

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Pariwisata

Pariwisata menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan menyatakan bahwa pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang diadakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah dan Pemerintah Daerah. Industri pariwisata apabila ditinjau dari segi budaya, secara tidak langsung memberikan peran penting bagi perkembangan budaya Indonesia karena adanya suatu objek wisata maka dapat memperkenalkan keragaman budaya yang dimiliki suatu Negara seperti kesenian tradisional, upacara-upacara agama atau adat yang menarik perhatian wisatawan asing dan wisatawan Indonesia (Solemede et al, 2020: 73).

Host and Guest dalam Wulandari et al (2015: 3) mengklasifikasikan pariwisata sebagai berikut :

1. Pariwisata Etnik (*Ethnic Tourism*), yaitu perjalanan untuk mengamati perwujudan kebudayaan dan gaya hidup masyarakat yang menarik.
2. Pariwisata Budaya (*Cultural Tourism*), yaitu perjalanan untuk meresapi atau untuk mengalami gaya hidup yang telah hilang dari ingatan manusia.
3. Pariwisata Rekreasi (*Recreation Tourism*), yaitu kegiatan pariwisata yang berkisar pada olahraga, menghilangkan ketegangan dan melakukan kontak sosial dengan suasana santai.
4. Pariwisata Alam (*Eco Tourism*), yaitu perjalanan ke suatu tempat yang relatif asih asli atau belum tercemar, dengan tujuan untuk memelajari, mengagumi, menikmati pemandangan, tumbuhan, dan binatang liar serta perwujudan buaya yang ada atau pernah ada di tempat tersebut.
5. Pariwisata Kota (*City Tourism*), yaitu perjalanan dalam suatu kota untuk menikmati pemandangan, tumbuhan dan binatang liar serta perwujudan budaya yang ada atau pernah ada di tempat tersebut.
6. *Resort City*, yaitu kota atau perkampungan ang mempunyai tumpuan kehidupan pada persediaan sarana atau prasarana wisata yaitu penginapan, restoran, olahraga, hiburan dan persediaan tamasya lainnya.
7. Pariwisata Agro (*Agro Tourism* yang terdiri dari *Rural Tourism* atau *Farm Tourism*), yaitu merupakan perjalanan untuk meresapi dan mempelajari kegiatan pertanian, perkebunan, peternakan, kehutanan.

Jenis wisata ini bertujuan mengajak wisatawan memikirkan alam dan kelestariannya.

2.2 Potensi Pariwisata Budaya

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, potensi diartikan sebagai kemampuan yang dapat dikembangkan, sementara budaya adalah semua hasil cipta, rasa, dan karsa yang berkembang dan dimiliki oleh sekelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Potensi budaya merupakan kemampuan alamiah suatu budaya untuk dapat dikembangkan, sehingga menghasilkan sesuatu yang baru. Rasa dan karsa yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sekelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi (Solemede et al, 2020: 6).

Mempelajari konsep dari 'Kebudayaan' adalah tidak mudah karena banyak sekali batasan konsep dari berbagai bahasa, sejarah, sumber bacaan atau literatur baik yang berwujud ataupun yang abstrak dari sekelompok orang atau masyarakat. Kebudayaan adalah hasil dari cipta, karsa, dan rasa, yang berarti mengolah atau yang mengerjakan sehingga mempengaruhi tingkat pengetahuan, sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, dalam kehidupan sehari-hari, sifatnya abstrak. Sedangkan perwujudan lain dari kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat. Untuk itu menganalisis konsep 'Kebudayaan' perlu dilakukan dengan pendekatan wujud dan isi dari wujud kebudayaan. Menurut dimensi wujudnya, Kebudayaan memiliki 3 wujud yaitu:

- a) Wujud Sistem Budaya
Bersifat abstrak dan tidak dapat dilihat. Wujudnya berupa gagasan, ide-ide, konsep, nilai-nilai, norma-norma, peraturan, dan sebagainya yang mengatur, mengendalikan, dan memberi arah kepada perilaku manusia dalam masyarakat.
- b) Wujud Sistem Sosial
Bersifat konkret dan dapat diamati. Wujudnya berupa aktivitas manusia yang saling berinteraksi dan selalu mengikuti pola-pola tertentu berdasarkan adat tata kelakuan yang ada dalam masyarakat, contohnya gotong royong, kerja sama, musyawarah dsb.
- c) Wujud Kebudayaan Fisik
Akibat aktivitas manusia yang saling berinteraksi tidak lepas dari penggunaan berbagai peralatan sebagai hasil karya manusia untuk mencapai tujuannya. Hasil karya ini yang disebut dengan Kebudayaan Fisik. Wujudnya dapat berupa benda-benda hasil karya manusia seperti

candi, prasasti, tulisan (naskah) kuno dsb. (Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan (PDSPK), 2016: 22).

Industri pariwisata apabila ditinjau dari segi budaya, secara tidak langsung memberikan peran penting bagi perkembangan budaya Indonesia karena adanya suatu objek wisata maka dapat memperkenalkan keragaman budaya yang dimiliki suatu negara seperti kesenian tradisional, upacara-upacara agama atau adat yang menarik minat wisatawan asing dan domestik (Solemede et al, 2020: 5). Salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki potensi pariwisata budaya yaitu provinsi Sumatera Selatan. Potensi pariwisata budaya di Sumatera Selatan sangat beragam seperti seni tari tradisional, kain jumputan, kain songket, bahasa daerah, bentuk rumah adat, lagu daerah, musik tradisional, pakaian adat, dan masih banyak lagi. Semua itu merupakan tradisi yang telah diperkenalkan dan dijaga secara turun-temurun oleh nenek moyang masyarakat Sumatera Selatan kepada generasi penerusnya. Sehingga sangat disayangkan apabila salah satu budaya tersebut hampir hilang dan tidak dijaga kelestariannya karena kebudayaan merupakan identitas suatu daerah.

Perkembangan pariwisata turut berdampak pada seluruh aspek kehidupan manusia, baik aspek sosial, budaya maupun ekonomi karena mengandung unsur-unsur penting, seperti objek wisata, wisatawan, dan daya tarik wisata (Solemede et al, 2020: 7). Industri pariwisata yang berkembang dengan pesat memberikan pemahaman dan pengertian antar budaya melalui interaksi pengunjung wisata (turis) dengan masyarakat lokal tempat daerah wisata tersebut berada (Sugiyarto & Amaruli, 2018: 1). Spillane dalam Sugiyarto & Amaruli (2018: 2) menyatakan bahwa hal tersebut menjadikan para wisatawan dapat mengenal dan menghargai budaya masyarakat setempat dan juga memahami latar belakang kebudayaan lokal yang dianut oleh masyarakat tersebut.

2.3 Seni Tari Tradisional

Tari tradisional adalah tari yang telah lama berkembang dalam kehidupan masyarakat dan biasanya menggambarkan pola tradisi kehidupan masyarakat setempat. Menurut Soedarsono tari adalah ekspresi jiwa manusia yang diungkapkan dengan gerak gerik ritmis yang indah (Trianasari et al, 2020: 3). Di dalam seni tari terdapat simbol-simbol kehidupan yang memiliki makna mendalam dan nilai tentang hakikat hidup.

Menurut Mc. Pherson dan Elizabeth dalam Nurharini dan Ika Ratnaningrum (2020), tari tradisional adalah kebiasaan yang sudah dilakukan sejak lama dan sudah menjadi bagian dari kehidupan kelompok masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa tari tradisional merupakan tarian yang dimiliki oleh daerah yang berbeda akan karakteristik budayanya, adat istiadat, dan musik iringan.

Nilai khusus dari tari tradisional menunjukkan karakteristik regional. Kostum dan properti berdasarkan daerah asalnya. Dalam kegiatan pembelajaran tari tradisional berupa tema dengan berbagai suku bangsa yang ada di Indonesia, yaitu: Jawa Tengah, Sumatera, dan Kalimantan. Ciri-ciri dan kebiasaan dari masing-masing suku adalah sebagai berikut:

1. Jawa Tengah

Memiliki ciri-ciri dan kebiasaan yang khas seperti: kelembutan, kesopanan, etika, hormat sesama, menjunjung tinggi nilai kasepuhan, pekewuh atau malu, pekerja keras, penurut, nrimo, suka memberi, tenang, mempertahankan tradisi budaya, suka makan menggunakan tangan atau dalam bahasa Jawa (Muluk), bijaksana, ramah, banyak larangan. Pakaian tari tradisional: wanita: kebaya, baju batik, mekak, jarit, tali pinggang, cace, stagen, korset, sampur, irah-irahan, sanggul, gelang, kalung, aksesoris rambut atau hijab. Laki-laki: sorjan atau kemeja lurik, celana, tali pinggang, sarong, iket, keris, pedang. Properti tari: keris, pedang, perisai, tombak, caping, tongkat, sampur, dunak, tampah, kalo.

2. Sumatera

Memiliki ciri-ciri dan kebiasaan seperti: mempercayai adat leluhur, selalu berkumpul, memiliki identitas diri yang kuat, volume suara yang tinggi dan besar, wajah lebar, antusiasme yang tinggi, suka berhemat. Pakaian tari tradisional: wanita: mahkota, suri atau sisir, ikat kepala, bunga rampai, pakaian kebaya songket, selendang songket, penutup kepala, tali pinggang, selempang, kecak bahu, gelang, antingan, kalung. Laki-laki: songket atau baju polos, celasa, tali pinggang, ikat kepala atau penutup kepala. Properti tari: selendang, rumbai, saputangan.

3. Kalimantan

Memiliki ciri-ciri dan kebiasaan seperti: menjunjung tinggi nilai hormat, ramah, menghormati satu sama lain, pekerja keras, rendah hati, bertanggung jawab, penuh akan harapan, menghargai sifat satu sama lain,

suka bersosialisasi, terbuka, menuntut kejujuran, tidak menunjukkan sifat agresif. Pakaian tari tradisional: wanita: menggunakan pakaian dari kain atau daun-daun, memakai rok, celana, menggunakan aksesoris manik-manik, bulu, gelang, kalung, anting panjang, cincin. Laki-laki: dibalut oleh kain atau daun-daun, celana, topi, bulu, gelang, cincin. Properti tari: bulu, tongkat, kipas, selendang, pedang (Nurharini dan Ika Ratnaningrum (2020: 3).

Tari sebagai simbol adalah sesuatu yang diciptakan manusia dan secara konvensional digunakan bersama, teratur, benar-benar dipelajari, sehingga memberikan pengertian hakikat manusiawi, yaitu kerangka yang penuh arti untuk mengorientasikan dirinya kepada yang lain, kepada lingkungannya, dan pada dirinya sendiri sekaligus sebagai produk dan ketergantungan dalam interaksi sosial (Pratiwi, 2016: 4). Di Indonesia sendiri terdapat banyak sekali jenis tari tradisional khas Indonesia yang dapat menarik minat wisatawan. Namun kesenian yang pendukungnya mulai surut pelan-pelan akan lenyap dari muka bumi dan akan tergantikan dengan jenis kesenian yang baru yang mampu beradaptasi dengan perubahan zaman.

Banyak yang berasumsi bahwa tari tradisional tidak menarik dan kurang peminatnya, hal ini menimbulkan kekhawatiran bahwa keberadaan tari tradisional perlahan akan menjadi punah dan bahkan menghilang dari sejarah. Padahal apabila dikaji lebih dalam, kehadiran tari modern, tari kontemporer, berasal dari tari tradisional dengan adanya pemikiran manusia yang hebat, etika, sopan santun, semangat tinggi, persatuan, kreatif, inovatif, dan produktif (Nurharini & Ratnaningrum, 2020:2).

Untuk mengantisipasi punahnya tari tradisional, berpikir kreatif dan cerdas diperlukan untuk melestarikan tari tradisional.

2.4 Pengertian *Flashmob Dance*

Flashmob adalah sebutan dimana orang-orang berkumpul untuk melakukan suatu aktivitas yang unik. Kegiatan ini menjadi daya tarik tersendiri di kalangan masyarakat dan wisatawan. Juni 2003, Bill Wasik, wakil editor saat ini di Majalah New York Times, mengorganisir gerombolan pertama yang diketahui di *department* perabot rumah tangga Macy's di Manhattan sebagai eksperimen sosial untuk proyek *MOB*-nya (Walker dalam Al-Khateeb & Agarwal, 2021: 1).

Gore mengkaji *flashmob dance* sebagai genre dance baru, yang menggabungkan elemen dari mode teater non-institusional sebelumnya dan bentuk pertunjukan lainnya melalui etnografi online. Beliau menganalisis berbagai gerombolan tari yang terjadi di seluruh dunia dan berfokus pada tiga fitur gerombolan penari, (1) situs (tempat), (2) gerak penari, dan (3) skala acara, yang diukur dengan jumlah peserta atau ukuran audiens. Kemudian dia mengkategorikan *dance flashmobs* menjadi tiga kategori sesuai dengan tujuannya yaitu (1) komersial iklan, (2) aktivisme politik, dan (3) perayaan. Akhirnya, dia menyimpulkan bahwa terlepas dari *flashmob dance* yang akan diingat oleh para audiens adalah untuk memberi ruang arti dan fungsi baru (Al-Khateeb & Agarwal, 2021: 7)

Bylieva mengungkapkan bahwa banyak orang berspekulasi fenomena ini akan segera mati dalam satu tahun seperti bentuk pertunjukan lainnya yaitu “*The Eighties Raves*” atau “*Rave*” pada akhir tahun 1980-an (Al-Khateeb & Agarwal, 2021: 1). Namun pada kenyataannya, *flashmob* masih ada hingga saat ini bahkan masih diminati oleh masyarakat. Pada bulan Juli 2004 kalimat *flashmob* ditambahkan ke dalam kamus Bahasa Inggris *Oxford* dan sejak saat itu kalimat tersebut telah digunakan secara luas (Al-Khateeb & Agarwal, 2021: 1).

Di tahun 2015 Yiming mempelajari *flashmobs* dan efeknya pada budaya perkotaan dan area di Cina. Beliau juga membandingkan “*Chinese-Style*” *flashmobs* dengan *flashmobs* barat. Mulai tahun 2010 hingga 2012, *flashmobs* berkembang di Cina dan mereka berbeda di alam dari *flashmob* tradisional barat dimana mereka lebih ke akting (maksudnya sebagai kesejahteraan masyarakat dan marketing). Peneliti tersebut berpendapat bahwa *flashmobs* muncul di perkotaan dikarenakan mental masyarakat yang kelelahan disebabkan oleh rutinitas sibuk mereka (Al-Khateeb & Agarwal, 2021: 9).

Flashmob dance telah banyak dilakukan kolaborasi dengan beberapa tari tradisional di beberapa daerah Indonesia seperti Yogyakarta, Jakarta, Surabaya, Malang, dan kota-kota lainnya. Tarian yang telah dilakukan antara lain Beksan Wanara di Yogyakarta dan Jakarta, tari Remo di Surabaya, Beksan Malangan di Malang, dan lain sebagainya (Finahari et al, 2019: 9).

2.5 Cipta, Karsa, dan Rasa

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu “budhayah” yang merupakan bentuk jamak dari “budhi” yang berarti ‘budi’ atau ‘akal’ (Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan (PDSPK),

2016: 10). Kebudayaan adalah hasil dari cipta, karsa, dan rasa, yang berarti mengolah atau yang mengerjakan sehingga mempengaruhi tingkat pengetahuan, sistem ide atau agasan yang terdapat dalam pikiran manusia, dalam kehidupan sehari-hari, sifatnya abstrak (Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan (PDSPK), 2016: 11).

Ki Hajar Dewantara (dalam Habibi, 2020) menjelaskan bagaimana jiwa manusia tersusun atas tiga kekuatan (trisakti) utama yaitu cipta (pikiran), rasa (hati) dan karsa (kemauan). Konsep mengenai tiga kekuatan jiwa manusia telah ada dalam pemahaman masyarakat Indonesia sebelum ilmu pengetahuan modern membahas jiwa. Cipta (kekuatan untuk berpikir) adalah suatu bagian di dalam jiwa manusia dalam mengenali, memahami, mengingat dan menyimpulkan berbagai obyek dan fenomena di sekitarnya. Dengan pikiran manusia dapat menemukan kebenaran dan membedakannya dari sesuatu yang salah. Pikiran juga dapat menghasilkan ide-ide baru yang sangat penting bagi perkembangan kualitas hidup manusia.

Selanjutnya Rasa adalah segala gerak dan perubahan hati sehingga manusia dapat merasakan senang, sedih, kecewa, malu, bangga, kasihan, benci, sayang dan lain sebagainya. Perasaan dialami oleh hati, bukan pikiran. Walaupun demikian keduanya saling berpengaruh. Pikiran dapat menenangkan atau mengguncang perasaan, sebaliknya perasaan dapat mempercepat atau mengganggu pikiran kita.

Karsa (kehendak/kemauan) merupakan dorongan alami dari dalam diri manusia (Ki Hajar Dewantara menyebutnya sebagai hawa nafsu kodrati) perbedaan antara nafsu hewan dengan kehendak pada diri manusia adalah proses dialami oleh dorongan diri sebelum menjadi perbuatan. Pada diri manusia dorongan yang berasal dari nafsu akan dipertimbangkan oleh akal pikiran serta diperhalus oleh perasaan sebelum berbuah menjadi perilaku. Sedangkan pada hewan hal tersebut tidak terjadi.

2.6 Persepsi

Menurut Permadi, et al dalam Febriana (2021: 15) persepsi yang signifikan ialah apabila diperluas di luar jangkauan lima indra dan merupakan suatu unsur penting di dalam penyesuaian perilaku manusia. Untuk memahami persepsi, terletak pada pengenalan bahwa persepsi merupakan suatu penafsiran yang unik terhadap sebuah situasi, dan bukan suatu pencatatan yang benar terhadap situasi.

Terdapat tiga faktor yang dapat mempengaruhi persepsi masyarakat menurut Robbins dalam Ayudiani (2019: 10) yaitu:

1. Pelaku persepsi, bila seseorang memandang suatu objek dan mencoba menafsirkan apa yang dilihatnya dan penafsiran itu sangat dipengaruhi oleh karakteristik pribadi dari pelaku persepsi individu itu.

2. Target atau objek, karakteristik-karakteristik dan target yang diamati dapat mempengaruhi apa yang dipersepsikan. Target tidak dipandang dalam keadaan terisolasi, hubungan suatu target dengan latar belakangnya mempengaruhi persepsi seperti kecenderungan kita untuk mengelompokkan benda-benda yang berdekatan atau yang mirip.
3. Situasi, dalam hal ini penting untuk melihat konteks objek atau peristiwa sebab unsur-unsur lingkungan sekitar mempengaruhi persepsi kita.

2.7 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian terdahulu, yang digunakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian ini, beberapa penelitian terdahulu dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Nurida Finahari, Gatut Rubiono, Ikhwanul Qiram (2019)	Analisis Potensi Tari Gandrung Banyuwangi Sebagai Tarian Wisata Olahraga (Sport Tourism)	Review terhadap referensi-referensi penelitian terdahulu	Hasil penelitian mengungkapkan Tari Gandrung Banyuwangi memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai wisata berbasis budaya dalam bentuk kegiatan seperti flash mob seperti tari-tari yang telah dilakukan di kota-kota lain seperti Tari Remo di Surabaya, Tari Beksan Malangan di Malang dan lain-lain.
2.	Arifah Inayah Wulandari, Budi Purnomo, Michelle Risha Purwanty S	Upaya Promosi Kesenian Tari Gending Sriwijaya Sebagai Objek dan Daya Tarik Wisata Budaya di Kota	Deskriptif kualitatif dengan teknik <i>purposive sampling</i> . Disertai pendekatan 4A, analisis	1) Potensi yang dimiliki kesenian Tari Gending Sriwijaya dapat ditemukan dalam gerak dan latar Belakang yang mengikutinya, (2) Kendala yang

	(2015)	Palembang Sumatera Selatan	SWOT, dan matriks SWOT.	ditemukan dalam promosi kesenian Tari Gending Sriwijaya dapat ditanggulangi dengan mengoptimalkan sumber daya, serta (3)Upaya promosi yang dilakukan dengan cara memanfaatkan teknologi serta pengadaan pagelaran seni baik nasional maupun internasional.
3.	Retno Dwimarwati, Yani Maemunah, Anzar Mustikowati (2021)	Peluang Pemberdayaan Potensi Tari di Desa Karyasari Kecamatan Cibalong Kabupaten Garut	Metode Partisipatori	Hasil penelitian mengungkapkan untuk penggarapan karya yang bersumber dari budaya setempat, digunakanlah metode Pavis, sebuah bentuk transformasi budaya dari budaya sumber ke budaya target. Tahapan dimuali dengan penggalian budaya sumber yang kemudian dijadikan konkretisasi idea (T0), Konkretisasi tekstual (T1), Konkretisasi Dramaturgis (T2), Konkretisasi Pemanggungan (T3), dan Konkretisasi Persepsi (T4) yang dihadirkan untuk budaya target.
4.	Siti Rokmini (2012)	Analisis Potensi Seni Tari Sebagai	Metode penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari beberapa tarian

		<p>Daya Tarik Wisata Di Kabupaten Indramayu</p>	<p>deskriptif kualitatif dengan paradigma kuantitatif. Data yang digunakan berupa data statistik dengan menggunakan analisis likert dan rating scale</p>	<p>yang ada di Kabupaten Indramayu mempunyai nilai berbeda-beda dari setiap indikator. Upaya yang dilakukan untuk peningkatan daya tarik seni tari di Kabupaten Indramayu ada dua yaitu, pertama upaya peningkatan daya tarik seni tari dalam pariwisata, kedua upaya pelestarian dan pengembangan seni tari</p>
5.	<p>Answar Amrulloh (2015)</p>	<p>Analisis Potensi Tari Topeng Sebagai Daya Tarik Wisata Di Kota Cirebon</p>	<p>Metode deskriptif kuantitatif. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif.</p>	<p>Hasil penelitian menjelaskan bahwa tari Tari Topeng memiliki potensi yang baik untuk menjadi daya tarik wisata di Kota Cirebon yang didukung dengan keunikan, kelangkaan, keindahan, seasonalitas, sensitivitas, aksesibilitas serta fungsi sosialnya. Upaya-upaya untuk mengangkat tari Topeng sebagai daya tarik wisata yaitu meningkatkan status tari Topeng agar sejajar dengan beberapa kesenian lain di Propinsi Jawa Barat, mengupayakan keseragaman gaya tari Topeng, meningkatkan upaya-</p>

				upaya pelestarian dan pengembangannya, serta menjadikannya sebagai objek wisata minat khusus.
6.	Sameer Al-Khateeb, Nitin Agarwal (2021)	<i>Flash Mob: a multidisciplinary review</i>	Deskriptif kualitatif dengan mesin pencarian <i>Google Scholar, IEEE XPLORE, ACM Digital Library</i>	<p>1. banyak artikel ilmiah yang membahas tentang sejarah <i>flash mob</i>, pengaruhnya terhadap kehidupan perkotaan, pengaruh bentuk-bentuk baru teknologi komunikasi pada organisasi dan masyarakatan <i>flash mob</i>, cara penggunaan <i>flash mob</i> untuk mendidik, melakukan penelitian, atau membangun perangkat lunak , dll.</p> <p>2. berbagai bentuk <i>flash mob</i> dan mengusulkan istilah dasar, yaitu, <i>Mob</i> untuk mengkategorikan berbagai bentuknya dan menghilangkan ambiguitas. Akhirnya, kami membuktikan bahwa fenomena ini masih ada dengan menyelidiki berbagai URL, yang disebutkan dalam literatur, organisasi yang berfungsi sebagai <i>clearinghouse</i> bagi penyelenggara dan praktisi <i>flash mob</i></p>

				<p>dengan menawarkan informasi tentang mob yang akan datang.</p> <p>3. banyak artikel, yang mendefinisikan hasil dari <i>flash mob</i> adalah ambiguitas acara yang mendalam, reaksi spontan yang dihasilkan, emosi yang dirasakan penonton, dan perilaku peserta dan penonton (Tan dan Bakar 2015).</p>
7.	Atip Nurharini, Ika Ratnaningrum (2020)	<i>Analysis Of Traditional Dance Education in Cultural Phenomenon</i>	Metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa tari tradisional menerapkan nilai-nilai budaya tentang</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nilai kebiasaan, 2. Nilai pengendalian diri, 3. Nilai tanggung jawab, 4. Nilai kreatif dan inovatif, 5. Nilai menanamkan solidaritas, 6. Nilai menanamkan rasa cinta. dan kasih sayang. terhadap orang lain, 7. Nilai Berkolaborasi dengan orang lain, 8. Nilai membawa kesan, pengalaman dan pemikiran

				tertentu, 9. Nilai Rasa keindahan.
--	--	--	--	--

Sumber: Olahan Penulis, 2022

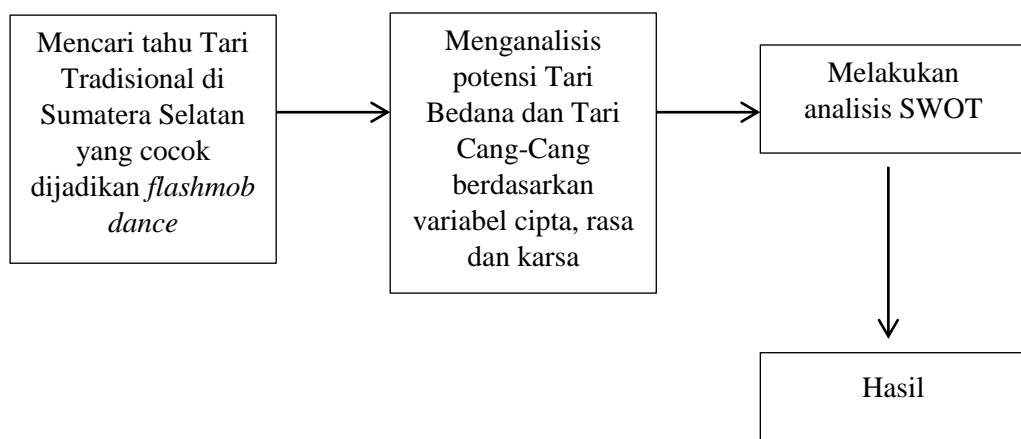
Pada penelitian-penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan. Dari penelitian pertama, persamaannya yaitu mengkaji potensi tari tradisional, sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan dimana menggunakan *review* terhadap referensi-referensi penelitian terdahulu, lokasi dan obyek yang diteliti. Kemudian dari penelitian kedua, persamaannya yaitu mengkaji mengenai tari tradisional serta menggunakan metodologi yang sama yaitu deskriptif kualitatif dengan analisis SWOT, sementara perbedaannya yaitu penelitian ini mengkaji upaya promosi seni tari tradisional. Selanjutnya dari penelitian ketiga, persamaannya adalah mengkaji potensi tari tradisional, sementara perbedaannya yaitu metode penelitian yang digunakan adalah metode partisipatori, serta lokasi dan obyek yang diteliti berbeda.

Kemudian dari penelitian keempat, persamaannya adalah mengkaji potensi seni tradisional, sementara perbedaannya terdapat pada lokasi dan obyek yang diteliti serta Teknik analisis data menggunakan skala likert. Kemudian dari penelitian kelima, persamaannya yaitu mengkaji potensi tari tradisional dan menggunakan metodologi yang sama yaitu deskriptif kualitatif, sementara perbedaannya yaitu pada lokasi dan obyek yang diteliti serta Teknik analisis data yang digunakan. Selanjutnya dari penelitian ketujuh, persamaannya adalah menggunakan metode deskriptif kualitatif, sementara perbedaannya yaitu penelitian ini mengkaji tentang *flashmob*, Teknik pengumpulan data menggunakan mesin pencarian seperti *Google Scholar*, *IEEE XPLORE*, dan *ACM Digital Library*. Selanjutnya dari penelitian kedelapan, persamaannya yaitu menggunakan metodologi kualitatif dan mengkaji tentang tari tradisional dalam konteks kebudayaan, sementara perbedaannya yaitu pendekatan pada metodologi yang digunakan yaitu fenomenologis.

2.8 Kerangka Berpikir

Hartati dan Nurdin dalam Ronaldo (2021: 20) berpendapat bahwa kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesiskan dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan. Oleh karena itu kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian.

Maka dari itu, penulis membuat kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan secara keseluruhan pada bagan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka berpikir pada gambar 2.2 diatas, analisis terhadap potensi Tari Bedana dan Tari Cang-Cang berdasarkan variabel cipta, rasa, dan karsa untuk dijadikan *flashmob dance* sebagai atraksi wisata budaya dengan menggunakan analisis SWOT agar menjadi salah satu daya tarik wisata budaya di provinsi Sumatera Selatan serta menarik minat pengunjung maupun wisatawan yang datang berkunjung.