

Tinjauan pustaka sistematis: Studi kritis pementasan budaya di era pandemi Covid-19 pada pertunjukan sendratari Ramayana secara online

Dian Kusmawati^{a,1*}, Haryadi Sarjono^{b,2}

^a Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Bisnis Indonesia, Jakarta Barat, 11560, Indonesia

^b BINUS Business School Undergraduate, Bina Nusantara University, Jakarta Barat, 11480, Indonesia

¹ dianrahardjo99@gmail.com; ² haryadi_s@binus.ac.id

* Corresponding Author

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p><i>Sejarah Artikel:</i> Diterima: 27 Februari 2022 Direvisi: 14 April 2022 Disetujui: 28 April 2022 Tersedia Daring: 28 April 2022</p> <p><i>Kata Kunci:</i> Pandemi Covid-19 Peran Media Online Perilaku persepsi dan minat Sendratari Ramayana Systematic Literature Review</p>	<p>Indonesia memiliki kekayaan tradisi yang menjadikannya sebagai daya tarik tersendiri, salah satunya adalah seni Sendratari Ramayana. Cerita ini populer di kalangan masyarakat Jawa. Akan tetapi, dengan adanya pandemi Covid-19 pementasan ini terhenti sementara waktu dan dialihkan dengan cara virtual melalui media daring. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh persepsi dan minat pengunjung wisata terhadap pagelaran seni Sendratari Ramayana secara online. Pementasan ini dianggap berhasil karena memiliki daya tarik tersendiri dan banyak diminati wisatawan lokal maupun global. Metode penelitian yang digunakan adalah metode SLR (<i>Systematic Literature Review</i>), yaitu menggunakan data yang bersumber dari rujukan artikel penelitian yang sudah terindeks <i>International Standart Serial Number</i> secara online yang dipublish dengan Kode ISSN. Sedangkan artikel yang terpakai difokuskan pada jurnal terpublikasi dari tahun 2017-2021. Hasil penelitian menunjukkan masih ada rasa tanggung jawab terhadap aktivitas kesenian dari pelaku seni. Serta keinginan untuk menjadi semakin baik dalam melakukan pertunjukan walaupun dilaksanakan secara daring karena pandemi. Kondisi ini mengakibatkan munculnya dua sisi yang berbeda. Di satu sisi memberikan dampak positif bagi pengelola lokasi wisata, pemain, dan penduduk sekitarnya yang menjadi penari latar dalam pentas. Di sisi lain para pedagang kaki lima, juru parkir, tidak beroperasi sebagai akibat dari pandemi Covid-19. Gambaran ini dapat diartikan bahwa pertunjukan Sendratari Ramayana secara online tetap diminati para pengunjung karena pengaruh persepsi dan minat pengunjung wisata yang positif dan cukup puas terhadap kualitas pertunjukan seni sendratari tersebut.</p>
ABSTRACT	ABSTRACT
<p><i>Keywords:</i> Pandemi Covid-19 Perceptual behavior and interests Ramayana Ballet Role of Online Media Systematic Literature Review</p>	<p><i>Indonesia has many cultures related to various folklores that make it a special attraction, one of which is the Ramayana ballet, which became a popular story among the Javanese people, but with the Covid-19 pandemic, this performance was suspended for a while, but in the end it was stopped. reopen in a virtual way through online media. The purpose of this study was to determine the effect of the perception and interest of tourist visitors on the online Ramayana ballet art performance, considering that this performance was considered successful because it is an art performance that has its own tourist attraction which is very well known and attracts foreign and domestic tourists. The research method used is the SLR (Systematic Literature Review) method, which uses data sourced from the literature of research articles that have been indexed by the International Standard Serial Number online published with the ISSN code, while the</i></p>

paper used is focused on published journals from 2017-2021. . The results of the study show that there is still a sense of responsibility for the continuity of artistic activities from artists, as well as the desire to be better at performing the performances that are presented, even in a pandemic, namely online performances. This will have two impacts, namely a positive impact for the manager of tourist sites, players and surrounding residents who are recruited to work as background dancers in the stage, while the negative impact is for street vendors, parking attendants, due to not operating as a result of the Covid pandemic. -19. This description can be interpreted that the online Ramayana ballet performances are still in demand by visitors because of the positive influence of perceptions and interests of tourist visitors and are quite satisfied with the quality of the ballet art performances.

© 2022, Kusmawati & Sarjono

This is an open access article under CC-BY-SA license



How to Cite: Kusmawati, D., & Sarjono, H. (2022). Tinjauan pustaka sistematis: Studi kritis pementasan budaya di era pandemi Covid-19 pada pertunjukan sendratari Ramayana secara online. *Satwika : Kajian Budaya dan Perubahan Sosial*, 6 (1), 180-190. doi: <https://doi.org/10.22219/satwika.v6i1.18275>.

1. Pendahuluan

Indonesia adalah negara yang memiliki beragam budaya maka disebut sebagai negara Bhineka Tunggal Ika yang artinya berbeda-beda tetapi tetap satu jua, dan kekhasan daerah yang berbeda yang menjadikannya sebagai daya tarik tersendiri (Ismiyati, 2016; Dwistiyawan & Setiawan, 2017; Thomas & Kahija, 2018; Ramadhani & Handayani, 2017). Salah satu seni tradisional yang menjadi pusat perhatian masyarakat baik lokal maupun internasional adalah pertunjukan seni sendratari Ramayana yang menjadi cerita populer dikalangan masyarakat Jawa. Cerita Ramayana ini menjelaskan usaha Raja Rahwana yang menculik Dewi Sinta, namun usahanya digagalkan oleh Rama yang didampingi oleh Anoman si kera putih. Cerita ini diambil dari India yang diadaptasi ke versi Jawa (Dwistiyawan & Setiawan, 2017; Tofani, 2013).

Belakangan ini penduduk Indonesia dan seluruh dunia dikejutkan dengan adanya sebuah isu yang sangat menggemparkan yaitu pandemi Covid-19 yang berasal dari Wuhan, Cina. Peristiwa ini berdampak pada pementasan pagelaran sendratari Ramayana

(Wijayani, 2019; Lestari, 2019). Pemerintah mulai memberlakukan upaya kebijakan seperti pembatasan sosial, pembatasan fisik, dan yang terakhir adalah kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Pembatasan Sosial Berskala Besar ini meliputi pelaksanaan pembelajaran di sekolah dilaksanakan secara daring, aktivitas di kantor pun mulai dibatasi yaitu dengan menerapkan sistem *Work From Home* (WFH) (Herliandry et al., 2020; Purwanto et al., 2020; Putria et al., 2020). Perubahan aktivitas ini sangat dirasakan oleh masyarakat dikarenakan kebanyakan masyarakat yang beraktivitas di luar rumah mulai dari sekolah, bekerja, berdagang, beribadah, bepergian keluar negeri, sampai berwisata. Peneliti tertarik untuk mengambil topik ini karena pagelaran sendratari Ramayana memiliki kisah yang unik, selain itu karakter tokoh dalam Ramayana tersebut memiliki ciri khas sulit disamakan dengan dramatari lain (Efita Elvandar, 2016). Pagelaran sendratari Ramayana diadakan di dalam kompleks Candi Prambanan Yogyakarta, setiap hari selasa, Kamis dan Sabtu pukul 19.30-21.00 WIB. Sendratari Ramayana adalah pertunjukan yang paling

ditunggu-tunggu oleh para wisatawan baik domestik maupun mancanegara. Namun bersamaan dengan adanya pandemi Covid-19 pertunjukan ini pernah diberhentikan untuk pementasannya dan akhirnya dibuka kembali akan tetapi dilakukan secara daring (online). Hal ini menjadi pertanyaan bagi peneliti, perilaku apakah yang membuat pengunjung wisata tetap setia menonton pagelaran seni secara online. Kemudian bagaimana aktivitas dalam bermasyarakat dan siklus kehidupan yang dialami akibat dampak dari pandemi Covid-19 terhadap peran media online. Platform internet semakin beragam dalam penggunaannya, kita bisa memanfaatkannya untuk mendukung jalannya kesejahteraan dalam hidup serta mampu memecahkan masalah yang dihadapi baik dari segi ekonomi, manajemen, seni, hiburan, serta hubungannya dengan masyarakat. Artikel ini dibuat dengan menggunakan metode SLR (*Systematic Literature Review*). Tujuan dari SLR adalah untuk mengidentifikasi, memilih, dan mengevaluasi penelitian secara kritis untuk menjawab dari pertanyaan yang dirumuskan dengan jelas ([Al Faruqi, 2019](#)). Artikel ini menggunakan Tinjauan Pustaka Sistematis (*Systematic Literature Review*) mengenai topik yang terkait persepsi dan minat pengunjung wisata terhadap pagelaran seni sendratari Ramayana secara online. Penelitian ini difokuskan pada perilaku pengunjung wisata yang membuat persepsi dan minat terhadap pagelaran seni sendratari Ramayana secara online dan dampak dari pandemi Covid-19 terhadap peran media online. Artikel jurnal yang diambil dengan rentang tahun publikasi 2007-2021 karena lebih aktual dan *update*.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Tinjauan Pustaka Sistematis (*Systematic Literature Review*), metode literatur sistematis ini mengidentifikasi, memilih, dan mengevaluasi penelitian secara kritis untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan dengan jelas ([Al Faruqi, 2019](#)).

Tujuan dari *Systematic Literature Review* adalah menyajikan dan mengevaluasi literatur yang memiliki kaitan dengan topik penelitian dengan memanfaatkan metodologi secara menyeluruh dan dapat diaudit ([Sobri, 2018](#)).

Kriteria inklusifitas literatur yang dipilih untuk dianalisis lebih mendalam meliputi, publikasi penelitian yang diambil dari tahun 2017 sampai dengan 2021. Literatur yang diambil adalah sebuah artikel atau jurnal penelitian. Literatur dibatasi pada topik penelitian studi budaya sendratari Ramayana dan peran media *online*. Artikel yang diambil juga meliputi persepsi, artikel minat, artikel pada pengunjung wisata, artikel pada pandemi Covid-19, dari semua artikel tersedia dalam *full text*.

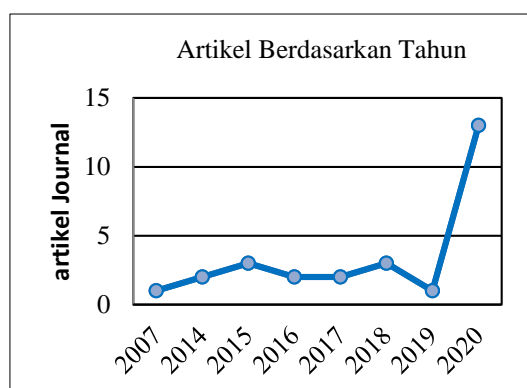
Proses seleksi *Systematic Literature Review* (SLR) menggunakan sumber data yang diambil dari literatur jurnal yang sudah terindeks ber-ISSN (*International Standart Serial Number*) secara daring yang dipublish melalui jaringan internet dengan kode ISSN. Penulisan *literature review* ini dimulai dengan memilih topik kemudian mencari jurnal dengan menggunakan keyword pada platform online ([Utami & Kartika, 2018](#); [Latifah & Ritonga, 2020](#)). Dari artikel jurnal yang diperoleh saat proses awal mencari literatur peneliti menemukan 27 artikel jurnal yang diinklusi dilihat dari abstrak, isinya yang sesuai, banyaknya sitasi, ketelitian, kredibilitas dan relevansi literatur untuk menjawab pertanyaan penelitian sehingga data digolongkan menjadi 2 bagian, 16 literatur untuk pertanyaan penelitian pertama dan 11 literatur untuk pertanyaan penelitian kedua yang sesuai dengan pertanyaan penelitian SLR.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Artikel berdasarkan tahun

Pada tahap penelitian ini penulis menggunakan data yang diambil dari platform *Google Scholar* dan *Elsevier*. Semua data yang dikumpulkan adalah tentang persepsi dan minat yang ditunjukkan pengunjung wisata terhadap sendratari Ramayana secara *online* dan dampak

pandemi Covid-19. Grafik artikel berdasarkan tahunnya ditunjukkan dengan gambar dibawah ini:



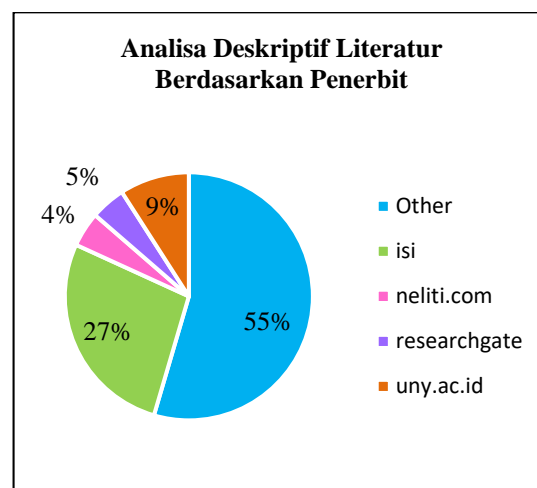
Tabel 1. Publikasi Artikel Berdasarkan Tahun

Tabel 1 berisikan data tentang publikasi jurnal dari tahun 2007 sampai 2015 dan terlihat mengalami sedikit peningkatan masing-masing tahun 1 jurnal, sedangkan ditahun 2016-2018 grafik menunjukkan kenaikan 1 artikel jurnal ditahun 2018, ditahun 2019 mengalami penurunan sedikit 2 jurnal dan ditahun 2020 jurnal terkait mengalami kenaikan yang cukup signifikan. Hal ini berarti semakin terbaharui tahunnya, masyarakat Indonesia semakin peduli untuk mengkaji dan meneliti kesenian budaya yang ada di Indonesia sehingga artikel jurnal yang diterbitkan juga mengalami peningkatan yang pesat.

3.2 Analisa deskriptif literatur berdasarkan penerbit

Berdasarkan Gambar 1. Analisis deskriptif publikasi penerbit yang paling besar bersumber pada website Google Scholar. Website ini menyediakan beragam jurnal yang mudah diakses dan menyediakan berbagai macam penerbit terkenal yang hampir dipakai semua artikel serta dijadikan sebagai sumber oleh para peneliti. Google Scholar ini adalah website yang memiliki tujuan dalam setiap artikel sesuai yang penulis lakukan dengan memperhatikan kelengkapan dari teks, penulis, publikasi yang menampilkan artikel tersebut, kutipan artikel, dan dibidang akademis lainnya hal tersebut telah dijelaskannya di website Google Scholar. Biasanya setiap melakukan

penelitian terhadap literatur hasil yang paling relevan akan muncul pada tampilan pertama. Hal ini tidak menjadi pengaruh terhadap publikasi Elsevier dan lainnya yang lebih sedikit dibandingkan dengan publikasi yang diambil dari website Google Scholar karena di antaranya sama-sama fokus membahas pada topik yang sedang diteliti.

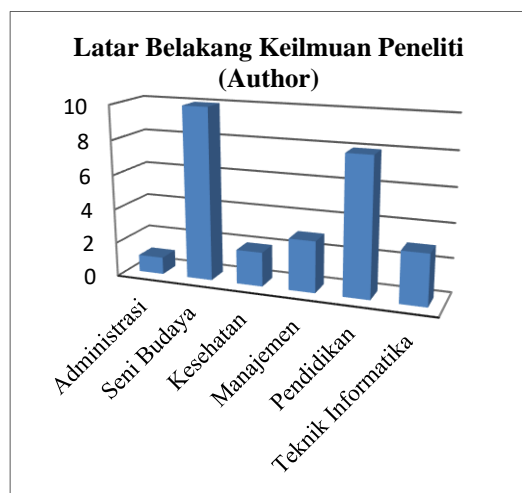


Gambar 1. Analisa Deskriptif Literatur Berdasarkan Penerbit

3.3 Analisa deskriptif literatur berdasarkan latar belakang keilmuan author

Berdasarkan Gambar 2. Diagram dengan latar belakang keilmuan peneliti lebih dominan pada Bidang Seni Budaya dengan 10 artikel jurnal terkait dengan topik penelitian, diikuti dengan Jurnal Pendidikan yang menunjukkan 8 jurnal terkait, Bidang Manajemen dan Teknik Informatika memiliki latar belakang keilmuan peneliti yang sama yaitu sebanyak 3 jurnal, diikuti dengan Bidang Kesehatan sebanyak 2 jurnal dan terakhir Bidang Administrasi yang hanya 1 jurnal. Bidang keilmuan Seni Budaya memiliki total tertinggi dalam gambar diagram Batang dibanding dengan bidang keilmuan lain karena topik penelitian yang akan penulis buat berhubungan dengan latar belakang keilmuan peneliti artikel yang terseleksi. Manajemen Seni Budaya sendiri bisa disebut juga sebagai suatu keilmuan yang sudah dijadwalkan, diselaraskan, serta

adanya pengarahan terhadap sumber daya untuk menggapai tujuan Bersama.



Gambar 2. Analisa Latar Belakang Keilmuan Peneliti

3.4 Perilaku yang membuat pengunjung wisata memiliki persepsi dan minat terhadap pagelaran seni Sendratari Ramayana secara online

Berdasarkan dari hasil pencarian ke-27 artikel. Penulis menemukan 16 jurnal yang membahas perilaku yang membuat pengunjung wisata memiliki persepsi dan minat terhadap pagelaran seni sendratari Ramayana secara online.

Tabel 2. Perilaku Pengunjung Wisata Dalam Persepsi dan Minat Terhadap Pagelaran Sendratari Ramayana

Penulis dan Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
(Akbar, 2016)	Studi Kritis Globalisasi Budaya Pada Pementasan Sendratari Ramayana Borobudur	Sendratari Ramayana mampu menggunakan pengaruh global dan mentransformasikannya ke kepentingan budaya secara positif untuk kepentingan pariwisata berbasis budaya.
(Sutiyati, 2007)	Aktivitas Kerja Dan Penghasilan Penari di Ramayana Ballet Pariwisata Yogyakarta	Tujuan mereka menjadi penari Ramayana adalah untuk mencari penghidupan dan penghasilan serta ada juga unttuk melanjutkan pendidikan, mencari pengalaman.
(Wigaringtyas, 2014)	Kreativitas Nuryanto dalam penciptaan dramatari ramayana	Karya Nuryanto sangat menarik dengan konsep <i>double casting</i> , multikarakter, serta kreatif dan inovatif. Rias yang menarik dan berbeda setiap penampilannya. Membuat karya ini mampu menarik minat penonton.
(Roozana Maria Ritonga B.B.A., 2019)	Analisis Pengaruh Kualitas Acara Terhadap Kepuasan Dan Niat Perilaku Ramayana Ballet Dihadiri (Studi Kasus Rumah Budoyo Puspo Budoyo)	Penampilan sebuah pentas seni menekankan bahwa kualitas acara memiliki hubungan yang signifikan terhadap kepuasan dan niat perilaku. Sedangkan, kualitas karyawan acara, kualitas lingkungan dan kualitas produk berdampak signifikan terhadap niat perilaku peserta.
(Widowati, 2015)	Garap Gerak Tari Kijang Kencana Dalam Episode Hilangnya Dewi Sinta Sendratari Ramayana Prambanan Yayasan Rara Jonggrang	Tarian ini dipertunjukkan pada malam pertama saat episode penculikan Dewi Sinta, kemudian pola gerak yang dihasilkan terinspirasi dari binatang kijang lalu gerakan tersebut dikreasikan dan oleh koreografer menjadi pola gerak <i>basic</i> tari Jawa.
(Yuliza, 2020)	Creativity of Art in Sendratari Ramayana As An Example of Transformation Process	Ramayana salah satu karya yang terinspirasi dari relief yang terdapat di sepanjang lorong yang mengelilingi tiga candi utama, kemudian oleh mereka dijadikan kisah dalam relief dan dituangkan dalam bentuk Tri, musik, dan drama.
(Hani Ernawati, Ricky Avenzora, 2018)	Kepuasan Wisatawan Terhadap Situs Warisan Budaya Candi Prambanan	Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepuasan pengunjung wisata Candi Prambanan menurut atribut destinasi wisata termasuk dalam kriteria cukup puas. Adanya kreasi manusia dan fasilitas pariwisata lainnya adalah indikator utama kepuasan wisata.
(Nostalgia, 2018)	Retno Maruti, Sebuah Catatan Perjalanan dari Panggung Ramayana Prambanan Hingga Padneçwara	Penelitian ini menghasilkan upaya menjaga kesenian tradisional yang berkembang di era modernisasi dengan mempertahankan filosofi

		yang terkandung didalamnya dapat dikatakan karya Retno Maruti adalah pertunjukan tari tradisional yang bersifat kekinian.
(Yulianti, 2014)	Langen Katresnan: Video Animasi dengan Tema Ramayana Episode Penculikan Shinta.	Penciptaan karya video animasi mengambil tema penculikan Dewi Sinta Langen Katresnan ini dikembangkan dengan ide-ide dan konsep. Hal ini adalah bentuk animasi pertama yang sudah diakui oleh nenek moyang.
(Septarina, 2015)	Perancangan dan Penerapan Sistem Tanda Pada Area Pertunjukan Seni Sendratari Ramayana Ballet di Purawisata, Yogyakarta	Dari hasil penelitian yang dilakukan, ternyata kurang mendapatkan perhatian yang pada sistem tanda dari ini dapat disimpulkan bahwa pemerintah kurang serius dalam melestarikan kebudayaan yang divisualisasikan pada sistem tanda di area tersebut.
(Ismiyati, 2016)	Pengaruh Bauran Pemasaran Terhadap Keputusan Wisatawan untuk Mengunjungi Sendratari Ramayana	Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel produk, harga, tempat, dan promosi berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan wisatawan untuk mengunjungi Sendratari Ramayana Prambanan.
(Lutfiati, 2015)	Tata Rias Tokoh Dewi Sinta Dalam Pertunjukan Sendratari Ramayana di Prambanan Rini Dewi Lutfiati	Bentuk dari tata rias Dewi Sinta di Prambanan secara keseluruhan mengikuti pakem yang sudah ditentukan serta menonjolkan peran di atas panggung sebagai tokoh yang memiliki karakter lembut, bijaksana, tenang dan suci.
(Dwistyawan & Setiawan, 2017)	Pengenalan Tokoh Wayang dalam Cerita Ramayana dengan Menggunakan Media Board Game untuk Masyarakat	Boardgame adalah sarana yang digunakan untuk memahami dan karakter dalam cerita Ramayana serta menarik minat masyarakat terhadap Budaya Wayang. Dengan menggunakan <i>Artwork</i> dan <i>Gameplay</i> yang dirancang sedemikian rupa untuk menarik perhatian dan minat masyarakat.
(Ratun Untoro, Heddy Shri Ahimsa-Putra, 2017)	The Structure And Formula of Gerong Lyrics in The Prambanan Ramayana Ballet	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa struktur yang menunjukkan relasi antar Lirik Gerong tidak menggambarkan alur plot cerita Ramayana, ditemukan formula Lord yang mengutamakan lirik lisannya.
(Thomas & Kahija, 2018)	Pengalaman Menjadi Pemeran Tokoh Dewi Shinta Dalam Sendratari Ramayana Prambanan: Sebuah Interpretative Phenomenological Analysis	Subjek memaknai peran Dewi Sinta sebagai pedoman dalam hidup yang disesuaikan dengan kehidupan masing-masing subjek. Selain itu, Dewi Sinta memberikan perubahan sikap yang lebih baik kepada para pemerannya.
(Ketut & Yulianti, 2020)	Epic Ramayana As A Medium for Teaching Indonesian Culture and Language: A Perspective of Darmasiswa Students	Teks Ramayana juga dapat digunakan sebagai media pendidikan yang mengandung nilai-nilai karakter yang patut diterapkan dan direalisasi dalam kehidupan serta sarana berinteraksi dengan sesama.

Berdasarkan hasil penelitian diatas terdapat 16 jurnal yang membahas tentang perilaku yang menunjukkan persepsi dan minat pengunjung wisata terhadap pertunjukan sendratari Ramayana secara online. Di antaranya Ramayana menjadi salah satu ikon positif yang dapat mentransformasikan budayanya terhadap kepentingan pariwisata berbasis budaya, sehingga pertunjukan ini dikenal sampai ke mancanegara. Selain itu, cerita Ramayana dijadikan referensi bagi siswa dan guru untuk mempelajari struktur Bahasa Indonesia dan pendidikan karakter dengan

nilai-nilai budaya. Pada sebuah pertunjukan seni perlu adanya kualitas dari sebuah acara yang memiliki hubungan erat terhadap kepuasan dan niat perilaku, kualitas karyawan acara, kualitas lingkungan dan kualitas produk juga berdampak pada niat perilaku peserta. Kepuasan wisatawan juga ditentukan oleh bagaimana orang merasakan kehidupan berkomunitas dari situs tersebut dan fasilitas apa yang ditawarkan oleh atribut hasil karya manusia. Sendratari Ramayana memang akan lebih indah, lebih agung dan bermakna apabila dilihat secara langsung, ditambah suasana di dalam candi

malam hari yang membuat pengunjung merasakan dan ikut terbawa dalam suasana fenomena yang dibawakan dalam sendratari tersebut. Beberapa faktor yang menjadi pengaruh dalam keputusan berkunjung antara lain promosi, tempat, serta produk jasa yang ditawarkan mampu menarik dan memberikan nilai *value* lebih bagi

penontonnya seperti yang sudah dibahas diartikel di atas, dari penjelasan tersebut menunjukkan perilaku yang positif dan respon baik dari para penonton setia mengingat adanya musibah Covid-19 ini masyarakat masih tetap tertarik untuk menyaksikan pertunjukan ini secara daring.

3.5 Dampak pandemi Covid-19 terhadap peran media online

Berdasarkan dari hasil pencarian ke-27 artikel. Penulis menemukan 11 artikel jurnal

yang membahas dampak pandemi Covid-19 terhadap peran media *online*, berikut penjelasannya.

Tabel 3. Paper Dampak Pandemi Terhadap Media Online

Penulis dan Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
(Arif Surahman, Tri Wartono, Lily Setyawati Kristianti, Laila Listiani Putri, 2020)	Menumbuhkan Motivasi Bekerja dan Cara Mengatur Keuangan Selama Masa PSBB Covid-19	Para disiplin ilmu melakukan seminar untuk memotivasi masyarakat tetap bekerja ditengah pandemi, memberikan penyuluhan tentang penganggaran keuangan dan pengeluaran prioritas serta menghimbau untuk menghemat.
(Putria et al., 2020)	Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar	Dampak dari pandemi Covid-19 terhadap peserta didik adalah berimbas pada proses pembelajaran yang harus dilakukan secara daring. Untuk anak sekolah dasar banyak mengeluh karena merasa jenuh dan bosan selama proses pembelajaran.
(Arizona et al., 2020)	Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Tengah Pandemi Covid-19	Adanya sistem yang memberikan penjelasan pembelajaran proyek memberikan banyak peluang untuk mengakses bahan ajar oleh warga pembelajar.
(Taufik & Ayuningtyas, 2020)	Dampak Pandemi Covid 19 Terhadap Bisnis dan Eksistensi Platform Online	Dampak pandemi Covid-19 mengakibatkan penurunan aktivitas bisnis konvensional namun dengan ini dapat mengembangkan bisnis berbasis online.
(Buana, 2020)	Analisis Perilaku Masyarakat Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Virus Corona (Covid-19) dan Kiat Menjaga Kesejahteraan Jiwa	Perilaku yang ditunjukkan masyarakat ada yang masih tidak mematuhi himbauan pemerintah yang didasari oleh bias kognitif, bias optimisme, bias emosional, dan efek Kruger.
(Herliandry et al., 2020)	Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19	Pembelajaran online menjadi solusi efektif untuk mengaktifkan kegiatan kelas meski waktu dan tempatnya juga terbatas dan beresiko.
(Purwanto et al., 2020)	Studi Eksploratif Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar	Terdapat kendala yang dialami oleh guru, murid, dan orang tua dalam proses pembelajaran online yaitu gaktek, masalah kuota internet, tambahan kerja bagi orang tua untuk mendampingi belajar.
(Bayu et al., 2020)	Budaya Media Sosial, Edukasi Masyarakat, dan Pandemi Covid-19.	Pendidikan layanan kesehatan mengarahkan masyarakat untuk update ke situs <i>web</i> dan halaman yang mereka sarankan terkait informasi Covid-19 terbaru dan penanganannya.
(Wahyono et al., 2020)	Guru profesional di masa pandemi Covid-19: Review implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring	Guru melaksanakan kebijakan pemerintah melalui pembelajaran daring. Menggunakan platform internet dan beberapa siswa ada yang memberikan respon positif.
(Shadiqien, 2020)	Efektivitas Komunikasi Virtual Pembelajaran Daring dalam Masa PSBB (Studi Kasus Pembelajaran Jarak Jauh Produktif Siswa SMK Negeri 2 Banjarmasin)	Hasilnya tidak ada pengaruh efektif dalam proses komunikasi virtual dalam pembelajaran daring siswa, kendalanya masih seputar keterbatasan guru dalam menerapkan model pembelajaran.

(Wardani & Ayriza, 2021)

Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19

Terdapat kendala orang tua dalam mendampingi anaknya belajar daring selama pandemi Covid-19 yaitu kurangnya pemahaman materi, kesulitan dalam membujuk anaknya belajar, orang tua yang tidak sabar mendampingi, tidak memiliki waktu untuk mendampingi karena bekerja.

Berdasarkan hasil penelitian di atas terdapat 11 jurnal yang membahas tentang dampak pandemi Covid-19 terhadap peran media *online*, yaitu: Dari hasil 11 jurnal di atas, yang membahas tentang dampak pandemi terhadap media *online*, baik dari sudut pendidikan, pendampingan, komunikasi dan pembelajaran relatif banyak. Akan tetapi yang membahas fungsi peran media *online* dari sudut kesenian tradisional, khususnya sendratari Ramayana di dalam Candi Prambanan, Yogyakarta, belum ada, sehingga bagi penulis ini adalah *novelty* penelitian penulis. Dampak positif peran media *online* yaitu pemerintah memberikan dukungan dengan memberikan penyuluhan, bimbingan serta memberikan strategi dalam menghadapi perekonomian yang tidak stabil karena adanya pandemi Covid-19. Proses pembelajaran siswa juga tetap berjalan meskipun tidak ada kelas namun diganti dengan virtual. Adanya lembaga penyuluhan melalui pelayanan kesehatan secara virtual yang mengajak masyarakat *update* terhadap situs *web* agar tidak tertinggal informasi terkait Covid-19. Dampak negatif peran media *online* yaitu proses pembelajaran siswa yang mengalami kendala seperti kesulitan dalam jaringan internet, membuat peserta didik bosan saat melakukan pembelajaran, kurangnya penerapan model pembelajaran yang baik oleh para guru, kesulitan orang tua dalam mendampingi anaknya belajar karena harus bekerja, serta terhadap bisnis berdampak menurunkan aktivitas bisnis konvensional (*offline*) yang mengharapakan pelanggan datang.

4. Kesimpulan

Sendratari Ramayana adalah pertunjukan seni tradisional yang masih berjaya hingga saat ini, maka tak heran jika seni ini tidak hanya dikenal dalam negeri namun hingga ke luar negeri. Sampai sekarang ini cerita Ramayana menjadi kisah yang mudah dalam

mengikuti perkembangan zaman. Batasan dalam penelitian ini adalah dengan adanya musibah pandemi Covid-19 ini penulis menyimpulkan bahwa minat masyarakat untuk tetap menonton pertunjukan meskipun dengan cara virtual pada platform *online*, tetap tinggi. Semakin majunya teknologi sekarang ini diharapkan para generasi muda tetap mau mengapresiasi dan melestarikan budaya tradisional sebagai budaya yang tidak boleh mati seperti contoh Seni Sendratari Ramayana ini. Pandemi Covid-19 menjadi problematika dalam kehidupan sekarang. Pemerintah terpaksa memberlakukan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) untuk mencegah kemungkinan adanya penyebaran virus yang lebih luas. Hal ini membuat terhambatnya aktivitas perekonomian dan masalah pada sektor ketenagakerjaan yakni para pekerja yang dirumahkan, proses pembelajaran siswa dilakukan secara virtual, serta bisnis yang terhambat operasionalnya. Implikasi penelitian ini adalah walaupun dalam keadaan kondisi pandemi sekarang ini peran media *online* sangat penting dan dibutuhkan untuk menunjang kebutuhan dan kelangsungan hidup, khususnya kesenian tradisional di Indonesia.

5. Daftar Pustaka

- Akbar, N. Al. (2016). Studi Kritis Globalisasi Budaya Pada Pementasan Sendratari Ramayana Borobudur. *Jurnal Ilmu Sosial Mamangan*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.22202/mamangan.v5i1.1925>
- Al Faruqi, U. (2019). Smart Learning Platform for Management Executive: A Systematic Literature Review. *Jurnal Sistem Cerdas*, 2(3), 194–202. <https://doi.org/10.37396/jsc.v2i3.46>
- Arif Surahman, Tri Wartono, Lily Setyawati

- Kristianti, Laila Listiani Putri, H. L. N. (2020). Menumbuhkan Motivasi Bekerja dan Cara Mengatur Keuangan Selama Masa PSBB COVID 19 Developing. *Jurna Abdi Masyarakat: Humanis*, 1(2), 136–141.
<http://dx.doi.org/10.32493/jamh.v1i2.5107>
- Arizona, K., Abidin, Z., & Rumansyah, R. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), 64–70.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v5i1.111>
- Bayu, M., Sampurno, T., Mada, U. G., Kusumandyoko, T., Surabaya, U. N., Islam, M. A., Surabaya, U. N., & Branding, V. (2020). Budaya Media Sosial , Edukasi Masyarakat , dan Pandemi COVID-19. *Jurnal Sosial & Budaya Syar-I*, 7(6), 529-542.
<https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15210>
- Buana, R. D. (2020). Analisis Perilaku Masyarakat Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Covid-19 dan Kiat Menjaga Kesejahteraan Jiwa. *Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 53(9), 1689–1699.
<https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i3.15082>
- Dwistyan, D. M. T., & Setiawan, T. A. (2017). Pengenalan Tokoh Wayang dalam Cerita Ramayana dengan Menggunakan Media Board Game untuk Masyarakat. *Jurnal Nirmana*, 17(2), 102–109.
<https://doi.org/10.9744/nirmana.17.2.102-109>
- Elvandari, E. (2016). Pertunjukan Sendratari Ramayana: Antara Tontonan dan Tuntunan. *Jurnal Sitakara*, 1(1), 65-77.
<http://dx.doi.org/10.31851/sitakara.v1i1.706>
- Hani Ernawati, Ricky Avenzora, D. (2018). Kepuasa Wisatawan Terhadap Situs Warisan Budaya Candi Prambanan. *Jurnal Ecodemica*, 2(2), 297–305.
<https://doi.org/10.31294/jeco.v2i2.4493>
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70.
<https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Ismiyati. (2016). Pengaruh Bauran Pemasaran Terhadap Keputusan Wisatawan Untuk Mengunjungi Sendratari Ramayana. *Jurnal Perilaku dan Strategi Bisnis*, 4(1), 60–71.
<https://doi.org/10.26486/jpsb.v4i1.448>
- Ketut, N., & Yulianti, D. (2020). Epic Ramayana As A Medium for Teaching Indonesian Culture and Language: A Perspective of Darmasiswa Students. *Interdisciplinary Journal of Asia Pasific Arts*, 3(1), 15–19.
<https://doi.org/10.31091/lekesan.v3i1.1080>
- Latifah, L., & Ritonga, I. (2020). Systematic Literature Review (SLR): Kompetensi Sumber Daya Insani Bagi Perkembangan Perbankan Syariah Di Indonesia. *Al Maal: Journal of Islamic Economics and Banking*, 2(1), 63.
<https://doi.org/10.31000/almaal.v2i1.2763>
- Lestari, P. D. (2019). *Candi Prambanan Sebagai Destinasi Wisata Unggulan di Indonesia*. 1–10. Makalah, Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo Yogyakarta.
<https://doi.org/10.31219/osf.io/n7j4q>
- Lutfiati, D. (2015). Tata Rias Tokoh Dewi Sinta Dalam Pertunjukan Sendratari Ramayana di Prambanan Rini Dewi Lutfiati. *Journal Yudisium*, 04(4).
- Nostalgia, G. N. (2018). Retno Maruti , Sebuah Catatan Perjalanan dari Panggung Ramayana Prambanan Hingga Padneçwara. *Jurnal Urban*, 1, No 2(115–215), 24.

- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Choi, C. H., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12. <https://ummaspul.ejournal.id/Edupsyscouns/article/view/397>
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Ramadhani, E., & Handyaningrum, W. (2017). Upaya Sanggar Kartika Budaya Dalam Pengembangan Seni Di Kabupaten Jember. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 6(1), 1–15.
- Ratun Untoro , Heddy Shri Ahimsa-Putra, dan I. R. A. (2017). The Structure And Formula Of Gerong Lyrics In The Prambanan Ramayana Ballet. *Jurnal Litera*, 16(1), 152–169. <https://doi.org/10.21831/ltr.v16i1.14258>
- Roosana Maria Ritonga B.B.A., M. P. (2019). Analisis Pengaruh Kualitas Acara Terhadap Kepuasan Dan Niat Perilaku Ramayana Ballet Dihadiri (Studi Kasus Rumah Budoyo Puspo Budoyo). *Jurnal Hospitality Dan Pariwisata*, 5(1), 40–50.
- Septarina, S. W. (2015). Perancangan Dan Penerapan Sistem Tanda Pada Area Pertunjukan Seni Sendratari Ramayana Ballet Di Purawisata, Yogyakarta. *Jurnal RupaRupa*, 4(1), 16–23.
- Shadiqien, S. (2020). Efektivitas Komunikasi Virtual Pembelajaran Daring dalam Masa PSBB (Studi Kasus Pembelajaran Jarak Jauh Produktif Siswa SMK Negeri 2 Banjarmasin). *Mutakalilimin; Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1), 11–21. <https://doi.org/10.31602/jm.v3i1.3573>
- Sobri, M. (2018). Systematic Literature Review untuk Membuat Model Aplikasi Pemantauan Kesehatan Cardiovascular. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 2(2), 458–464. <https://doi.org/10.29207/resti.v2i2.428>
- Sutiyati, E. (2007). Aktivitas Kerja Dan Penghasilan Penari Di Ramayana Ballet Purawisata Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 12(2), 51–64. <https://doi.org/10.21831/hum.v12i2.5010>
- Taufik, T., & Ayuningtyas, E. A. (2020). Dampak Pandemi Covid 19 Terhadap Bisnis Dan Eksistensi Platform Online. *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, 22(01), 21-32. <https://doi.org/10.33370/jpw.v22i01.389>
- Thomas, F. J., & Kahija, Y. F. L. (2018). Pengalaman Menjadi Pemeran Tokoh Dewi Shinta Dalam Sendratari Ramayana Prambanan: Sebuah Interpretative Phenomenological Anaysis. *Jurnal Empati*, 7(4), 269–278. <https://doi.org/10.14710/empati.2018.23475>
- Utami, A. D., & Kartika, I. R. (2018). Terapi Komplementer Terhadap Penurunan Nyeri Pada Pasien Gastritis: a Literatur Review. *Real in Nursing Journal*, 1(3), 123-132. <https://doi.org/10.32883/rnj.v1i3.341>
- Wahyono, P., Husamah, H., & Budi, A. S. (2020). Guru profesional di masa pandemi Covid-19: Review implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 51–65. <https://doi.org/10.22219/jppg.v1i1.12462>
- Wardani, A., & Ayriza, Y. (2021). Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 772-782. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.705>

- Widowati, K. (2015). Garap Gerak Tari Kijang Kencana Dalam Episode Hilangnya Dewi Sinta Sendratari Ramayana Prambanan Yayasan Rara Jonggrang. *Jurnal Pengetahuan Dan Penciptaan Tari*, 14(1), 32-43. <https://doi.org/10.33153/grt.v14i1.1661>
- Wigaringtyas, P. P. (2014). Kreativitas nuryanto dalam penciptaan dramatari ramayana. *Gelar : Jurnal Seni Budaya*, 12(1), 44-57. <https://doi.org/10.33153/blr.v12i1.1497>
- Wijayani, L. C. (2019). *Candi Prambanan Sebagai Objek Wisata Unggulan Kota Yogyakarta Kabupaten Sleman*. 1-8. Makalah, Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo Yogyakarta. <https://doi.org/10.31219/osf.io/5zgkm>
- Yulianti, I. (2014). 'Langen Katresnan' Video Animasi dengan Tema Ramayana Episode Penculikan Shinta. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Dan Animasi*, 10(1), 49-68. <https://doi.org/10.24821/rekam.v0i0.548>
- Yuliza, F. (2020). Creativity of Art in Ramayana Sendratari As an Example of Transformation Process. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 22(2), 83-92. <http://dx.doi.org/10.26887/ekspresi.v22i2.1013>