

Tantangan Perguruan Tinggi Seni Selaku Agen Pembangunan Seni dan Budaya Indonesia 4.0

Samuel Gandang Gunanto
Program Studi Animasi
Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Indonesia
Email: gandang@isi.ac.id

Pendahuluan

Peningkatan kualitas proses pendidikan merupakan tahapan yang penting untuk menuju modernisasi sebuah institusi pendidikan, demikian halnya berlaku di perguruan tinggi seni. Pilar industri, komunitas dan pemerintah selaku partner bagi institusi pendidikan harus mampu bekerja sama secara sinergi. Pembangunan manusia seutuhnya yang diamanatkan bagi generasi muda bangsa Indonesia selayaknya menjadi acuan bersama untuk menyokong masa depan bangsa Indonesia menjadi lebih baik.

Kurikulum sebagai citra lulusan yang akan dihasilkan oleh institusi pendidikan selayaknya mampu mencerminkan proses belajar dan kompetensi lulusan melalui capaian pembelajaran yang dijabarkan. Perguruan tinggi seni memegang peran penting dalam pembentukan dasar pendidikan seni ataupun pendidikan apresiasi seni di sekolah-sekolah dasar. Pendidik pada tataran perguruan tinggi seni diharapkan dapat menitikberatkan pada pengembangan aspek artistik dan perkembangan individu mahasiswa baik melalui pendekatan motivasi, teladan, praktik dan kajian.

Industri kreatif selaku partner bagi perguruan tinggi seni memegang peranan penting dalam pengembangan kurikulum, praktik magang maupun kesempatan kerja bagi lulusan. Sektor industri kreatif bersama dengan perguruan tinggi seni harus mampu bersama-sama menjabarkan kompetensi lulusan yang sesuai dengan perkembangan sektor industri terkini. Sinergi ini jika dibarengi dengan dukungan pemerintah melalui regulasi dan kebijakan akan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan pemerataan kualitas pendidikan seni di Indonesia serta menumbuhkan iklim bisnis kreatif yang sehat. Masyarakat profesional dan seniman selaku pekerja seni mandiri juga diharapkan mampu menjadi partner bagi perguruan tinggi seni melalui forum-forum komunitas yang dapat menjadi media komunikasi bersama dalam pengembangan ilmu bidang seni dan budaya. Keempat pilar ini; perguruan tinggi seni, industri kreatif, pemerintah dan komunitas profesional bidang seni dan budaya; jika dapat bersinergi dengan perannya masing-masing dapat menjadi dasar pembangunan bidang seni dan budaya yang berkesinambungan di Indonesia.

Era Milenial dan Karakteristiknya

Era milenial adalah era dimana mayoritas kelompok demografi berada pada generasi Y, yaitu yang lahir di awal tahun 1980-an sampai pada pertengahan tahun 1990-an. Mereka disebut sebagai generasi milenial karena satu-satunya generasi yang pernah melewati milenium kedua sejak teori generasi ini dihembuskan pertama kali oleh sosiolog Karl Mannheim di esainya yang berjudul *"The Problem of Generations"* di tahun 1923 (Mannheim, 1952). Jika difokuskan pada area generasi setelah Perang Dunia II sampai sekarang, pengelompokan dapat dijabarkan menjadi 5 buah generasi, yaitu: Generasi Baby Boomer(1946-1964), Generasi X(1965-1976), Generasi Y atau lebih dikenal dengan Generasi Milenial(1977-1995), Generasi Z(1996-2010) dan Generasi Alpha(2010-sekarang). Masing-masing memiliki karakteristik sikap dan kecenderungan yang unik. Jika dijabarkan dalam ilustrasi infografik garapan tirto.id dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kelompok generasi dari Generasi Baby Boomer hingga Generasi Alpha(sumber: tirto.id dengan modifikasi dari tautan <https://tirto.id/dari-generasi-ke-generasi-ctMX> pada tanggal 7 Mei 2018, pukul 08.49)

Kaum milenial ini jika dalam tataran demografi di Indonesia, merujuk data dari Bappenas, berjumlah 105 juta jiwa pada tahun 2016. Hampir setengah dari total jumlah penduduk di Indonesia yang berkisar total 259 juta jiwa. Jumlah pembengkakan demografi generasi milenial ini tidak hanya terjadi di Indonesia. Di Amerika Serikat, generasi ini mencatatkan sebagai generasi yang terbesar dalam sejarah AS.

Pembahasan mengenai generasi milenial tak lepas dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Generasi ini mengalami perkembangan teknologi dari munculnya telpon rumahan sampai perangkat *smartphone*, dari radio sampai pada internet. Kehidupan di dunia maya seperti status dalam media sosial elektronik adalah salah satu pembeda paling signifikan generasi ini terhadap generasi sebelumnya. Menurut buku “Millennial Nusantara: Pahami Karakternya, Rebut Simpatinya” karangan Hasanuddin Ali dan Lilik Purwandi, generasi milenial di Indonesia memiliki 3 karakter utama, yaitu: *Creative*, cenderung berpikir *out of the box*. Salah satu buktinya adalah tumbuh dan berkembangnya industri *startup* dan industri kreatif lainnya yang dimotori oleh anak muda. *Confidence*, sangat percaya diri, mereka sangat berani mengemukakan pendapat bahkan berdebat di media sosial. *Connected*, generasi ini sangat pandai berkomunikasi sehingga fasih menggunakan media sosial dalam mencari dan menjalin relasi (Ali & Purwandi, 2017). Berdasarkan karakter generasi milenial ini, maka perkembangan teknologi informasi akan menjadi salah satu alat bantu utama dalam berproses dan berperan dalam setiap sisi kehidupan sosial dan pendidikan di era milenial.

Revolusi Industri 4.0

Pada era milenial, teknologi *cloud computing* merupakan teknologi informasi yang berperan penting di dalam operasional industri dan bisnis. Penggunaan aplikasi teknologi *big data* dan *IoT (internet of things)* adalah sebuah strategi atau terobosan terkini demi terbentuknya proses manajemen yang efektif di sebuah perusahaan (Suchetha & Guruprasad, 2015).

Teknologi internet masa depan akan dikembangkan berbasis *Internet of Things (IoT)*. Teknologi *IoT* merupakan jaringan “perangkat” atau sering dinamakan “*the things*” yang saling terhubung dan telah ditanami sistem sensor dan/atau mikrokontroler. Perangkat ini memiliki kemampuan untuk mengumpulkan data dari lingkungannya berkat bantuan sensor sehingga sering dikenal sebagai *smart objects*. Informasi dan data yang dikumpulkan oleh *smart objects* akan berguna sebagai bahan analisis di masa yang akan datang.

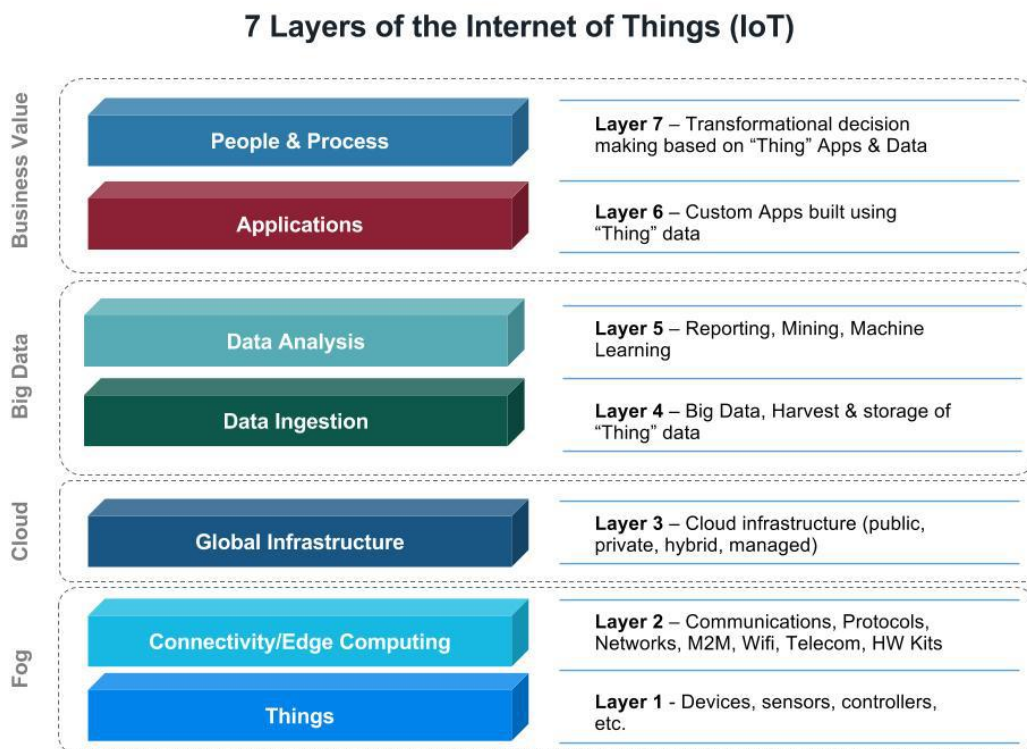
Teknologi *Cloud computing* merupakan realisasi penggunaan komputasi yang mayoritas penyimpanan data dan perhitungan komputasi disediakan oleh penyedia *service provider*. Klien selaku pengguna dapat memanfaatkannya dengan menggunakan aplikasi dan komputasi yang ringan sehingga hampir semua piranti bergerak dapat digunakan. Teknologi ini dapat mengurangi beban biaya investasi infrastruktur yang harus dikeluarkan oleh pengguna dikarenakan semua penyimpanan data dan pemrosesannya dikerjakan di sisi server.

Hubungan keterkaitan antara *IoT*, *Big Data*, *Cloud Computing* dan *Artificial Intelligence* dilihat dari alur perkembangan dan pengolahan data, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. ***IoT*** merupakan sebuah jaringan perangkat pintar atau *smart devices* yang saling mengumpulkan dan melakukan pertukaran data. Semakin banyak perangkat yang digunakan di dunia, maka semakin banyak pula data baru terbentuk setiap detik. Bagaimanakah cara pengelolaan dan pemanfaatan data tersebut?

2. **Big Data** adalah istilah bagi sekumpulan data yang sangat besar dan kompleks. *Big Data* dapat digunakan untuk memproses dan mengolah data hasil dari perangkat IoT untuk dianalisis dan menghasilkan informasi yang berguna. Namun bagaimana caranya mengatasi pertumbuhan data yang sangat besar dan cepat yang berakibat pada semakin besarnya volume data tersimpan secara sentral dan terbatasnya infrastruktur?
3. **Cloud Computing** menawarkan *platform* tersentral yang mampu menangani data dari banyak tempat di dunia dengan prinsip berbagi infrastruktur. Teknologi ini mampu menghemat penggunaan media penyimpanan dan berbagi proses komputasi tanpa harus melakukan investasi infrastruktur yang besar, sehingga sistem ini sangat disukai oleh industri dan mampu menjangkau penggunaan perangkat bergerak sebagai sumber pengumpul data. Setelah semua data terkumpul dan sangat banyak, lalu akan digunakan untuk apa?
4. **Artificial Intelligence** dapat menggunakan data-data tersebut dan belajar darinya. AI dapat melakukan prediksi atau melakukan pengambilan keputusan dari milyaran data yang terkumpul. Sehingga melalui penerapan AI, kita dapat memperoleh informasi dan melakukan prediksi masa depan berdasarkan data riwayat masa lalu.

Secara skematik, teknologi IoT, *big data*, *cloud computing* dan AI saling terkait menempati bagan lapisan operasional sebagai berikut: (lihat Gambar 2)



Gambar 2. Tujuh lapisan penerapan IoT (Sumber: <https://www.cloudtp.com/wp-content/uploads/2016/05/MK-IoT-Graphics.jpg> , diakses pada tanggal 12 Mei 2018 pukul 15.37)

Disrupsi Pendidikan dengan Hadirnya *Massive Open Online Courses*(MOOCs)

Perguruan Tinggi Seni sebagai sebuah institusi pendidikan tinggi dibawah Kemenristekdikti dalam mengelola manajemen berbasis TI sudah didasarkan pada Permenristekdikti No.62 Tahun 2017. Peraturan tersebut sudah memungkinkan terjadinya percepatan adaptasi revolusi industri 4.0 di lingkungan perguruan tinggi. Perguruan tinggi seni secara kelembagaan dan pengelolaan sama seperti perguruan tinggi lainnya. Kekhasan yang menjadi ciri adalah bidang ilmu yang dikembangkan sebagai identitas adalah bidang seni dan budaya.

Tantangan bagi perguruan tinggi seni di era revolusi industri 4.0 dalam mengembangkan keilmuan dan keahlian di bidang seni dan budaya terletak pada kemauan, kemampuan dan kreativitas pemanfaatan teknologi media digital sebagai media belajar. Transformasi dan/atau penggabungan proses belajar-mengajar dari yang dulunya berbasis pada tatap muka menjadi sistem daring. Hibridisasi proses belajar sudah bukan hal yang tabu untuk dilakukan di era milenial. Setiap interaksi media sosial antara dosen dengan mahasiswa bisa dijadikan komunikasi pembelajaran yang efektif.

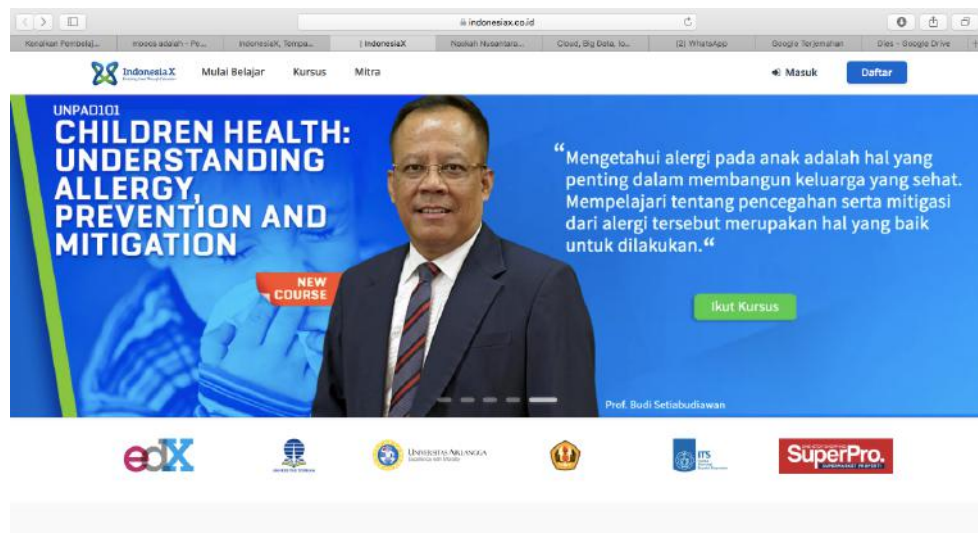
Cara belajar-mengajar baru terpusat pada mahasiswa dan menggunakan teknologi dengan jangkauan tak terbatas yang mampu melewati batas ruang kelas, kampus, bahkan negara memungkinkan mahasiswa memperoleh pengetahuan secara cepat. Pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh melalui teknologi juga memungkinkan mahasiswa mampu memperolehnya langsung dari sumber primer atau bahkan oleh guru besar ternama dari perguruan tinggi yang memiliki predikat terbaik secara gratis. Perkembangan *Massive Open Online Courses*(MOOCs) di negara maju sudah mempengaruhi perubahan yang amat cepat dan bahkan telah mencapai keadaan disruptif dimana akan menjadi banjir bandang yang melibas sistem konvensional yang ada sebelumnya (Barber, Donnelly, & Rizvi, 2013).

Tawaran MOOCs bisa membuat calon mahasiswa yang baru lulus dari sekolah menengah tertarik. Uang kuliah yang harus dibayarkan dapat disesuaikan dengan program dan mata kuliah yang diambil, sehingga mahasiswa dapat memilihnya secara bebas. Bentuk pengakuan kelulusan dari setiap program atau mata kuliah ditawarkan dalam bentuk sertifikat yang bisa diperoleh dengan cara membayar. Perguruan tinggi penyelenggara menimba pendapatan dari sertifikasi peserta yang telah menyelesaikan dan lulus mata kuliah daring tersebut. MOOCs memungkinkan peminat “membeli eceran” mata kuliah, perguruan tinggi, dan profesor pengampu mata kuliah. Dengan demikian MOOCs memperkuat kedudukan mahasiswa selaku “pembeli” sehingga mengubah “pasar” pendidikan tinggi dari “pasar penyedia” menjadi “pasar pembeli”. Bila sekarang kurikulum program studi dirancang oleh perguruan tinggi, pada masa depan bisa jadi “pembeli” yang akan menentukan mata kuliah yang ingin diikutinya di universitas. Dengan kata lain, mereka akan membangun kurikulum pribadi yang tentunya sangat beragam dan sesuai tingkatan keahlian atau keilmuan yang diminatinya (Oey-Gardiner, et al., 2017).

MOOCs juga telah dikembangkan di Indonesia, bahkan pemerintah dalam waktu dekat akan membuat perundang-undangan khusus yang mengatur regulasi mengenai ini, khususnya mengenai pendidikan nirjarak. Isu ini bagi perguruan tinggi seni juga harus menjadi

rencana dan strategi pengembangan proses pembelajaran kedepannya, sehingga jika sudah menjadi ketentuan wajib bagi seluruh perguruan tinggi di Indonesia, maka perguruan tinggi seni di Indonesia sudah siap. Berikut ini 3 contoh penerapan MOOCs di Indonesia:

1. **IndonesiaX** (<https://www.indonesiex.co.id>) merupakan salah satu program *Massive Open Online Courses* (MOOCs) yang ada di Indonesia. MOOCs adalah suatu program kuliah terbuka online yang dapat diikuti oleh siapa saja secara gratis maupun berbayar.



Gambar 3. Tampilan beranda IndonesiaX

2. **MOOCs Universitas Terbuka** (<https://moocs.ut.ac.id>) menyelenggarakan program sertifikat terbuka *online*.



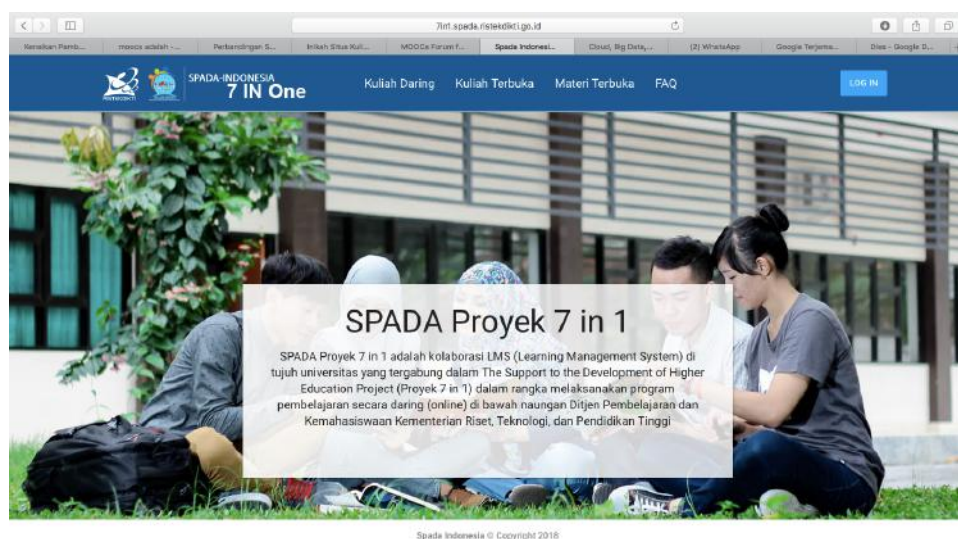
Gambar 4. Tampilan beranda MOOCs Universitas Terbuka

3. **SPADA Indonesia** (<http://spada.ristekdikti.go.id>) adalah kependekan dari Sistem Pembelajaran Daring Indonesia. Program ini adalah salah satu program Direktorat

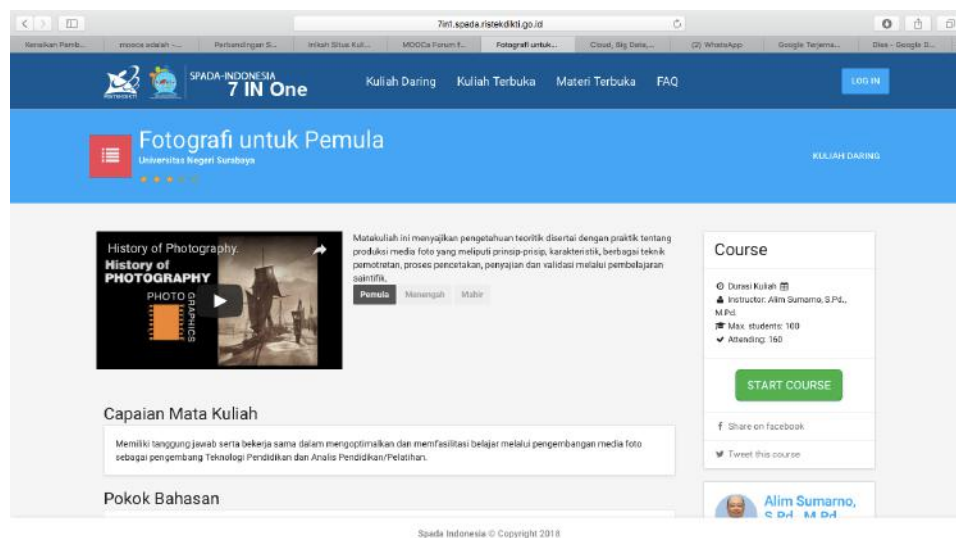
Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi untuk meningkatkan pemerataan akses terhadap pembelajaran yang bermutu di Perguruan Tinggi. Dengan sistem pembelajaran daringnya, SPADA Indonesia memberikan peluang bagi mahasiswa dari satu perguruan tinggi tertentu untuk dapat mengikuti suatu mata kuliah bermutu tertentu dari perguruan tinggi lain dan hasil belajarnya dapat diakui sama oleh perguruan tinggi dimana mahasiswa tersebut terdaftar. Sebagai inisiasi awal, SPADA Indonesia telah bekerjasama dengan beberapa Perguruan Tinggi Penyelenggara yaitu, Universitas Indonesia, Institut Teknologi Bandung, Universitas Gajah Mada, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Universitas Bina Nusantara, AMIKOM, Universitas Pelita Harapan, Universitas Telkom, dan Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti. Untuk selanjutnya, SPADA Indonesia terbuka bagi seluruh perguruan tinggi yang ada di Indonesia.



Gambar 5. Tampilan beranda SPADA Indonesia



Gambar 6. Tampilan program kolaborasi LMS dari 7 universitas yang dikelola SPADA



Gambar 7. Salah satu contoh kuliah daring yang ditawarkan oleh SPADA Indonesia

SPADA Indonesia telah dilaksanakan oleh 51 Perguruan Tinggi penyelenggara dan 116 Perguruan Tinggi mitra dengan jumlah mahasiswa 6.927 siswa. SPADA Indonesia sampai dengan tahun 2017 ini telah menawarkan 253 mata kuliah daring (*online courses*), 143 mata kuliah terbuka (*open courses*), dan 172 materi terbuka (*open content*). Adapun ide dasar dalam penyelenggaraan SPADA ini adalah untuk memperbaiki akses terhadap pendidikan tinggi berkualitas melalui penerapan MOOCs sebagai program peningkatan transfer kredit.

Dokumentasi Seni dan Budaya Indonesia Berbasis Digital

Keberagaman seni dan budaya bangsa Indonesia ini menunjukkan identitasnya sebagai bangsa yang heterogen. Seiring dengan perkembangan budaya dan peradaban modern, budaya yang dimiliki oleh setiap suku bangsa di Indonesia ini sedikit demi sedikit semakin sulit dijumpai baik dalam wujud dokumentasi tulisan maupun visual. Jika hal ini terus berlangsung dimungkinkan beberapa ragam peninggalan budaya seperti tarian akan punah dan mengakibatkan hilangnya identitas dan jati diri budaya bangsa Indonesia, khususnya di era globalisasi.

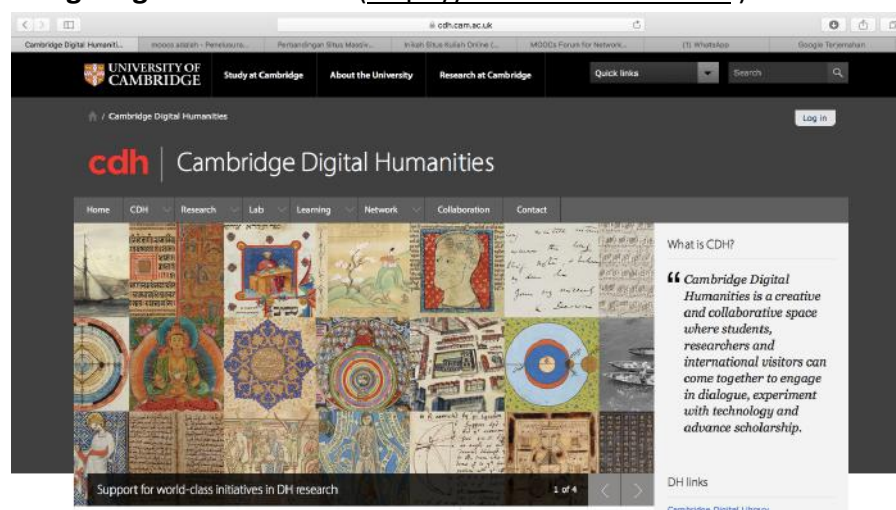
Perguruan tinggi seni selaku agen pengembangan keilmuan dan keahlian di bidang seni dan budaya harus menjadi pelopor penyelamatan semua ragam budaya Indonesia yang masih dapat dijumpai saat ini dengan cara melakukan dokumentasi dalam bentuk digital. Bahkan bila perlu mampu memelopori rekonstruksi ulang data seni dan budaya Indonesia yang telah punah bekerjasama dengan pemerintah Indonesia.

Konservasi budaya dalam bentuk digital akan memudahkan akses dan ketersediaan informasi. Kemudahan ini memungkinkan kita untuk menyebarluaskan data tersebut secara daring sehingga mampu menanggulangi keterbatasan waktu dan tempat dalam menikmatinya (Lu & Pan, 2010). Komunitas budaya Indonesia Heritage berusaha untuk menyimpan atau mendokumentasikan informasi mengenai budaya dalam bentuk digital, contohnya dapat dilihat pada <http://www.indonesiaheritage.org>. Komunitas ini bertujuan untuk mengumpulkan data kebudayaan yang ada di Indonesia seperti naskah kuno, alat

musik, cerita rakyat sampai museum yang ada di Indonesia. Data yang dikumpulkan dalam bentuk video, audio, fotografi dan artikel.

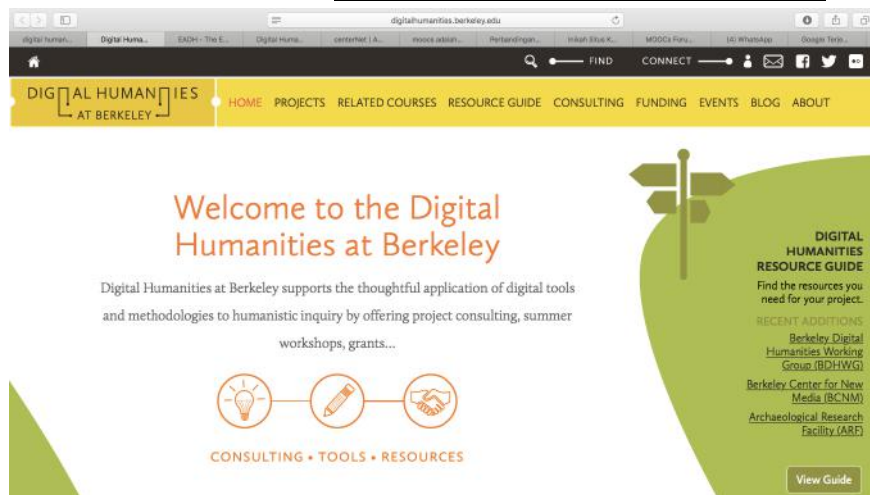
Era globalisasi dengan hadirnya revolusi digital memungkinkan pemanfaatan data tiga dimensi sebagai salah satu usaha konservasi produk budaya seperti artefak atau produk budaya lainnya dapat awet sepanjang masa dengan ketersediaan data di media internet (Ioannides, Fellner, Georgopoulos, & Hadjimitsis, 2010). Restorasi data dalam bentuk digital tiga dimensi dimanfaatkan untuk pembelajaran dan menyajikannya dalam bentuk pameran virtual (Stanco, Battiato, & Giovanni, 2011). Pementasan pertunjukan tari secara virtual dengan berbantuan perangkat lunak tiga dimensi pun dimungkinkan (Dixon, 2007), bahkan pengembangannya menuju ke ranah teknologi piranti bergerak (Ch'ng, Gaffney, & Chapman, 2013). Data digital memungkinkan kita untuk menggunakan ulang konten untuk menciptakan pengalaman interaktif pada produk budaya yang terdigitalisasi (Ioannides & Quak, 2014). Salah satu pengembangannya adalah adanya sistem pelatihan menari yang dikembangkan secara digital dengan mengkombinasikan teknologi *virtual reality* dan *motion capture* (Chan, Leung, Tang, & Komura, 2011). Pengembangan penelitian serupa dengan seni tari banyak dikembangkan, bahkan tantangan baru bermunculan di ranah ini dikarenakan ragam jenis tarian yang menjadi obyek penelitian. Setiap obyek memiliki karakteristik tersendiri sehingga masih memungkinkan munculnya temuan-temuan baru terkait produk budaya dan pelestariannya dalam bentuk digital (Stavrakis, Aristidou, Savva, Himona, & Chrysanthou, 2012). Penelitian-penelitian tersebut mempertemukan antara ilmu budaya manusia atau *humanities* dan dunia digital yang pada akhirnya membentuk lingkungan baru yang membawa keilmuan ini menjadi subyek pendekatan baru bagi penyelesaian masalah kemanusiaan sekaligus menjadi metode penelitian yang baru dikarenakan timbulnya perubahan cara kerja bagi peneliti di bidang humaniora tentang bagaimana cara melakukan penelitian, mengumpulkan informasi, mengelola, menganalisis, mengartikannya serta mendiseminasikan sebuah penemuan atau hasil yang diperoleh (Gardiner & Musto, 2015). Beberapa contoh kegiatan *digital humanities* yang dikembangkan oleh perguruan tinggi dan komunitas di dunia:

1. Cambridge Digital Humanities (<https://www.cdh.cam.ac.uk>)



Gambar 8. Tampilan beranda Cambridge Digital Humanities

2. Digital Humanities at Berkeley (<http://digitalhumanities.berkeley.edu>)



Gambar 9. Tampilan beranda Digital Humanities at Berkeley

3. Digital Humanities at Dartmouth (<http://digitalhumanities.dartmouth.edu>)



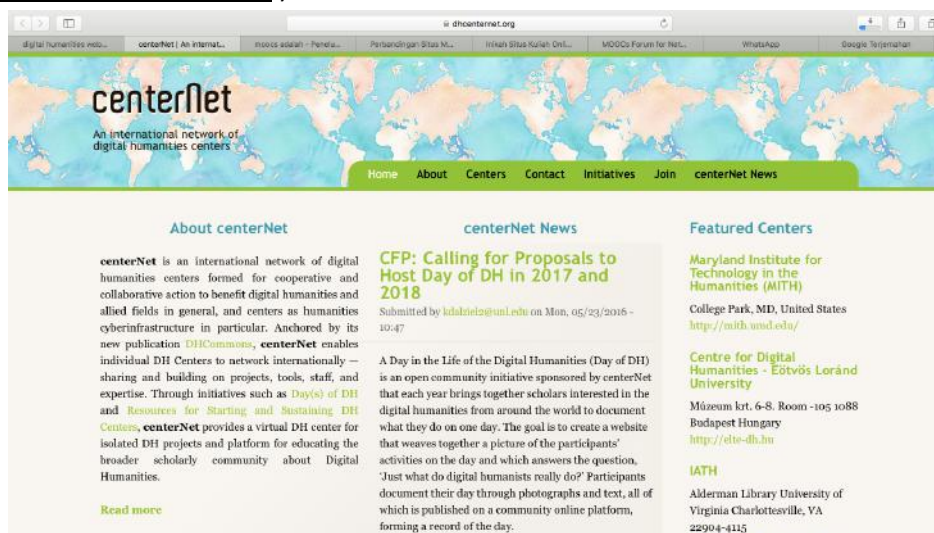
Gambar 10. Tampilan beranda Digital Humanities at Dartmouth

4. European Association for Digital Humanities (<https://eadh.org>)



Gambar 11. Tampilan beranda EADH

5. CenterNet: an international network of digital humanities centers (<https://dhcenternet.org>)



Gambar 12. Tampilan beranda CenterNet

Penutup

Sinergi perguruan tinggi seni, industri kreatif, pemerintah dan komunitas profesional bidang seni dan budaya menjadi dasar pembangunan bidang seni dan budaya yang berkesinambungan di Indonesia. Sebagai sebuah agen, perguruan tinggi seni harus mampu mengembangkan diri menjadi pusat pendidikan dan pengajaran sekaligus pengembangan keilmuan dan keahlian bidang seni dan budaya di Indonesia. Generasi milenial yang tumbuh seiring dengan perkembangan teknologi informasi memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan cepat dengan teknologi terbaru. Kemunculan revolusi industri ke-4 akan menjadi keuntungan bagi generasi ini untuk semakin tumbuh dan menjadi aktor perubahan dalam pembangunan Indonesia, sehingga perguruan tinggi seni harus terus berinovasi dengan mengadopsi perkembangan industri kreatif terkini supaya selalu sinergi menjadi mitra bagi sektor industri dan mampu berkontribusi dalam komunitas profesional secara aktif.

Sumber Pustaka

- Suchetha, K. N., & Guruprasad, H. S. (2015, July). INTEGRATION OF IOT, CLOUD AND BIG DATA. *GLOBAL JOURNAL OF ENGINEERING SCIENCE AND RESEARCHES*, 2(7), 251-258.
- Mannheim, K. (1952). The Problem of Generations. In P. Kecskemeti, *Essays on the Sociology of Knowledge: Collected Works* (pp. 276-322). New York: Routledge.
- Ali, H., & Purwandi, L. (2017). *Millennial Nusantara: Pahami Karakternya, Rebut Simpatinya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Barber, M., Donnelly, K., & Rizvi, S. (2013). An Avalanche Is Coming. Higher Education and The Revolution Ahead. *Voprosy Obrazovaniya/Educational Studies*(3), 152-229.
- Oey-Gardiner, M., Rahayu, S. I., Abdullah, M. A., Effendi, S., Darma, Y., Dartanto, T., & Aruan, C. D. (2017). *Era Disrupsi: Peluang dan Tantangan Pendidikan Tinggi Indonesia*. Jakarta: AIPI.

- Lu, D., & Pan, Y. (2010). *Digital Preservation for Heritages: Technologies and Applications*. London: Springer.
- Ioannides, M., Fellner, D., Georgopoulos, A., & Hadjimitsis, D. G. (2010). *Digital Heritage*. Berlin: Springer.
- Stanco, F., Battiato, S., & Giovanni. (2011). *Digital Imaging for Cultural Heritage Preservation: Analysis, Restoration, and Reconstruction of Ancient Artworks*. New York: CRC Press.
- Dixon, S. (2007). *Digital Performances: a History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Massachusetts: MIT Press.
- Ch'ng, E., Gaffney, V., & Chapman, H. (2013). *Visual Heritage in the Digital Age*. London: Springer.
- Ioannides, M., & Quak, E. (2014). *3D Research Challenges in Cultural Heritage: A roadmap in Digital Heritage Preservation*. Berlin: Springer.
- Chan, J. C., Leung, H., Tang, J. K., & Komura, T. (2011). A Virtual Reality Dance Training System Using Motion Capture Technology. *IEEE TRANSACTIONS ON LEARNING TECHNOLOGIES, VOL. 4, NO. 2*.
- Stavrakis, E., Aristidou, A., Savva, M., Himona, S. L., & Chrysanthou, Y. (2012). *Digitization of Cypriot Folk Dances*. Research Gate.
- Gardiner, E., & Musto, R. G. (2015). *The Digital Humanities: A Primer for Students and Scholars*. New York: Cambridge University Press.