

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 warcraft*, *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 memperbaiki 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 mediana 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 pergelaran 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, dilewatkan, 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

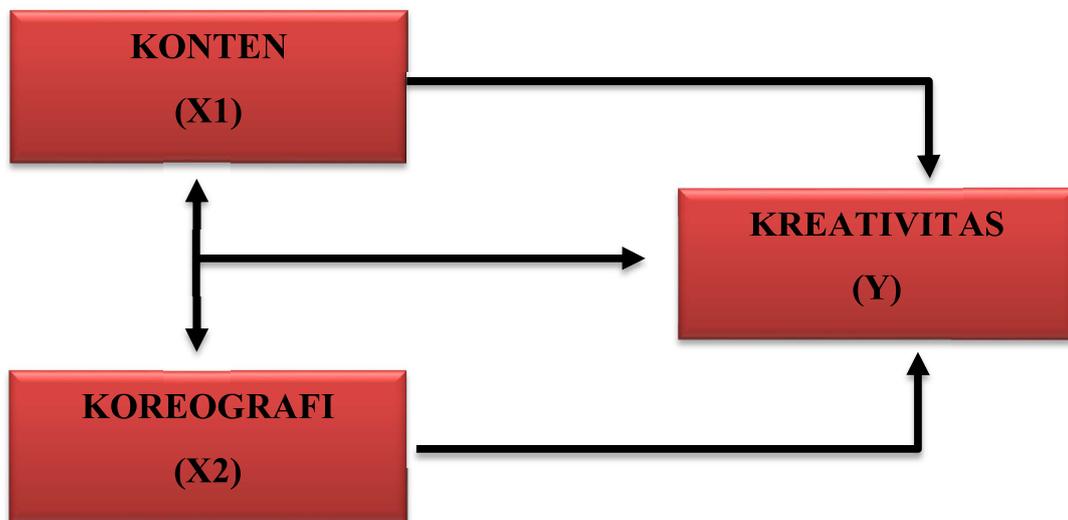
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

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.