

**PENGARUH KONTEN KOREOGRAFI
AKUN INSTAGRAM @SURY_DF94 TERHADAP
KREATIVITAS MENARI DANCER BATAM**

SKRIPSI



Oleh:

Ivan Kwanata

161110034

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PUTERA BATAM**

2022

**PENGARUH KONTEN KOREOGRAFI
AKUN INSTAGRAM @SURY_DF94 TERHADAP
KREATIVITAS MENARI DANCER BATAM**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana**



Oleh:

Ivan Kwanata

161110034

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PUTERA BATAM**

2022

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Ivan Kwanata
Npm : 161110034
Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul:

“Pengaruh Konten Koreografi Akun Instagram @Sury_df94 Terhadap Kreativitas Menari Dancer Batam”

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, didalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain,kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah skripsi ini digugurkan dan skripsi yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan pengaturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Batam, 06 Agustus 2022



Ivan Kwanata

161110034

**PENGARUH KONTEN KOREOGRAFI
AKUN INSTAGRAM @SURY_DF94 TERHADAP
KREATIVITAS MENARI DANCER BATAM**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
Memperoleh gelar Sarjana**

**Oleh
Ivan Kwanata
161110034**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
Seperti tertera dibawah ini**

Batam, 06 Agustus 2022



Sholihul Abidin, S.Sos.I., M.I.Kom

Pembimbing

ABSTRAK

Manusia aktif setiap hari. Setiap hari ada kegiatan yang harus dilakukan, namun ada kalanya orang ingin mencari waktu luang untuk sekedar beristirahat. Banyak yang mengisi waktu luang dengan bersantai, atau melakukan hobi, salah satu hobi yang bisa dilakukan di waktu senggang adalah menari. Orang yang memiliki hobi menari biasanya disebut penari, banyak penari memilih untuk mengembangkan bakatnya dengan membuat kru tari. Teknologi semakin maju, penari pun banyak yang terjun ke media sosial agar bisa dikenal khalayak luas salah satunya Instagram, banyak membuat konten koreografi untuk unjuk kebolehan, khalayak luas mengetahui tarian bahkan dimotivasi oleh konten koreografi yang dibuat. Salah satu nya @Sury_df94, ia seorang dancer dari Kota Batam, Konten koreografi yang dibuat di Instagram dapat menjadi motivasi untuk kreativitas penari lainnya. Kreativitas seorang penari juga terbantu dengan menggali apa yang sedang dikerjakan, mencari ide dari konten koreografi. Inilah salah satu alasan mengapa konten koreografi seorang penari dapat mempengaruhi kreativitas penari lainnya.

Kata Kunci: Konten; koreografi; kreativitas

ABSTRACT

Humans are active every day. Every day there are activities to do, but there are times when people want to find free time to just rest. Many people spend their spare time relaxing, or doing hobbies, one of the hobbies that can be done in their spare time is dancing. People who have a hobby of dancing are usually called dancers, many dancers choose to develop their talents by creating dance crews. Technology is getting more advanced, many dancers are also jumping into social media so that they can be known to a wide audience, one of which is Instagram, many create choreographic content to show their skills, the wider audience knows about dances and is even motivated by the choreographic content created. One of them is @Sury_df94, he is a dancer from Batam City, Choreographic content made on Instagram can be a motivation for the creativity of other dancers. The creativity of a dancer is also helped by exploring what is being done, looking for ideas from choreographic content. This is one of the reasons why a dancer's choreographic content can influence the creativity of other dancers.

Keywords: Content; choreographic; creativity

KATA PENGANTAR

Dengan kehadiran ALLAH SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Putera Batam, Ibu Nur elfi Husda, S.Kom., M.Si
2. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Ibu Ageng Rara Cindoswari, S.P., M.Si
3. Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora Dr. Michael Jibrael Rorong, S.T., M.I.Ikom.
4. Bapak Sholihul Abidin, S.Sos.I., M.I.Kom selaku pembimbing Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Putera Batam
5. Dosen dan Staff Universitas Putra Batam
6. Kedua orang tua saya, Terima kasih sudah memberikan semangat setiap harinya.
7. Agus Maryadi Tan, Seorang sahabat yang selalu membantu dengan tulus dari awal saya menyusun skripsi ini.

8. Susy Susanty, Terima kasih kak susy yang selalu membantu dan memberi semangat agar saya bisa cepat menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman yang selalu bersedia membantu saya dalam kesusahan.

Semoga ALLAH SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

Batam, 06 AGUSTUS 2022

Penulis (Ivan Kwanata)

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR RUMUS	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.1.1 Media Sosial.....	8
2.1.2 Koreografi	18
2.1.3 Kreativitas Menari	19

2.1.4 Sejarah Tari.....	21
2.1.5 Akun Instagram @Sury_df94	22
2.2 Penelitian Terdahulu	23
2.3 Kerangka Pemikiran.....	24
2.4 Hipotesis	25
BAB III.....	26
METODE PENELITIAN	26
3.1 Jenis Penelitian.....	26
3.2 Variabel Operasional Penelitian.....	27
3.3 Populasi dan sampel.....	30
3.3.1 Populasi.....	30
3.3.2 Sampel	30
3.4 Teknik Pengumpulan Data	31
3.5 Teknik Analisis Data	32
3.5.1 Analisis Statistik Deskriptif	32
3.5.2 Uji Validitas, Realibilitas.....	32
3.6 Uji Asumsi Klasik.....	33
3.6.1 Uji Normalitas	33
3.6.2 Uji Multikolinearitas.....	33
3.7 Uji Hipotesis	34
3.7.1 Koefisien Determinasi (R^2).....	34
3.7.2 Uji T.....	34
3.7.3 Uji F.....	34

3.8 Lokasi dan Jadwal Penelitian.....	35
3.8.1 Lokasi Penelitian	35
3.8.2 Jadwal Penelitian.....	35
BAB IV	37
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1 Hasil Penelitian.....	37
4.1.1 Profil Objek Penelitian	37
4.1.2 Profil Responden	39
4.2.1 Deskripsi Variabel Konten.....	41
4.2.2 Deskripsi Variabel Koreografi	42
4.2.3 Deskripsi Variabel Kreativitas	43
4.2.4 Uji Kualitas Data	44
4.2.4.1 Uji Validitas	44
4.2.4.2 Uji Reliabilitas.....	47
4.2.5 Hasil Uji Asumsi Klasik	48
4.2.5.1 Hasil Uji Normalitas	48
4.2.5.2 Hasil Uji Kolorasi Spearman	49
4.2.5.3 Hasil Uji Multikolinearitas.....	50
4.2.6 Hasil Uji Hipotesis	51
4.2.6.1 Hasil Uji Regresi Linear Ganda	51
4.2.6.2 Hasil Uji Koefisien determinasi (R^2).....	52
4.2.6.3 Hasil Uji T.....	53
4.2.6.4 Hasil Uji F.....	54

4.3 Pembahasan	55
4.3.1 Pengaruh konten @sury_df94 terhadap kreativitas dancer di Batam	55
4.3.2 Pengaruh koreografi @sury_df94 terhadap kreativitas dancer di Batam..	55
4.3.3 Pengaruh konten dan koreografi akun instagram @sury_df94 terhadap kreativitas dancer di kota Batam.....	56
BAB V	57
SIMPULAN DAN SARAN	57
5.1 Simpulan.....	57
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN I	lxi
PENDUKUNG PENELITIAN	lxi
LAMPIRAN II	lxxvii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	lxxvii
LAMPIRAN III	lxxviii
SURAT KETERANGAN PENELITIAN	lxxviii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.....	13
Gambar 4.1.....	39
Gambar 4.2.....	40

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	4
Tabel 2.1	23
Tabel 3.1	27
Tabel 3.2	28
Tabel 3.3	30
Tabel 3.4	35
Tabel 4.1	41
Tabel 4.2	42
Tabel 4.3	43
Tabel 4.4	44
Tabel 4.5	45
Tabel 4.6	45
Tabel 4.7	46
Tabel 4.8	47
Tabel 4.9	48
Tabel 4.10	49
Tabel 4.11	50
Tabel 4.12	51
Tabel 4.13	52
Tabel 4.14	52
Tabel 4.15	53
Tabel 4.16	54
Tabel 4.17	56

DAFTAR RUMUS

Rumus 3.1.....	31
----------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bekerja merupakan suatu kegiatan yang setiap hari dilakukan oleh manusia demi kelangsungan hidup. Rasa capek, gelisah,lelah pastinya menghantui setiap manusia selesai melakukan suatu hal bahkan tidurpun kadang tidak sanggup untuk menghilangkan rasa yang ada. Hiburan sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, hiburan tersebut bisa meliputi kegiatan yang disukai, diminati, bahkan ditekuni agar menjadi suatu kegiatan tetap dan mengasyikan. Hiburan tersebut bisa dilakukan untuk menghilangkan rasa yang tak diinginkan, bahkan bisa menjadi hobi.

Banyaknya hobi yang dimiliki seseorang, hobi yang hendak dibahas yakni Menari. Menari ialah aktivitas yang sangat mengasyikkan dengan menggerakkan tubuh sesuai irama musik, laki-laki ataupun perempuan boleh menggandrungi. Tidak hanya mengasyikkan, menari pula dapat selaku berolahraga buat menyehatkan badan. *Dancer* ialah sebutan bagi para peminat dibidang menari, hobi ini memang khusus bagi yang menyukainya saja tapi masih ada saja oknum yang kurang kerjaan ,mengatain dari bermacam golongan, terdapat yang bilang menari tidak terdapat manfaatnya, pria tidak perlu bisa menari, wanita saja yang diperbolehkan , hobi yang tidak jelas, hingga perkataan yang sebetulnya tidak pantas pun terucapkan.

Menari bukan hanya menjadi hobi semata, menari bisa juga sebagai suatu kegiatan menguntungkan jika benar-benar ingin memperdalamnya, anggap itu sebagai pekerjaan, yang berarti ada manfaat memiliki hobi tersebut. Mereka yang membenci akan terus membenci untuk menutupi rasa malunya karena sudah salah menilai seseorang. Ambisi yang luar biasa memungkinkan para peminat tari akan selalu dikagumi serta jangan dipandang sebelah mata. *Dancer* pasti memiliki keinginan bisa dikenal banyak orang, promosi wajib dilakukan agar bakatnya terpandang.

Kemajuan akan terasa hampa jika tidak ada tindakan, itulah yang cocok untuk seorang *Dancer*. Perlu tindakan yang berani agar suatu hal bisa tercapai, Promosi menjadi jawaban untuk seorang *Dancer* yang ingin berkembang. Di era teknologi modern ini, ada banyak platform dan cara untuk mempromosikan diri. Video yang berisi koreografi dapat digunakan untuk mempromosikan tarian yang diciptakan, atau penari dapat dipromosikan dengan membuat grup tari dan berpartisipasi dalam kompetisi. Promosi juga bisa dilakukan dengan mengisi acara yang membutuhkan promotor. Namun, ada banyak alasan mengapa metode tersebut tidak efektif, terutama karena pandemi yang sangat meresahkan.

Media memiliki variasi yang sangat banyak seperti *HelloTalk*, TikTok, *Litmatch*, *We Chat*, dan *Facebook*. Bahkan Instagram sendiri bisa menjadi platform yang bagus bagi para penari untuk memamerkan keterampilan mereka, sekaligus mempromosikan diri. Dengan begitu banyak orang yang menggunakan Instagram di area yang begitu kecil, ini adalah platform yang baik bagi para penari untuk menunjukkan bakat mereka dan memasarkan diri mereka sendiri

Indonesia menjadi salah satu negara yang peminat *Dance* atau disebut *Dancer* cukup banyak, Setiap saatnya pasti ada acara yang diselenggarakan baik kategori *Modern* ataupun tari tradisional, Kota industri yaitu Batam menjadi salah satu sarangnya. *Genre* yang di gandrungi *Dancer* di kota ini beragam jenis dan salah satunya *genre Modern*. *Modern dance* juga terbagi berbagai *genre*. Media sosial atau anak muda sebut *Platform* menjadi tempat yang tepat untuk pengembangan diri.

Foto dan video yang ada dalam galeri kini bisa disebarluaskan menggunakan *Platform* yang disebut IG atau Instagram, keistimewaan yang disediakan yaitu tagar dapat memudahkan postingan lebih di *notice* banyak pengguna. Pada 6 Oktober 2010 tepatnya 12 tahun lalu Kevin Systrom dan Mike Krieger merilis resmi *Platform* ini. Napoleon Cat merilis bahwa Indonesia memiliki hampir 70 juta penikmat aplikasi ini, data tersebut diolah dari awal hingga pertengahan tahun 2020.

Dancer yang berusaha membesarkan potensi bakat yang dimiliki dengan membuat *project video* bisa menggunakan media sosial Instagram sebagai tempat yang pas, Aplikasi ini menyiapkan tagar sebagai opsi terbaik dalam hal promosi bakat yang mereka miliki. Percaya diri yang amat besar bisa membawa mereka menjadi lebih terpandang, keberanian menghasilkan diri mereka lebih berkharisma, kemauan agar bakat yang mereka punya lebih besar terkadang terpaksa tertutupi karena rasa *insecure*, tidak mau mencoba yang pada akhirnya tertinggal jauh. beberapa *dancer* pastinya juga punya rasa seperti itu.

Aplikasi Instagram menjadi pilihan para *dancer* karena memiliki fitur yang memudahkan video mereka lebih ke “*up*”. Tidak hanya satu atau dua, pastinya ribuan bahkan sangat banyak peminat hobi ini juga bergabung dalam aplikasi Instagram. berbagai manusia yang bergabung mulai dari hanya menyukai semata, penasaran, bahkan banyak *Dancer* juga. *Project video* yang mereka buat bisa disebut sebagai *choreography content* yang mana berisi video *dance* yang sangat menarik. Para peminat dunia tari saat melihat konten tersebut bisa menjadi sangat percaya diri melihat *dancer* favoritnya dan bisa saja mengikuti jejak *dancer* tersebut.

Penggunaan aplikasi ini tentunya tidak memandang kalangan, ketenaran maupun siapa dirimu, semua boleh menggunakannya, salah satu *dancer* yang populer yaitu Kak PaRris G sangat aktif membagikan *choreography content*. Kegiatannya di dunia dance bersama grupnya *Royal Family Varsity* menjadikan ia sebagai *dancer* yang lumayan memiliki banyak pengikut dan hampir menyentuh di angka 2 juta pengikut. Konsisten yang ia lakukan membawa dirinya dikenal khalayak luas bahkan jasanya digunakan oleh artis papan atas seperti *Queen R*, Penyanyi CL, *Boygrouop* asal Korea dan pernah diundang sebagai pengisi acara di salah satu acara olahraga terbesar di Amerika Serikat. *dancer* maupun orang biasa banyak yang termotivasi akan kegigihan dan bangga akan prestasi hasil perjuangan Kak PaRris G lakukan di dunia dance ini. Anggota dari grup naungan PaRris pastinya sangat membanggakan karena menjadi *Talent* bagi mereka yang memakainya sekaligus menambah pengalaman.

Kak PaRris yang berasal dari New Zealand, tidak jauh dari situ, di Indonesia tepatnya di Kota Industri yaitu Batam banyak peminat ataupun *dancer* yang menggunakan Instagram sebagai tempat promosi nya dan mendapat apresiasi yang luar biasa. Surya atau dipanggil Koko Sury merupakan salah satu influencer asal Kota Batam yang bergerak dibidang tari atau *dance*.

Content creator yang sangat bersemangat dalam membuat konten apalagi yang digandrungi bukan sembarang konten melainkan *choreography content* yang pastinya harus menyita banyak energi namun selalu giat dan konsisten menyajikan yang terbaik hingga bisa mendapatkan pengikut hampir 9 ribu di aplikasi instagram, semua pantas disampaikan untuk Ko Sury. Pengalaman dan prestasi yang bahkan menyentuh mancanegara menjadikan Ko Sury banyak disukai para pengikutnya baik di aplikasi maupun di dunia nyata. Semua yang dilakukan pastinya membuat suatu kepuasan tersendiri dan bahagia.

Tabel 1.1 Kumpulan prestasi yang di raih Ko Sury dalam lomba tari modern.

NO	Kategori Nasional	Kategori International
1	GATSBY Competition Jakarta,2012 [Semi Finalist]	Pertarungan Dance Hip-Hop The Nastiest 2019 Singapura [16 Besar]
2	EAT D BEAT Bandung,2016 [5 BESAR KOREOGRAFER TERBAIK]	2016 Volume 1 Turnt Up! Pertarungan 1on1 Genre Hip-Hop Singapura [32 Besar]
3	360 Dance Competition Bali bersama Dream Familiez	

Sumber: Data Primer

Ko SuRy kerap dipercaya menjadi juri di ajang kompetisi menari bergengsi tingkat kota dan juga nasional. Komunitas tari yang dinaungi dan diketuai ko sury yang bernama DF Crew juga memiliki pencapaian yang luar biasa mengagumkan dan juga kerap mendominasi kejuaraan tari di tingkat kota dan juga nasional. Ko SuRy juga menyediakan kelas tari yang di buka untuk umum. Selain kelas tari yang di bukanya, ko sury juga mengajar di salah satu perusahaan seni Batam. Ia juga meraih popularitas di jagat maya melalui unggahan *choreography content* di aplikasih Instagram.

Melihat latar belakang yang sudah disampaikan diatas, peneliti tertarik untuk melihat sejauh mana pengaruh konten koreografi akun Instagram @Sury_df94 terhadap kreatifitas menari *Dancer* di Kota Batam. Peneliti berharap dari karya ilmiah ini dapat melitirasi pembaca tentang bagaimana hubungan konten koreografi di media sosial Instagram dengan perkembangan kreatifitas yang dimiliki *Dancer* di kota Batam. Dapat disimpulkan bahwa judul penelitian yang akan diangkat adalah “Pengaruh Konten Koreografi Akun Instagram @Sury_df94 Terhadap Kreatifitas Menari Dancer Batam”’.

1.2 Identifikasi Masalah

Latar belakang pun dipaparkan, ditemukanlah Identifikasi masalah yang tertera, diantaranya:

1. Usaha menciptakan gerakan tari dari seorang penari
2. Wadah untuk pengembangan bakat yang sudah tersedia dalam bentuk aplikasi
3. Motif pengikut Ko Sury yang memiliki bakat menari

1.3 Batasan Masalah

Setelah melihat penjelasan pada identifikasi masalah yang sudah dipaparkan diatas, alhasil penulis menetapkan bahwa penelitian ini memiliki batasan masalah yaitu mulai dari pengisi kuesioner yang berusia paling kecil 13 Tahun, penyuka konten Ko Sury yang juga memiliki bakat di bidang tari.

1.4 Rumusan Masalah

Bersumber pada batasan masalah yang sudah di paparkan di atas, maka pada penelitian ini terdapat rumusan masalah, diantaranya:

1. Seberapa besar pengaruh konten dalam Instagram @Sury_df94 pada tingkat kreativitas penari di Kota Batam?
2. Seberapa besar pengaruh koreografi dalam Instagram @Sury_df94 pada tingkat kreativitas penari di Kota Batam?
3. Bagaimana efektifitas dalam kreatifitas penari Kota Batam setelah melihat konten dan koreografi dari Akun Instagram @Sury_df94?

1.5 Tujuan Penelitian

Rumusan masalah yang sudah tertera di atas menjadikan penulis mendapatkan tujuan, kesimpulan tujuan pada penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui apakah konten dalam akun Instagram @Sury_df94 bisa berpengaruh pada kreativitas penari khususnya di Kota Batam
2. Untuk Mengetahui apakah koreografi dalam akun Instagram @Sury_df94 bisa berpengaruh pada kreativitas penari khususnya di Kota Batam
3. Untuk mengetahui apakah konten dan koreografi dalam akun Instagram @Sury_df94 memiliki efektifitas yang cukup baik terhadap kreatifitas penari di Kota Batam.

1.6 Manfaat Penelitian

Setelah melihat dan membaca tujuan penelitian yang sudah dipaparkan , maka penulis menemukan manfaat penelitian, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Dengan keunggulan yang ada, penelitian ini secara teoritis meningkatkan penelitian empiris tentang dampak konten di media sosial Instagram pada kreativitas modern dan memberikan referensi untuk penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti individu dapat melihat dampak media sosial terhadap kreativitas penari di kota Batam.
- b. Bagi civitas akademika terutama di Universitas Putera Batam, Hasil dari penelitian yang dilakukan bisa digunakan untuk penulis lainnya sebagai panduan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Media Sosial

Waktu berubah begitu cepat sehingga teknologi harus menjadi lebih canggih setiap saat. Teknologi terus berkembang setiap saat, sehingga segala sesuatunya tidak ketinggalan zaman. Ada banyak jenis teknologi yang pastinya sangat berguna untuk masa depan. Salah satu teknologi yang akan dibahas adalah Sosial Media di bidang teknologi informasi.

Diambil dari kutipan *sekawanmedia.co.id* Media sosial adalah suatu bentuk media yang dapat digunakan dari jarak jauh atau online, dengan menggunakan internet. Ada banyak sekali jenis media sosial di era teknologi modern ini, sebagai pelengkap kehidupan sehari-hari. Beberapa contoh media sosial adalah Instagram, Twitter, Snapchat, Whats app, Tiktok, dan Line. Media sosial dapat digunakan untuk terhubung dengan orang lain, mencari berita dan informasi, serta belajar tentang kehidupan sehari-hari.

Dikutip dari (Rustian, 2012) Media sosial memiliki berbagai bagian dalam beberapa kategori, dalam bidang yang cukup besar, beberapa kategori tersebut ialah:

1. *Social Networks*. Berbagai media seperti hi5, Facebook, Bebo menjadi tempat terjadinya interaksi sosialisasi. Adanya berbagai media tersebut memudahkan yang jauh menjadi lebih dekat dengan fitur yang disediakan.
2. *Diskusi*. Beberapa media sosial itu ialah Phorum, Teams, Zoom, Google talk menjadi bukti kemajuan pada media sosial yang sudah di lengkapi fasilitas. Fasilitas yang diberikan bukan hanya sekedar suara melainkan video yang memungkinkan kita bisa melihat dan berbicara atau disebut sebagai *Video Call*

3. Membagi. Dokumen, video, lagu menjadi fasilitas yang dibagikan di media sosial. Media sosial seperti youtube, vidio, telegram menjadi tempat para pengguna berbagi yang ingin mereka bagikan.
4. Publikasi. Media sosial yang memiliki fasilitas ini ialah wordpress, wikipedia, blog. Semua yang tersedia menjadi tempat kreator dalam mempublikasi konten atau artikel maupun jurnal yang mereka miliki.
5. Game Sosial. Media sosial yg di memiliki fasilitas tersebut ialah Koongregate, Café dan media sosial lainnya. Kegunaan dari bagian ini ialah bisa memanjakan penggunanya dengan bermain permain gim secara *online* maupun *offline*.
6. Video Multi Online. Di kutip dari 4mehac.com, *World of warcarft*, *mincecraft*, *fornite* merupakan contoh game MMO. *Game* MMO ini menjadikan permainan bisa dilakukan dua orang bahkan lebih, menjadi salah satu fasilitas yang memiliki banyak peminat.
7. Dunia Maya. Bersumber dari *Wikipedia.com*, Pengguna diberikan fitur yang luar biasa dan tidak membosankan, membuat suatu aktivitas, mengikuti aktivitas, komunikasi bisa dilakukan walaupun jarak menghalangi. Beberapa jenis Dunia Maya ada habbo, imvu. Semua menjadikan dunia maya sangat menarik.
8. Siaran langsung. Menurut kutipan dari *Lucidmeetings.com*, program yang ditayangkan dan disiarkan pada saat yang sama dapat dilihat oleh pemirsa melalui situs web dan dapat diakses melalui internet, yang disebut sebagai pemeran langsung. Contoh Siara langsung bisa dilakukan di instagram, facebook maupun tiktok.
9. *Livestream*, Dikutip dari *baktikominfo.id*, Youtube, socializr, discord menjadi contoh dari Live streaming. Pengguna bisa menikmati fasilitas untuk melakukan livestreaming dan ditonton ribuan orang. Live streaming bisa dilakukan secara langsung maupun tidak langsung tergantung penggunanya. Semua ini bertujuan agar pengguna bisa lebih dekat dengan penikmat konten yang ia buat.
10. *Micro blog*, Dikutip dari *Sprout Social*, Instagram, Twitter, Pluek menjadi contoh pada *Micro Blog*. Platform ini digunakan selain membuat pesan bisa juga sebagai

wadah untuk meng-upload konten. Pesan dan konten tersebut bisa diperlihatkan pada khalayak luas, itu semua menjadi salah satu fasilitas yang didapatkan pengguna.

Dikutip dari artikel milik Hernawati yang berjudul “Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Masyarakat” terdapat dampak dalam penggunaan media sosial di masa yang lumayan canggih ini, dampak tersebut ada dampak positif dan dampak negatif.

1. Dampak Positif Media Sosial

Salah satu alasan media sosial memiliki dampak positif bagi penggunanya adalah karena platform tersebut memiliki interaksi yang hebat dalam bidang bisnis, ekonomi, dan sosial. Fitur-fitur yang ditawarkan media sosial dapat membantu pengguna, seperti bertukar foto dan video dengan pengguna lain, mengakses informasi terkini, menjual barang untuk pedagang, atau berbelanja online. Media sosial juga dapat membantu orang yang terpisah dari orang yang mereka cintai merasa terhubung dan rindu. Media sosial digunakan untuk berbagai tujuan, selain untuk bisnis. Promosi dilakukan di media sosial untuk menarik minat, dan bisnis lain menggunakan fasilitas media sosial untuk mendatangkan pelanggan baru. Tujuan dari semuanya ialah agar mencapai target pemasaran yang diinginkan.

2. Dampak Negatif Media Sosial.

Efek ini bisa saja terjadi sama siapapun yang menggunakannya. saat menggunakan media sosial pasti ada yang mengganjal, bahkan sesuatu yang sebetulnya tidak diinginkan, dan pastinya tidak pantas. Aplikasi yang harusnya tempat untuk saling sapa justru di salahgunakan menjadi tempat ujaran kebencian. Penyebaran fotografi yang tidak etis membuat media sosial berisiko tinggi bagi penggunanya bahkan karena aplikasi ini bersifat bebas, bukan hanya untuk yang sudah berumur 17 tahun keatas juga anak dibawah umur yang memiliki akses ke media sosial harus menghindari apa yang tidak dapat mereka konsumsi. dipantau lebih. Selain itu, fasilitas media sosial dapat menjadi tempat provokasi untuk menyebarkan informasi hoax, dan ada aspek yang memungkinkan untuk menciptakan adegan orang yang menelan informasi *hoax* secara langsung, dan hal-hal seperti itu sangat berbahaya. dalam kehidupan tetapi juga dalam kehidupan Berbagai macam orang bahkan dapat mempengaruhi negara, yang pada akhirnya menyebabkan gejolak yang sangat berbahaya. Kontrol lebih lanjut atas penggunaan media sosial diperlukan untuk menghindari ketidaknyamanan.

2.1.1.1 Media Sosial Instagram.

Teknologi setiap saatnya akan berkembang dari segala aspek dan model yang ada. Di masa yang sudah cukup canggih ini ada teknologi yang disebut sosial media. Penikmat sosial media bisa menggunakan fasilitas yang tersedia dari segala aspek. Instagram menjadi salah satu sosial media paling digemari dan paling banyak penikmatnya.

Dikutip dari (Baihaqi, 2020) Instagram adalah hiburan berbasis web yang memudahkan klien untuk berbagi foto dengan teman atau anggota keluarga tersayang mereka segera, momen seperti dalam berbagi menit tanpa hal tambahan itu sederhana. Komunitas informal yang memiliki tujuan memberikan kantor kepada kliennya untuk menyampaikan atau memperdagangkan notulen kepada klien yang berbeda.

Instagram adalah aplikasi yang dirancang untuk ponsel, tablet, dan perangkat pintar lainnya. Itu dibentuk oleh sebuah perusahaan bernama BURB INC, yang terdiri dari Mike Krieger dan Kevin Systrom (pendiri Instagram). Aplikasi ini diluncurkan sekitar Januari 2010 dan memiliki lebih dari 7 juta pengguna aktif hanya dalam 10 bulan. Meskipun ada versi Android dari aplikasi, itu hanya tersedia untuk beberapa negara. Co-founder berfokus pada pengembangan aplikasi hanya untuk perangkat iOS dan iOS. Instagram memiliki banyak fitur sehingga orang tidak bosan dengan aplikasi terlalu cepat.



Gambar 2.1 Kevin dan Mike sebagai pendiri Instagram.
Sumber: grid.id

Bahkan, penelitian dari jurnal Elise Moreaus dengan judul *What Is Instagram, Anyway?* membagikan bahwa aplikasi dapat dijadikan wadah untuk berbagi cerita sehingga banyak pengguna atau tampilan publik. (Moreau, 2018)

Ketika pertama kali dirilis pada 2010, Instagram menawarkan fungsionalitas yang sangat terbatas. Fungsinya untuk membagikan foto, dan juga filter yang digunakan untuk mengedit. Adanya kemajuan zaman, Instagram melanjutkan memperbarui inovasi untuk membuat pemakai merasa puas.

Mengunggah video atau foto menjadi inovasi terbaru yang ditemukan aplikasi Instagram. Videonya sendiri masih sangat terbatas dan tetap dalam mode persegi hanya dalam 15 detik. Upaya pembaruan aplikasi akan terus dilakukan secara bertahap, dan pada akhirnya Instagram akan mencapai puncaknya dengan fitur-fitur terbaru yang bertujuan agar aplikasi semakin nyaman dan selalu tersedia bagi pengguna.

Seiring berjalan waktu, Instagram terus mengalami pembaruan. Pembaruan tersebut banyak menghadirkan fitur baru. Beberapa yang paling mencolok ialah fitur IGTV. Fitur IGTV memberikan fasilitas kepada pengguna untuk mengupload cerita dengan waktu yang tidak sedikit. Sebelumnya mengunggah video di Instagram hanya 15 detik, dengan fitur IGTV, durasi tersebut dapat diperpanjang hingga lebih dari 1 menit. Kemudian Instagram juga memiliki fitur seperti mengunggah beberapa foto dalam sekali unggahan, fitur edit pun tersedia untuk pengguna Instagram.

Aplikasi ini menyediakan sesuatu yang segar dan berbeda, sehingga pengguna tidak mudah untuk beralih ke aplikasi lain. Aplikasi ini juga terus berkembang sehingga bisa menjadi pengalaman yang baik selama menggunakannya. Instagram dapat menjadi wadah para pengguna untuk menyalurkan bakat dan mengembangkan keterampilannya, sehingga dapat dikenal dan memiliki lebih banyak pengikut. Ini juga bisa menjadi wadah berkumpulnya informasi, namun pemakai harus pandai melihat serta memisahkan informasi ini asli atau palsu.

Instagram memiliki potensi secara positif ataupun negatif dan bisa juga mempengaruhi kebiasaan seseorang dalam menggunakan media sosial. Pada umumnya, aplikasi bisa tergolong memiliki kelebihan maupun kekurangan, begitupun dengan aplikasi Instagram yang memiliki 2 aspek tersebut.

1. Sisi Terang dari Instagram.

Terang memiliki arti yang jelas, begitu juga dengan aplikasi instagram. Pengguna instagram jarang sekali tidak merasa puas dengan fitur pada aplikasi tersebut. Para pemakai dapat mengeskpresikan hal yang mereka suka, seperti membagi *story*, rekaman *vlog*, *voice note*, dan lain-lain.

a) Pengembangan Bakat Melalui Aplikasi Instagram

Kemampuan yang terpendam dari setiap orang dan dikembangkan secara natural merupakan arti dari sebuah bakat. Terdengar adanya Instagram, para konten kreator berkesempatan untuk berkarya. Hasil karya yang dibuat para konten kreator berupa cerita-cerita dalam bentuk apapun yang digemari pengikutnya.

b) Instagram dapat jadi wadah untuk promosi.

Mempromosikan dan meningkatkan kualitas segala aspek mulai dari produk maupun bakat yang dijadikan konten. *Feedback* yang didapatkan cukup besar dan membuat pengguna merasa puas (Puspitarini & Nuraeni, 2019)

Buku yang berjudul “Strategi Promosi Yang Kreatif Dan Analisis Kasus *Integrated*” dikutip dari Rangkuti (2009:49) mengatakan produk yang diterbitkan untuk dikenalkan serta memunculkan keunggulan merupakan bagian dari promosi untuk menarik perhatian calon konsumen.

2. Sisi Gelap Dari Instagram

Pemakaian sosial media tidak hanya memberikan sisi terang bagi penikmatnya, tetapi juga memiliki sisi gelap yang bisa saja menyerang penggunanya. kasus yang melibatkan aplikasi ini bukan lah sedikit, banyak hingga berbagai macam perilaku yang tidak pantas justru terjadi kepada penggunanya.

Dikutip dari Jurnal *Digital Finna* Yunilia Wijaya yang berjudul “Dampak Positif Dan Negatif Instagram Bagi Remaja” Sisi gelap pada instagram menjadikan aplikasi ini terlihat baik diluar namun menyeramkan, maksud dari kalimat tersebut yaitu:

- a. Orang awam yang memakai aplikasi ini bisa menjadi sasaran berita-berita hoax. berita hoax sangat lah gampang tersebar, jika tidak teliti maka akan kena dampak yang bahaya dari berita palsu tersebut.
- b. Pemuda Pemudi yang gemar bermain aplikasi ini terkadang suka malas mengerjakan tugas bahkan sampai lupa akan waktu.
- c. Pengaruh isi dalam aplikasi tersebut bisa sangat merugikan segala pihak. konten berisi hal negatif bisa menyerang mereka karena tidak ada bimbingan orang tua.

Sisi terang maupun sisi gelap dalam penggunaan aplikasi ini sangat berpengaruh terhadap peminatnya. Apabila aplikasi ini menjadi wadah bagi mereka untuk berbagi hal yang positif maka akan datang juga keberuntungan baginya.

2.1.1.2 Konten dalam media sosial Instagram

Dikutip dari (Mahmudah & Rahayu, 2020) Kepopuleran aplikasi instagram memanjahkan penikmatnya dengan fasilitas untuk menyebar luaskan konten yang di buat. fitur seperti tagar bisa ditemukan di aplikasi instagram, memudahkan mereka mencari apa yang mereka suka. contohnya seperti tagar #DancerBatam #IndonesianDancer. Adanya tagar yang sangat berfungsi di instagram ini menarik para penari untuk membuat *choreography content* dan di sebarluaskan agar mendapat perhatian lebih.

Menurut Simarmata (2011) Sesuatu yang dapat dikelola dalam *electronic design* dapat disebut *content*. Tertuju pada kutipan *Cambridge Dictionary* “*the articles or parts contained in a magazine or book*” isi dari majalah, *book*, yang memiliki artikel didalamnya bisa disebut *content*, dikutip juga dari *Business Dictionary*, berikut beberapa arti dalam konteks “konten” :

1. *Glue* "Menciptakan situs yang menjadi 'perekat' bagi penggunanya" perekat yang dimaksud ialah membuat betah penikmat situs tersebut tanpa harus berpindah.
2. Mempublikasi text dengan beragam bentuk. sesuatu yang segar, memiliki informasi yang relevan dalam berkomunikasi menjadi arti untuk konten
3. kandungan dalam suatu pesan yang akan di infokan, audiens bisa menerima apa yang diinfokan.

Setelah membaca pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa konten adalah macam-macam format serta informasi yang tersaji melalui media, khususnya media baru yang memiliki komponen berupa gambar, tulisan, video ataupun suara (audio).

Diambil dari buku Media Sosial *How to Engage, Share, and connect* (Luttrell,2015) *The Circular Model of Some* merupakan tahapan dimana sosial media dikelola dan harus diperhatikan . Empat aspek yang bisa digunakan dan sangat membantu.

Berikut Penjelasan dari *the Circular model of Some* yang dikutip dari teori Regina Luttrell dalam bukunya tentang Social Media (Luttrell, 2015):

1. Menyebarkan: Interaksi konsumen bersama pengikutnya sangatlah diperlukan, dengan cara apapun pasti akan dilakukan, salah satunya dengan membagikan suatu cerita yang pastinya baru. Isi dalam konten juga harus menarik. Daya guna dalam mengembangkan sosial media ini bisa terlaksanakan jika peminat menikmati konten yang diberikan.
2. Optimisasi: Sosial media memiliki keistimewaan tersendiri tetapi juga memiliki tabiat yang berbeda-beda, kreator harus bisa berusaha agar konten yang ingin disebarluaskan bisa diterima khalayak luas.
3. Mengatur: Pengaturan sosial media yang baik bisa dalam bentuk apapun, kreator harus bisa memahami dari segala teknik agar sosial medianya bisa bertahan.
4. Melibatkan: Ada beberapa hal yang sulit saat mengatur perkembangan sosial media, harus adanya libatan antar 2 pihak yang bisa saja menguntungkan, semua dilakukan agar pengguna juga mendapat keuntungan.

2.1.2 Koreografi

Menurut (Raras, 2019) Tarian tidak bisa muncul begitu saja, seorang penari harus bisa menciptakan suatu tarian yang indah dan bermakna. *Choreography* menjadi sebutan untuk menciptakan, menata, menselaraskan suatu gerakan dan harus diperhatikan dari berbagai sisi yang ada. Ada sebutan bagi *choreography* yang berasal dari bahasa Yunani “χορεία” memiliki arti tarian yang diisi satu orang atau lebih dan γραφή memiliki arti menulis. Dari dua patah kata dari bahasa Yunani, alhasil menata gerakan tari dan menulis *detail* yang ada bisa disebut *choreography* dan juga orang yang menciptakan gerak tari disebut koreografer.

Membuat suatu gerakan pastinya tidak bisa sembarangan, ada komponen yang harus diperhatikan agar suatu gerakan tercipta dengan sempurna. Sebelum membuat suatu konten dan di upload, koreografer harus mempersiapkan suatu gerakan dengan memasuki sepuluh komponen yang membantu menyempurnakan suatu gerakan tari. Tujuan adanya komponen agar koreografer tidak seenaknya menciptakan gerakan tari tanpa memperhatikan detail yang ada.

2.1.3 Kreativitas Menari

2.1.3.1 Komponen Kreativitas Menari

Di kutip dari (Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, 2014) Ada empat hal yang harus diperhatikan untuk menciptakan kreativitas pada diri sendiri, Narawati (2008:24), Eksplorasi, penyajian, rangsangan awal, pembuatan gerak merupakan empat hal yang bisa menjadikan seseorang tau dan teliti dalam berkreasi.

Terdapat empat komponen khususnya bagi seorang penari yang bisa melakukan kemajuan untuk bakatnya:

a) Komponen Ide

Menari membutuhkan tubuh dan pikiran. Penari harus kreatif dalam berpikir untuk menciptakan gerakan tangan, kepala, dan kaki mereka, serta menciptakan gaya yang unik. Diperlukan juga ide dalam mendesain tampilan dan nuansa tarian secara keseluruhan.

b) Komponen Eksplorasi

Penari harus melakukan latihan dengan musik atau pemutaran audio, untuk memiliki kinerja yang baik. Latihan-latihan ini membantu penari mengingat koreografi, dan tampil dengan baik.

c) Komponen Penyusunan

Penari harus membawa tarian ke tingkat berikutnya dengan membuat gerakan mereka ikonik dan luar biasa, bukan membosankan dan khas. Mereka harus bisa meniru gerakan satu sama lain, dan membuat pertunjukannya berkesan dan penuh kejutan menarik sehingga siapa pun yang menonton mengingatnya.

d) Komponen Penyajian

Persiapan suatu tari harus sudah terlaksanakan dan bersiap untuk ditampilkan. segala macam *detail* seperti *costume*, set panggung, koreo harus benar-benar matang dan tidak ada yang tertinggal. usaha harus ditingkatkan saat pertunjukan tari dilakukan, buat semua penonton terpukau dengan seni tari yang disampaikan.

Adanya empat komponen diatas dapat membantu seorang penari dalam menciptakan karyanya yang terbaik. Ketelitian sangat diperlukan agar bisa mempermudah mereka tetapi tidak mudahan. Mempelajari dari segala komponen bisa meningkatkan daya kreasi yang dimiliki seseorang, bahkan bisa menjadikan seseorang ahli dalam bakat yang dimiliki. Proses demi proses dilakukan, dilewatin, banyak rintangan menghadapi tetapi tidak akan menghentikan mereka yang mau berusaha untuk mencapai kesuksesan yang diinginkan. Pencapaian yang akan tercapai akan terbayarkan karena usaha yang sangat keras, selalu mengikuti proses, mempelajari dengan teliti.

2.1.4 Sejarah Tari

Menghidupkan diri pastilah tidak mudah, usaha keras selalu dilakukan akan kebutuhan sehari-hari bisa tercukupi namun manusia bukan lah robot, walaupun manusia ciptaan tuhan yang paling sempurna bukan berarti bebas dari kelelahan maupun kejenuhan. Setiap manusia pastinya memiliki kegiatan untuk menghilangkan rasa jenuh, salah satunya menari. Badan jadi lebih sehat dan mood menjadi baik karena kegiatan yang disukai. Kegiatan tersebut bisa merubah seseorang menjadi penari yang mengerti apa itu tari atau dance.

Dikutip dari (Herdiani, 2016) Menggerakkan badan dengan sentuhan seni dan menghayati sesuai dengan ritme musik bisa disebut sebagai tari atau dance. Dari zaman dahulu leluhur sudah menciptakan tarian yang selalu dikaitkan dengan tradisi ataupun keagamaan. Bahkan dalam satu wilayah saja bisa mempunyai tarian yang lebih banyak. Tarian yang sudah diciptakan dari lama selalu disebut traditional dance. Seiring berjalannya waktu dan mulai memasuki masa modern, tarian yang harusnya dijaga keberadaannya justru sudah mulai pudar.

Zaman semakin modern tarian pun ikut modern, traditional dance masih tetap diminati tapi lambat laun tergantikan dengan tari modern atau modern dance yang lebih gampang menarik perhatian. Dalam tulisan Kenneth Macgowan yang berjudul “The Living Stage: A Story of The World Theater” Menjelaskan remaja banyak sekali yang menyukai tarian modern karena lebih bebas untuk berkreasi tanpa terikat suatu hal yang sakral.

Kebebasan dalam bergerak sangatlah dirasakan untuk peminat tari modern. Dalam tari modern atau modern dance pun memiliki berbagai jenis atau genre. Gerakan bebas namu tertata menjadikan modern dance ini sangat digemari baik yang masih anak-anak maupun yang sudah dewasa. Genre lyrical, genre robotic, genre dance hall, genre new style dan lainnya menjadikan tari modern mempunya banyak peminat.

2.1.5 Akun Instagram @Sury_df94

Konten dibuat bukanlah mudah, butuh perjuangan untuk membuat suatu konten dengan kualitas terbaik, setelah jadi kreator akan bersiap membagikan ke khalayak luas, banyak kreator salah satunya kreator dance yang memilih aplikasi instagram sebagai tempat untuk menyebarluaskan karyanya. salah satu kreator yg memilih aksi tersebut ialah Suryanto AKA Ko SuRy yang merupakan penari yang lumayan terkenal di Kota Industri ini yaitu Batam. Keputusan yang diambil termasuk sangat tepat demi perkembangan bakat yang dimiliki.

2.2 Penelitian Terdahulu

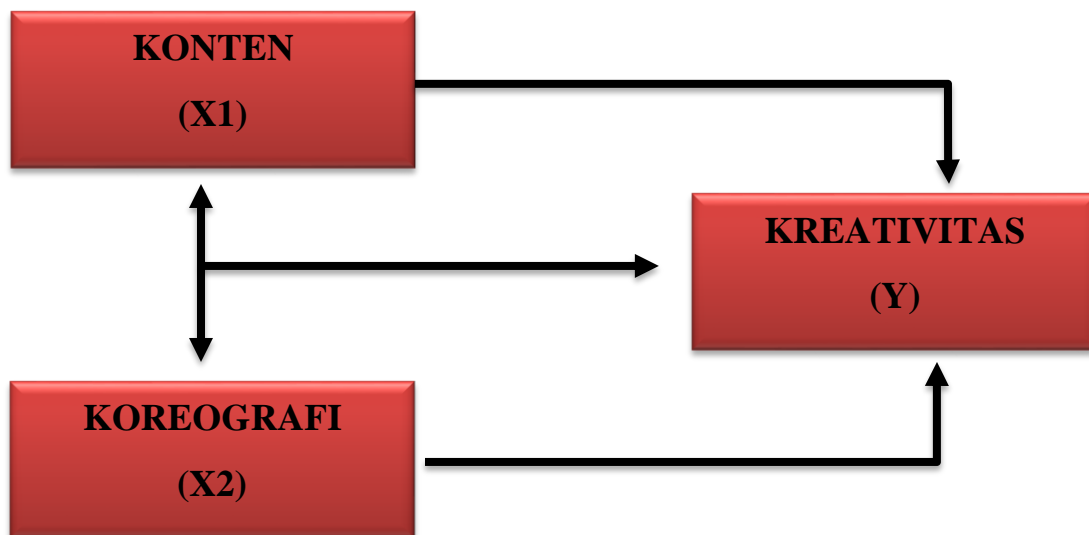
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

NO	Judul Penelitian	Hasil
1	Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Instagram Terhadap Kreativitas Belajar Pada Remaja Kelas VII (Rubiyati et al., 2017)	Remaja yang sudah memasuki kelas VII Sangat terpengaruhi dari segi berkreasi atas memanfaatkan aplikasi Instagram.
2	Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi (Studi Deskriptif pada <i>Happy Go Lucky House</i>) (Puspitarini & Nuraeni, 2019)	Media Instagram sangat membantu sekali dari segi promosi yang dilakukan oleh pengguna, sehingga mendapat efektifitas yang luar biasa.
3	Pemanfaatan Media Sosial Instagram Akun @MR. CREAMPUFF Sebagai Promosi Dalam Meningkatkan Penjualan. (Ramadhan, 2017)	Umpan balik yang luar biasa baik dan besar menjadikan usaha yang dibangun tidak sia-sia menggunakan sosial media instagram sebagai tempat menjualkan produk yang mereka jual.
4	Pemanfaatan Media Sosial Instagram Pada Akun @GEPREKEXPRESS Dalam Mmempromosikan Restoran Geprek <i>Express</i> (Reinhart Abedneju Sondakh et al., 2019)	Penyebaran informasi melalui aplikasi Instagram dinilai sangat berefek pada pemilik bisnis makanan ini.

Sumber: Google Scholar 2021

2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dari penelitian ini adalah:



2.4 Hipotesis

Setelah memaparkan kerangka yang sudah jelas diatas, hipotesis riset yang dapat diajukan, yaitu:

H₀: Tidak berpengaruh signifikan konten pada akun Instagram @Sury_df94 terhadap kreativitas penari di Kota Batam.

H₀: Tidak berpengaruh signifikan koreografi pada akun Instagram @Sury_df94 terhadap kreativitas penari di Kota Batam

H₁: Berpengaruh secara signifikan konten pada akun Instagram @Sury_df94 terhadap kreativitas penari di Kota Batam.

H₁: Berpengaruh secara signifikan koreografi pada akun Instagram @Sury_df94 terhadap kreativitas penari di Kota Batam.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian sangat diperlukan demi kelacaran suatu penulisan, ada dua jenis penelitian yang tersedia, yang pertama kuantitatif dan yang kedua kualitatif. penulis berhak memilih jenis penelitian yang akan digunakan, kali ini kuantitatif dipilih penulis untuk melancarkan penulisan serta penyusunan karya ilmiah yang akan dikerjakan.

Berdasarkan (Rizqi, 2017), Kuantitatif merupakan jenis penelitian dengan cara mengolah data dalam bentuk angka atau bisa diangkakan. Dikutip dari Sugiyono (2015, hlm.23) Metode kuantitatif memiliki cara agar penulis dimudahkan untuk menganalisis data yang di dapatkan dengan teknik statistik. Pada metode ini terdapat prinsip positivism yang menjadi asas dan disebut juga metode positivistik. banyak juga sebutan lainnya untuk metode ini, ada metode ilmiah dan metode *discovery*. kaidah yang tekandung ada rasional, terukur, objektif, sistematis dan empiris menjadi alasan ini disebut metode ilmiah sedangkan iptek baru untuk penemuan dan pengembangan data juga disebut metode *discovery*.

3.2 Variabel Operasional Penelitian

Tabel 3.1 Variabel Independen (Konten)

Variabel	Indikator	Skala Ukur	Skor
Konten	Share	Likert (1-4)	1. SS
	<i>Optimize</i>		2. S
	<i>Manage</i>		3. N
	<i>Engage</i>		4. TS

Sumber: Data primer Olahan penulis

Tabel 3.2 Variabel Independen (Koreografi)

Variabel	Indikator	Skala Ukur	Skor
Koreografi	Teknik Gerak	Likert (1-4)	1. SS
	Bentuk Gerak		2. S
	Dinamika Gerak		3. N
	Ragam Gerak		4. TS
	Desain Dramatik		
	Pola Lantai		
	Tata Cahaya		
	Desain Waktu		
	Tata Rias		
	Tata Busana		

Sumber: Data primer Olahan penulis

Tabel 3.3 Variabel Dependen (Kreativitas)

Variabel	Indikator	Skala Ukur	Skor
Kreativitas	Komponen Ide	Likert (1-4)	1. SS
	Komponen Eksplorasi		2. S
	Komponen Penyusunan		3. N
	Komponen Penyajian		4. TS

Sumber: Data primer Olahan penulis

3.3 Populasi dan sampel

3.3.1 Populasi

Dilansir dari *Statistikian*, Menurut para ahli, populasi memiliki bermacam definisi. dikutip dari Djarwanto, 1994: 420, Keseluruhan atau individu yang mempunyai suatu karakter dan berjumlah besar bisa disebut populasi. Setelah mencari populasi yang memiliki karakter yang diinginkan, maka diteliti lah karakteristik tersebut demi terkumpulnya suatu data. Penelitian ini memiliki populasi yang cukup banyak. Diterima nya data pada bulan Agustus 2021, jumlah populasi untuk penelitian ini lebih dari 8 ribu lebih tepatnya ada 8.553 pengikut.

3.3.2 Sampel

Pengertian dari sampel sangatlah banyak apalagi yang berdasarkan para ahli, Dikutip dari Sugiyono (2008: 118) Suatu kelompok yang lumayan besar serta memiliki karakter yang sama yang kemudian dikecilkan untuk memperoleh sebuah data bisa disebut sebagai Sampel. Penetapan sampel yang cukup besar dinilai sangat tepat. Resiko kegagalan dengan sampel yang cukup besar sangatlah kecil. Kemudahan penulis meningkat karena sampel yang besar membuat tingkat kesalahan berkurang.

Mengutip dari Sugiyono (2017:122), Suatu cara pengutipan kandidat dimana ada persamaan serta dibagi pada unsur kumpulan yang disaring sebagai penerima lembar pernyataan disebut sebagai Probability Sampling. Salah satu teknik yang dipilih ialah *simple random sampling*.

Sugiyono (2017:126), Teknik yang dilakukan dengan pengutipan kandidat hasil penyaringan dari populasi tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut secara *random* disebut juga *simple random sampling*.

Beragam jenis teknik dalam penentuan sampel tersedia demi kelangsungan penulis dalam melancarkan penelitiannya. Rumus Slovin resmi dipilih untuk mensukseskan penelitian yang dikerjakan.

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

Rumus 3.1

Keterangan:

N = besar populasi/jumlah populasi

n = jumlah sampel

E = batas toleransi kesalahan (error tolerance)

Pada Akun Ko SuRy sendiri memiliki pengikut sebesar 8.553 (N) dan juga 10% sebagai perkiraan besar kesalahan. Pada penelitian kali ini ditetapkan lah sampel yang berjumlah

$$n = \frac{8.853}{1 + 8.853 (0,1)^2} = 98,84 \text{ dibulatkan menjadi } 99$$

Setelah melakukan hitungan sesuai rumus diatas, maka dapat disimpulkan sampel sebanyak 99 Responden cocok untuk tingkat kesalahan sebesar 10%

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data menjadikan terlancarkannya suatu penelitian. *Kuesioner* menjadi teknik dalam mengumpulkan beberapa data. Pengikut akun @Sury_df94 yang hampir 9.000 akan dipilih untuk menjadi responden dan mendapatkan kuesioner yang harus diisi. Dalam kegiatan penyebaran kuesioner memiliki beberapa peraturan diantaranya, Kuesioner dibagikan dengan URL yang dikirimkan melalui *Direct Message* kepada pengikutnya, tidak ada batasan usia pada pengisian kuesioner dikarenakan setiap orang dari usia berapa pun berhak menjadi penari. Selain menggunakan cara tersebut, adapun penyokong dalam pengumpulan data bisa

dilakukan dengan mencari dari situs web, *journal*, maupun *e-book*, semua media membantu untuk melengkapi materi yang dibutuhkan pada penulisan yang sedang berlangsung hingga selesai.

3.5 Teknik Analisis Data

Penulis ingin mengetahui apakah *choreography content* yang dibuat Ko SuRy sangat mempengaruhi penari di Kota Batam, maka dengan begitu metode analisis data dipilih dan dimanfaatkan untuk penelitian yang sedang dikerjakan.

3.5.1 Analisis Statistik Deskriptif

Dikutip dari Sugiyono (2017), Dalam penelitian yang sedang dilakukan menguraikan fakta sebagai data dan disatukan dalam tabel yang disediakan bisa disebut sebagai statistik deskriptif. Merubah berbagai data hasil pencarian sendiri dan memudahkan penulis merubah menjadi informasi singkat agar bisa memahami data yang ada.

3.5.2 Uji Validitas, Realibilitas

3.5.2.1 Uji Validitas

Sugiyono (2017), Penulis bisa mencari tau apakah valid atau tidaknya instrumen yang diperlukan dengan menggunakan uji validitas. Dua variabel independen serta satu variabel independen menjadi variabel yang digunakan sebagai bagian dari kelengkapan kuesioner penelitian. Dikutip dari pernyataan Hair dalam Wazuriawati & Harris (2020) Nilai yang memiliki loading factor terhadap component matrix sebesar 0,5 maka jelas data kuesioner yang diperoleh dinyatakan valid, tetapi sebaliknya, data kuesioner yang diperoleh dinyatakan tidak valid dan harus dihapus jika kurang dari 0,5.

3.5.2.2 Uji Reliabilitas

Menurut (Rizqi, 2017), Melakukan pengukuran secara kelompok pada keseluruhan pernyataan kuesioner yang sudah dinyatakan benar atau valid bisa disebut sebagai uji reliabilitas. Dikutip dari (Sugiyono, 2017), jika pengukuran dilakukan kembali maka alat ukur tersebut akan menemukan pengukuran yang konsisten itulah tujuan yang ingin dicapai.

3.6 Uji Asumsi Klasik

3.6.1 Uji Normalitas

Varian residual yang ada di dalam model regresi diuji untuk mencari tau apakah distribusi yang dimiliki normal, itu semua merupakan tujuan dari uji normalitas. Ada atau tidaknya residual normal di tentukan oleh dua metode yang tersedia. Analisis grafis dan pengujian statistik menjadi dua metode yang ada. Menurut (Ghozali, 2016), ada detail yang pastinya sangat berguna, penelitian berdistribusi normal jika signifikansi nilai lebih besar dari 0,05 tetapi data tidak terdistribusi normal jika nilai kurang dari 0,05.

3.6.2 Uji Multikolinearitas

Menurut dari jurnal Setiawati, Pengujian untuk menemukan ada atau tidaknya korelasi yang tinggi pada variabel bisa disebut Uji multikolinearitas. Tujuan dilakukan uji ini untuk mencari *Tolerance* dan *Variance Inflation factor* dan mendapatkan hasil yang sesuai. Tingginya nilai pada korelasi bisa menyebabkan hubungan antara variabel bebas dan terikat terganggu. Model regresi bakal dinyatakan bebas jika tidak kurang dari 0.10 untuk nilai *tolerance* dan dan tidak lebih dari 10 untuk nilai *Variance Inflation Factor*. (Ghozali, 2013:105)

3.7 Uji Hipotesis

3.7.1 Koefisien Determinasi (R^2)

Menurut kutipan dari (Setiawati, 2021), Angka kontribusi bisa dilihat dari seberapa pengaruh apa variabel bebas kepada variabel terikat, ini juga menjadi pengertian dari koefisien determinasi. Mencari informasi suatu variasi nilai tidaklah susah, dengan menggunakan R^2 yang sudah tersedia pada koefisien determinasi, informasi variasi nilai variabel pun bisa ditemukan. Apabila nilai R^2 mendekati atau mencapai satu, maka dinyatakan kuatlah hubungan pada suatu variabel.

3.7.2 Uji T

Menurut (Setiawati, 2021), Uji T ialah kegiatan untuk mencari tahu apakah ada pengaruh suatu variabel antar individu dan dependen dengan menggunakan pengujian hipotesis. Dalam melakukan uji ini peneliti bisa memperhatikan apakah lebih kecil dari 0.005 untuk nilai signifikan serta nilai pada t hitung terbilang lebih besar daripada t tabel. Penulis melakukan uji ini untuk mencari tau apakah Varian Y terpengaruhi oleh X1 dan X2.

3.7.3 Uji F

Menurut (Rahmawati & Illiyin, 2021), *Suatu uji yang digunakan bertujuan mencari tahu secara simultan apakah di dalam suatu variabel ada means bisa disebut sebagai Uji F.* Tidak ada hubungannya antara variabel Konten dan koreografi terhadap variabel kreativitas jika hasil uji F hitung lebih kecil dari F tabel tetapi variabel bebas akan terhubung dengan variabel terikat jika F hitung lebih besar dari F tabel. Kurang dari 0.005 menjadi syarat signifikansi terhadap pengujian tersebut.

9	Pengedaran dan pengerjaan data Kuesioner												
10	Pengerjaan Bab 4												
11	Pengerjaan Bab 5												
12	Tugas Akhir di kumpulkan												

Sumber: Data primer Olahan Penulis 2022