera, menjadi artis sinetron atau pemain film. Hasil ini serupa dengan hasil penelitian bahwa para remaja mengidolakan artis yang berasal dari media sosial, televisi maupun *platform* hiburan film atau secara daring, mereka termotivasi untuk mengikuti jejak idolanya dan

bermimpi untuk meningkatkan derajat perekonomian keluarganya dari dunia hiburan melalui seni peran (Dong et al., 2026; Sayre et al., 2010; Walmsley, 2011).

Sumber Pengenalan Seni

Berdasarkan jawaban responden, terkait pertanyaan dari mana mengenal seni dapat disampaikan bahwa 79 responden (81%) mengenal seni dari tugas sekolah, 11 orang diperkenalkan keluarga (11%), 6 anak berasal dari cerita teman, dan 2 anak mengenal dari televisi, media sosial, media digital, radio, dan sejenisnya. Melihat hanya sedikit yang mengenal hiburan dari media digital atau gawai, memperlihatkan bahwa responden tidak diperkenalkan gawai sejak kecil, dan lebih banyak karena tersedianya fasilitas kesenian di sekolah maupun di lingkungan sekitar rumah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa di negara-negara berkembang, ketertarikan remaja pada seni timbul karena peran sekolah yang menyediakan fasilitas kesenian (Salma & Hasaniyah, 2024; Stoliarchuk et al., 2024).



Gambar 2. Sumber Pengenalan Seni.

Sumber: Hasil Analisis, 2026.

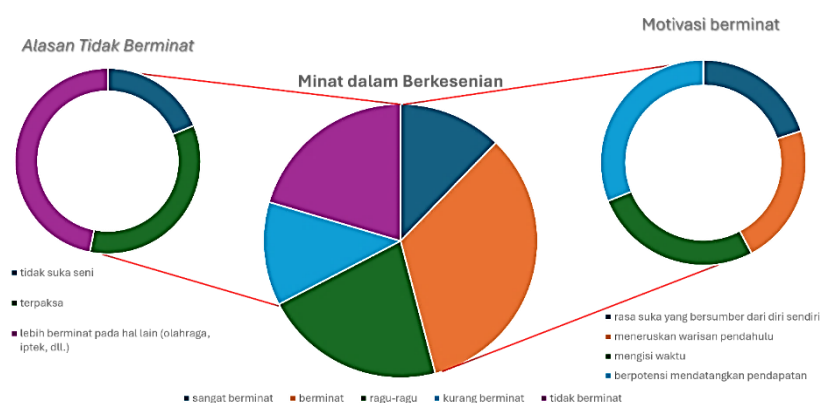
Tingkat Minat dan Motivasi

Berdasarkan tingkat minat berkesenian para responden, hasilnya dapat dikelompokkan sebagai berikut: responden yang sangat berminat sebanyak 12 orang, berminat 33 orang, ragu-ragu atau belum yakin ada 21 anak, 12 anak kurang berminat dan 20 anak tidak berminat. Dari 45 anak yang sangat berminat dan berminat ini dapat digali motivasi lebih dalam dan ditemukan hasil sebagai berikut: 14 anak termotivasi karena merasa seni akan dapat menghasilkan pendapatan dan meningkatkan kesejahteraan keluarga.

Potensi pendapatan menunjukkan bahwa pelajar mulai memandang seni tradisional seperti seni pertunjukan wayang atau tari kolosal sebagai peluang ekonomi dan mendapatkan pendapatan sendiri tanpa harus sering bergantung pada uang saku dari orang tua. Semakin sering tampil di acara desa, festival, atau acara komersial lainnya, maka semakin banyak pula pendapatannya. Aktivitas berkesenian bagi 12 anak untuk mengisi waktu yang senggang karena tidak banyak aktivitas.

Mengisi waktu luang mencerminkan peran seni sebagai aktivitas rekreasi dan sarana pengalihan dari kegiatan negatif untuk lebih positif, menghibur penonton dan meningkatkan kepercayaan diri. Terdapat 10 anak yang pendahulunya memiliki sanggar, atau usaha seni, baik memiliki sanggar seni, gamelan, wayang kulit, menjadi sinden, maupun jenis seni lain. Beberapa responden yang memiliki hasrat untuk meneruskan tradisi kakek/nenek atau orang tua menunjukkan pengaruh keluarga dalam membangun rasa memiliki budaya dan kebanggaan tradisi masih terjaga, sehingga perlu dukungan dari *support system* untuk terus menjaga motivasi ini tetap tinggi. Dan motivasi tertinggi secara teori, yang berasal dari rasa suka dari dalam hati merepresentasikan hasrat intrinsik, karena responden merasa “nyaman, lega, atau senang” saat berpartisipasi dalam seni yang mereka pilih. Motivasi ini cenderung stabil, tidak mudah goyah, dan hanya mungkin goyah jika terdapat suatu peristiwa besar yang membuat perasaan kecewa yang dalam dan sulit terobati akan mengubah motivasi tinggi ini menjadi rasa apatis dan penolakan (Reeve, 2024). Terdapat 9 anak yang ingin mengembangkan kesenian karena kesukaan mereka berasal dari rasa cinta yang muncul dari dalam hati.

Sebaliknya, dari 32 anak yang tidak atau kurang berminat, faktor-faktor utama yang muncul adalah tidak suka karena tidak nyaman dan aneh ada 6 orang, ikut kegiatan kesenian hanya karena terpaksa atau dipaksa ada 11 anak dan lebih berminat pada bidang lain (oleh raga, akademik, bidang lain) ada 15 anak. Kelompok ini memberi gambaran bahwa minat seni tradisional tidak bersifat universal di kalangan pelajar SMP. Ada pelajar yang merasa tidak merasa cocok, dipaksa ikut, atau lebih tertarik pada bidang lain. Oleh karena itu, strategi pengembangan perlu memperhatikan diversitas minat dan menjaga kebebasan anak untuk memilih melakukan apa yang disukainya, karena merupakan bentuk aktualisasi diri untuk mengekspresikan keinginan diri untuk memaksimalkan potensi dan menjadi versi terbaik tanpa tekanan dan paksaan (Maslow & Lewis, 1987). Untuk melihat hasil penggalian minat dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Minat dalam Berkesenian para Responden.

Sumber: Hasil Analisis, 2026.

Titik kritis pelestarian nilai-nilai budaya yang merupakan peninggalan tak benda diharapkan dapat membangkitkan semangat keberlanjutan, namun masih sering ditemui di lapangan, budaya ini menjadi menyempit dan eksklusif. Alih-alih kesenian dapat menjadi wadah persatuan warga yang memiliki kesamaan akar budaya, kesenian yang didominasi kelompok tertentu bergeser dan terbangun eksklusivitas budaya, menjadikan sebagian kecil warga yang tidak mengikuti arus besar menjadi termarginalisasi dan terkucilkan (Kieven & Antweiler, 2024), sehingga eksklusivitas ini harus semakin direduksi agar seni tersebut dapat terus lestari.

Strategi Pengembangan Kesenian berbasis *Pentahelix*

Dari hasil penggalan data dari responden, ditemukan hasil bahwa untuk mengembangkan kesenian, sangat perlu untuk pertama kalinya membangun kecintaan pada budaya, yang dapat dipupuk kepada para generasi muda, khususnya pada para pelajar SMP yang dimulai dari lingkup keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Strategi yang dapat dilakukan jika menggunakan pendekatan jangkauan waktu, maka dalam jangka pendek (1 tahun), sekolah dan sanggar-sanggar seni dapat memperkuat ekstrakurikuler seni peran, tari, dan gamelan, dan sanggar-sanggar seni dapat menyediakan pelatihan rutin, serta menampilkan pelajar SMP pada acara-acara pengumpul massa di desa sekitar. Dalam jangka menengah (3–5 tahun), seyogyanya dibentuk forum *pentahelix* (sekolah, keluarga, komunitas, pemerintah, dunia usaha) untuk program pelatihan lanjutan, festival tahunan, dan peluang ekonomi melalui pentas komersial dan karya seni rupa lokal yang memiliki fungsi ganda untuk melestarikan seni budaya lokal sekaligus menjadikan karya seni sebagai wisata budaya sehingga menjadi alternatif sumber pendapatan warga yang dapat menarik wisatawan.

Berdasarkan hasil analisis, peran *pentahelix* dalam pengembangan kesenian di Tuntang dapat diuraikan peran masing-masing sebagai berikut: a) Siswa menjadi subjek utama yang membentuk preferensi (seni peran, tari, gamelan, dll.) dan minat berkesenian; mereka juga menjadi “jembatan” motivasi intrinsik, tradisi keluarga, pengisian waktu, hingga peluang ekonomi; b) Sekolah berperan dominan sebagai pintu utama pengenalan seni (terlihat dari 79 dari 98 responden), karena mampu menyediakan ekstrakurikuler, fasilitas, dan ruang pelatihan, sehingga menjadi aktor kunci memunculkan dan menormalisasi seni tradisional di kalangan pelajar; c) Keluarga berperan sebagai penjaga tradisi dan nilai budaya, terutama ketika pelajar meneruskan minat dari kakek/nenek atau orang tua, serta memberi dukungan moral agar seni tidak sekadar kegiatan sekolah, tetapi bagian identitas keluarga; d) Komunitas (desa, sanggar, seniman lokal) berperan sebagai wadah praktik dan panggung nyata, misalnya melalui acara

Merti Dusun dan *Merti Desa*, festival-festival atau kirab budaya, yang memperkuat makna seni sebagai identitas komunal, sekaligus ruang pelatihan tambahan di luar sekolah; e) Pemerintah (desa, kecamatan, kabupaten) berperan sebagai fasilitator melalui kebijakan program seni budaya, anggaran pelatihan, fasilitas pentas, serta integrasi seni tradisional kedalam kegiatan kepariwisataan dan kebudayaan lokal.

Dunia usaha (usaha kreatif, pelaku wisata, promotor) berperan sebagai penguat ekonomi kesenian, antara lain dengan membuka peluang pentas berbayar, penjualan karya seni rupa, *branding* komunitas seni, dan kolaborasi *event* wisata budaya yang menarik minat pelajar sekaligus memberi peluang pendapatan.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Seni peran merupakan jenis kesenian yang paling diminati oleh responden (41%), yang didorong oleh pengaruh media massa dan keinginan mengikuti jejak idola untuk meningkatkan taraf ekonomi melalui dunia hiburan.

Institusi pendidikan memegang peran kunci dalam pengenalan seni, di mana mayoritas responden (81%) mengenal seni melalui tugas dan fasilitas sekolah, mengungguli peran media digital maupun keluarga.

Selain motivasi intrinsik (rasa suka), motivasi ekonomi mulai muncul sebagai penggerak minat, di mana pelajar memandang seni tradisional sebagai peluang pendapatan mandiri. Di sisi lain, seni juga berfungsi sebagai sarana rekreasi positif untuk mengisi waktu luang.

Meskipun minat cukup baik, terdapat risiko marginalisasi jika pelestarian budaya hanya didominasi kelompok tertentu. Upaya pelestarian harus bersifat inklusif agar seni tetap menjadi pemersatu, bukan sekat sosial.

Pengembangan kesenian yang berkelanjutan bergantung pada kolaborasi antara siswa, sekolah, keluarga, komunitas, pemerintah, dan dunia usaha. Sekolah berperan sebagai fasilitator awal, sementara komunitas dan dunia usaha berperan dalam menyediakan panggung praktis dan nilai ekonomi.

Saran

Bagi Pihak Sekolah

Mengingat peran sekolah sangat dominan, disarankan untuk memperkuat kurikulum ekstrakurikuler, khususnya pada bidang seni peran dan tari yang memiliki minat tinggi, serta mengintegrasikannya dengan teknologi digital agar relevan dengan tren remaja saat ini.

Bagi Pemerintah dan Komunitas Seni

Perlu dibentuk forum komunikasi formal antar-aktor *pentahelix* untuk memetakan potensi wisata budaya. Pemerintah daerah diharapkan memberikan dukungan anggaran dan fasilitas panggung rutin (seperti festival tahunan) agar motivasi ekonomi dan prestasi siswa tetap terjaga. Pengelola sanggar dan tokoh masyarakat perlu memastikan bahwa pelatihan seni terbuka bagi seluruh lapisan warga tanpa memandang latar belakang tertentu, guna mencegah segregasi sosial dan memastikan keberlanjutan nilai budaya sebagai identitas kolektif.

Bagi Pelaku Usaha

Diharapkan adanya kolaborasi dengan sanggar atau sekolah dalam bentuk *branding* atau pelibatan seniman muda dalam kegiatan komersial/wisata guna membuka peluang pendapatan bagi pelajar berprestasi.

Penelitian Selanjutnya

Disarankan bagi peneliti berikutnya untuk menggali lebih dalam mengenai dampak literasi digital terhadap pergeseran selera seni tradisional ke seni modern pada kelompok usia yang lebih luas.

.

DAFTAR PUSTAKA

- Antons, C. (2022). Intangible cultural heritage, intellectual property, and the politics of development in Southeast Asia. *Transboundary Heritage and Intellectual Property Law*, 21-40.
- Arènes, J., Louis-Dimitrov, D., & Murail, E. (2023). Introduction. Rewriting the soul: The persistence of a concept. In *The Persistence of the Soul in Literature, Art and Politics* (pp. 1-26). Cham: Springer Nature Switzerland.
- Bagaskara, A., & Wahyuningsih, S. (2023). Pendidikan Seni Musik Sebagai Terapi: Upaya Menjaga Kesehatan Mental. *Jurnal Pendidikan Vokasi dan Seni*, 2(1), 1-10.
- Dong, R., Liu, H., Zhang, D., & Zhu, Y. (2026). Why do we fall in love with idols: a qualitative study on motivational changes in the process of idol worship among Chinese adolescents and young adults. *BMC Psychology*.
- Dronsfield, J. L. (2009). Theory as art practice: Notes for discipline. *Art and Research: A Journal of Ideas, Contexts and Methods*, 2(2), 1-3.
- Ferguson, G. J. (2021). *Body, Soul, and the Art of Making Music*. Pacifica Graduate Institute.
- Handayaniingrum, W., Abdillah, A., Arumynathan, P., & Vong, J. (2021). Conservation management of performing art in East Java: a case study of traditional dances. *Conservation science in cultural heritage*: 21, 2021, 279-297.
- Kieven, L., & Antweiler, C. (2024, December). Controversial Intangible Heritage in Indonesia. In *Handbook on Intangible Cultural Practices as Global Strategies for the Future: Twenty Years of the UNESCO Convention on Safeguarding Intangible Cultural Heritage* (pp. 165-177). Cham: Springer Nature Switzerland.

- Martin, A. J., Mansour, M., Anderson, M., Gibson, R., Liem, G. A., & Sudmalis, D. (2013). The role of arts participation in students' academic and nonacademic outcomes: A longitudinal study of school, home, and community factors. *Journal of Educational psychology*, 105(3), 709.
- Maslow, A., & Lewis, K. J. (1987). Maslow's hierarchy of needs. *Salenger Incorporated*, 14(17), 987-990.
- Patra, I., Reddy, U., NS, V., & Pallathadka, L. K. (2022). Role of art conservation science in the study of tangible cultural heritage. *Journal of Positive School Psychology*, 6(3), 3134-3139.
- Reeve, J. (2024). *Understanding motivation and emotion (8th Edition)*. John Wiley & Sons.
- Salma, N. S. N., & Hasaniyah, N. (2024). Bentuk-Bentuk Kreativitas: "Meningkatkan Kesejahteraan Mental Remaja Melalui Ekspresi Seni". *Gayatri: Jurnal Pengabdian Seni Dan Budaya*, 2(1), 24-27.
- Samiya, R. (2025). Education through the cultural dimension: integration of knowledge with traditions and arts. *Studies in Education Sciences*, 6(3), e18432-e18432.
- Sayre, S., Bryant, J., & King, C. (2010). *Entertainment and society: Influences, impacts, and innovations*. Routledge.
- Şengöz, M. (2025). The Scientific and Artistic Aspects of Motivation. In *Organizational Sociology in the Digital Age* (pp. 469-482). IGI Global Scientific Publishing.
- Sparshott, F. E. (2014). *The theory of the arts*. Princeton University Press.
- Stoliarchuk, O., Binkivska, K., Khrypko, S., Spudka, I., Chop, V., Chornomordenko, I., & Salo, H. (2024). Interaction of digital trends and sustainable development: The role of contemporary art. *European Journal of Sustainable Development*, 13(1), 278-290.
- Throsby, D. (1994). The production and consumption of the arts: A view of cultural economics. *Journal of economic literature*, 32(1), 1-29.
- Walmsley, B. (2011). Why people go to the theatre: a qualitative study of audience motivation. *Journal of Customer Behaviour*, 10(4), 335-351