

# PENGARUH KONTEN KOREOGRAFI AKUN INSTAGRAM @SURY\_DF94 TERHADAP KREATIVITAS MENARI DANCER BATAM

Ivan Kwanata<sup>1</sup>, Sholihul Abidin<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Putera Batam

Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Putera Batam

Email: pb161110034@upbatam.ac.id

## 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 who fill their spare time by 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 making dance crews. Technology is getting more advanced, many dancers are also jumping into social media so that they can be known to a wider audience, one of which is Instagram, many create choreographic content to show their skills, the wider audience knows about the dance and is even motivated by the choreographic content created. Choreographic content created on Instagram can be a motivation for the creativity of other dancers. The creativity of a dancer is also assisted by exploring what is being done, looking for ideas from choreographic content. This is one reason why a dancer's choreographic content can affect the creativity of other dancers.*

**Keywords:** Content, choreographic, creativity

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Manusia setiap hari nya melakukan pekerjaan untuk bisa melewati hari demi hari. Pekerjaan yang dilakukan pastinya menjadikan kita sebagai manusia mengalami rasa capek, letih, lesu, untuk menghilangkan hal seperti itu dilakukanlah kegiatan-kegiatan yang bisa menjadi pelepas penat bagi seseorang. Salah satu kegiatan yang akan dibahas ialah Menari. Menari merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan apalagi diisi pada waktu luang, boleh dilakukan pria maupun wanita. Selain menyenangkan, menari juga bisa sebagai olahraga untuk menyehatkan tubuh. Kegiatan ini memiliki peminat yang sangat besar atau bisa disebut sebagai *Dancer*. Seorang penari juga harus pandai dalam mengembangkan tari nya agar bisa dikenal lebih banyak khalayak serta mendapatkan apa yang diinginkan.

Seorang penari tidak akan berkembang jika tidak berusaha untuk lebih maju. Langkah yang bisa diambil agar bakat yang ia miliki lebih dikenal

ialah harus melakukan promosi. Promosi dilakukan bisa dengan membuat grup *dance*, mengikuti perlombaan, Mengajukan diri untuk mengisi suatu acara, tetapi dikarenakan hal-hal yang disebut tidak cukup efektif apalagi sekarang sedang dilanda *pandemic* maka promosi bisa dilakukan dengan cara membuat konten koreografi atau bisa disebut *choreographic content* dan menggunakan *platform* yang sudah tersedia di jaman yang canggih ini.

Jenis-jenis *platform* pada jaman yang canggih ini beranekaragam, salah satunya instagram. Instagram menjadi platform yang cukup efektif dalam mempromosikan bakat yang dimiliki dengan membuat konten koreografi yang bisa dinikmati khalayak ramai. Di suatu wilayah yang terbilang kecil saja memiliki pengguna instagram yang sangat besar, sudah dipastikan bahwa instagram sangat cocok untuk menjadikan wadah bagi para *dancer* yang siap mempromosikan bakatnya.

*Dancer* di Indonesia sendiri sangatlah banyak, khususnya di Batam, Kepulauan Riau. *Dancer* di Batam meliputi banyak sekali *genre* mulai dari tradisional, K-POP *dance cover*, *Modern dance*. Dalam *Modern dance* juga terbagi berbagai *genre*. Semuanya berusaha untuk mempromosikan bakatnya melalui *platform* atau media sosial yang disebut Instagram.

Instagram merupakan media sosial yang sangat digemari karena bisa menjadi wadah untuk berbagi foto dan video ke khalayak luas, memiliki fitur seperti tagar yang memungkinkan foto dan video yang dibagikan bisa tersebar luas dan dilihat banyak pengguna lainnya. Instagram diluncurkan pada tanggal 6 Oktober 2010 oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger serta mendapatkan penghargaan *shorty awards* untuk kategori aplikasi. Menurut data dari Napoleon Cat, pada periode Januari hingga Mei 2020 pengguna Instagram khususnya di Indonesia sudah mencapai 69,2 juta pengguna.

Banyak *dancer* yang memiliki akun Instagram dan menjadikannya sebagai wadah untuk menampilkan kreatifitasnya dalam konten koreografi yang mereka buat dan bahkan

pengikutnya juga suka dengan dunia *dance* bahkan seorang *dancer*. *Dancer* Terkenal seperti Parris Goebel yang merupakan seorang *choreographer* dari grup dance besar bernama *The Royal Family* sering menggunakan Instagram sebagai tempat berbagi ilmu dan video dance nya. Di Batam sendiri ada *dancer* yang terbilang cukup banyak, mereka mengembangkan bakat *dance*-nya dengan mempublikasikan ke Instagram agar mendapat respon dari khalayak ramai dan menjadi *Selebgram* dalam bidang menari. Salah satunya ada Suryanto yang berasal dari Batam, Kepulauan Riau.

Suryanto atau biasa dikenal dengan nama panggung Ko Sury merupakan seorang *dancer* sekaligus konten kreator yang sangat aktif, dia menjadi salah satu konten kreator yang berpengaruh dalam bidang konten koreografi khususnya di Kota Batam. Prestasi Ko Sury dalam karirnya sebagai *dancer* tidak kalah menarik, selain mengikuti perlombaan nasional, Ko Sury juga pernah mendapatkan prestasi di perlombaan international.

**Tabel 1.1** Prestasi Ko Sury dalam perlombaan *Modern Dance Competition*.

NO	Prestasi Kategori Nasional	Prestasi Kategori International
1	TOP 5 CHOREOGRAPHER OF THE YEAR/ EAT D BEAT 2016 (Bandung)	TOP 32 Turnt Up! Vol.1 2016 / 1on1 Hip Hop Battle (Singapore)
2	Finalist 360 Dance Competition 2016 (Bali)	TOP 16 The Nastiest 2019 / 2on2 Hip Hop Battle (Singapore)
3	Semi-Finalist GATSBY Dance Competition 2012 (Jakarta)	

Sumber: Data Primer

Kreatifitas nya dalam konten koreografi di Instagram serta pencapaian yang di dapat cukup menjadikan Ko Sury sebagai *dancer* yang sangat terkenal di Kota Batam. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti mengambil judul “Pengaruh Konten Koreografi Akun Instagram @Sury\_df94 Terhadap Kreatifitas Menari Dancer Batam”, Hal ini di

dasarkan atas kecintaan si penulis terhadap dunia tari dan ingin membuktikan bahwa dari dunia tari dapat memberi sumbangsih penelitian dan seorang *dancer* juga bisa menjadi inspirasi bagi banyak orang, Penelitian ini menjadi sangat penting untuk melihat sejauh mana pengaruh konten koreografi di akun Instagram @sury\_df94 terhadap kreatifitas para

## 1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka disimpulkan beberapa tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh konten koreografi Akun Instagram @Sury\_df94 terhadap kreatifitas menari *dancer* batam.
2. Untuk mengetahui efektifitas dari konten koreografi Akun Instagram @Sury\_df94 terhadap kreatifitas menari *dancer* batam.

## 1.3 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dijelaskan, maka disimpulkan beberapa manfaat penelitian ini antara lain:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis memperkaya studi empiris tentang pengaruh Konten yang ada dalam media sosial Instagram terhadap kreatifitas yang sesuai dengan perkembangan zaman sehingga, menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

### 2. Manfaat Praktis

Untuk peneliti pribadi, dapat mengetahui pengaruh sosial media terhadap kreatifitas menari *dancer* di Kota Batam.

Media sosial instagram juga memiliki 2 spesifikasi dimana adanya dampak positif dan juga dampak negatif bagi para penggunanya. Seperti media sosial lainnya, hal tersebut sangatlah wajar mengingat Sesutu hal pasti ada kelebihan dan kekurangan.

#### 1. Dampak Positif Dari Penggunaan Instagram.

- a) Instagram sebagai wadah untuk mengembangkan bakat.

Dari awal peluncuran nya, instagram sudah menjadi media sosial paling di gemari, tidak sedikit juga para pengguna aplikasi tersebut memanfaatkan instagram sebagai tempat mereka untuk berkembang dalam bidang yang digemarinya. terlahirlah sebutan konten kreator.

- a. Untuk Civitas Akademika Universitas Putera Batam, penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan untuk penelitian selanjutnya.

## TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Tinjauan Pustaka

#### 2.1.1 NEW MEDIA

Menurut Efendi, DKK (2017) Media baru (new media) adalah terminologi yang menjelaskan konvergensi antara teknologi pada komunikasi digital yang terkomputerisasi dan juga terhubung ke dalam jaringan. Sesuatu yang menyalurkan informasi (perantara) yang melalui sumber informasi kepada penerima informasi bsa disebut sebagai *New Media*

#### 2.1.2 Media Sosial

Menurut *sekawanmedia.co.id* media sosial ialah media yang bisa digunakan untuk *daring* atau interaksi jarak jauh, dengan menggunakan *internet*, media sosial bisa dengan mudah di akses dan digunakan untuk segala keperluan mulai dari interaksi antar satu dengan lainnya secara jarak jauh, mencari berita terkini, informasi tentang kehidupan sehari-hari dan lain sebagainya. (Adani, 2020)

- b) Instagram sebagai tempat promosi.

Dikutip dari jurnal penelitian Dinda Sekar Puspitarini dan Reni Nuraeni yang berjudul "*Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi*" Instagram bisa menjadi tempat untuk promosi suatu produk, meningkatkan kualitas penjualan yang bertujuan agar mendapat konsumen lebih banyak lagi. (Puspitarini & Nuraeni, 2019)

#### 2. Dampak Negatif Dari Penggunaan Instagram

Dikutip dari Jurnal *Digital Finna* Yunilia Wijaya yang berjudul "*Dampak Positif Dan Negatif Instagram Bagi Remaja*" Instagram memiliki dampak negatif yang sangat sering terjadi, banyak aspek yang menyebabkan instagram memiliki hal yang tidak baik. beberapa aspek tersebut ialah:

- a. Penyebaran berita-berita yang hoaks bisa saja menjadikan permasalahan yang amat besar. Pemberitaan hoaks bisa saja di konsumsi mentah-mentah oleh orang awam dan menyebabkan kesalahpahaman.
- b. Kecanduan yang terjadi kepada para pemuda pemudi menjadikan mereka sangat malas untuk melakukan hal-hal lain terlebih lagi pekerjaan sekolah mereka
- c. Konten-konten yang tidak senonoh atau pornografi menjadikan para remaja bahkan anak yang dibawah umur terpengaruhi akan hal-hal tersebut dan melakukan tindakan-tindakan yang sepatutnya tidak dilakukan oleh anak seusia mereka.

#### 2.1.4 Konten dalam media sosial Instagram

Media sosial yang sangat populer yaitu instagram bisa menjadi wadah untuk membagikan foto dan video penggunaanya. Para pengguna instagram akan mencari konten apa yang mereka suka, salah satunya konten menari, dengan menggunakan hashtag seperti #dance #dancer, secara otomatis video-video tentang dance akan keluar, hal ini memudahkan juga untuk para *dancer* yang memanfaatkan sosial media Instagram sebagai tempat membuat konten koreografi. (Mahmudah & Rahayu, 2020)

Dikutip dari buku Media Sosial *How to Engage, Share, and connect* (Luttrell,2015) disebutkan bahwa terdapat beberapa tahap yang harus diperhatikan untuk mengelola media sosial atau bisa disebut *The Circular Model of Some*.

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

1. *Share* (Menyebarkan): Komunikator harus memiliki strategi agar media sosial yang digunakan berjalan efisien dan efektif;
2. *Optimize* (Optimisasi): karakteristik yang berbeda-beda setiap media sosial menjadikan pengguna harus mengoptimalkan pesan yang ingin disampaikan.
3. *Manage* (Mengatur): Menanggapi konsumen langsung, mengirim pesan pribadi, berbagi link,

pada tahap ini komunikator harus tau cara mengatur media sosial dengan baik.

4. *Engage* (Melibatkan): Untuk mengelola media sosial serta mengelola strategi *engagement* merupakan hal yang sulit, komponen yang sangat penting dalam strategi ini ialah melibatkan *audience* dan *influencers*. (Mahmudah & Rahayu, 2020)

#### 2.1.5 Sejarah Tari

(Herdiani, 2016) Tari merupakan bentuk seni dimana menggunakan gerak sebagai medium dalam mengekspresikan atau mengungkapkan jiwa penggarapnya. Masyarakat dan tari tidak bisa dipisahkan karena lahirnya tari dikarenakan adanya suatu kebutuhan yang bersifat hiburan, estetik, maupun religi. Semua yang berkatian bisa disebut sebagai tari tradisional dan tarian tersebut turun-temurun aka ada di setiap generasi pada suatu wilayah, menjadikan tarian terus harus dilestarikan agar tidak hilang di makan waktu.

#### 2.1.6 Akun Instagram @Sury\_df94

Instagram menjadi platform yang sangat tepat untuk memberikan konten yang bermanfaat, edukasi, serta menghibur. Setiap orang boleh menjadi konten kreator untuk lebih dikenal khalayak luas, salah satunya konten koreografi atau *video dance* yang sangat banyak di instagram. di Indonesia sendiri pengguna instagram yang memiliki kegiatan atau hobi sebagai dancer memanfaatkan aplikasi tersebut untuk mengembangkan bakat nya dengan konten koreografi cukup terbilang banyak, jika di perkecil lagi, dancer di Kota Batam memiliki populasi yang cukup banyak dan menggunakan platform instagram untuk mengembangkan bakat dance nya melalui konten koreografi, salah satunya ada dancer yang bernama Suryanto Ong.

#### 2.1.7 Koreografi

(Raras, 2019) Dalam seni tari pasti ada tarian yang di tarikan oleh si penari, untuk menciptakan tarian tersebut dibutuhkan penataan dari berbagai sisi, semua disebut sebagai koreografi. Koreografi juga disebut sebagai ilmu yang mempelajari tentang tarian. Ada 10

komponen yang harus diperhatikan dalam membuat koreografi diantaranya Teknik gerak, bentuk gerak, dinamika gerak, ragam gerak, desain dramatik, pola lantai, tata cahaya, desain waktu, tata rias, tata busana. Semua komponen tersebut bertujuan agar koreografi yang dihasilkan bisa memikat perhatian banyak orang yang melihatnya.

#### 2.1.8 Komponen Kreativitas Menari

(Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, 2014) Untuk menciptakan manusia yang kreatif terdiri dari 4 aspek, seperti yang di jelaskan oleh Narawati (2008:24), aspek tersebut ialah rangsangan awal, eksplorasi, pembuatan gerak dan penyajian

Adapun Komponen dalam pengembangan suatu kreatifitas terutama di bidang tari, komponen tersebut ialah:

##### a) Komponen Ide

Ide sangat dibutuhkan dalam proses menciptakan sesuatu yang besar.

Ide diperlukan demi menciptakan gerakan badan, tangan, kepala, dan kaki. Kreatifitas juga dituntut didalamnya agar terciptalah suatu gerakan yang khas.

##### b) Komponen Eksplorasi

Kegiatan eksplorasi menjadi pelengkap dalam menyajikan penampilan yang baik, para penari harus melakukan latihan yang dibantu dengan audio atau musik dari tarian yang akan dibawakan, ini memudahkan si penari dalam menciptakan, menghafal gerakan tarian tersebut.

## METODE PENELITIAN

### 3.1 Jenis Penelitian

Penulisan karya ilmiah sangat terbantu dengan adanya jenis penelitian, jenis penelitian yang tersedia ada kualitatif dan kuantitatif, saat ini penulis memilih untuk menggunakan jenis penelitian kuantitatif demi kelangsungan penelitian yang sedang dikerjakan.

Dikutip dari *Repository.Unpas*, Kuantitatif merupakan pengolahan data yang berbentuk

angka dan bisa juga data yang di hasilkan baru diangkakan. Menurut Sugiyono (2015, hlm.23) Teknik statistik termasuk cara untuk menganalisis data-data yang di peroleh dengan metode kuantitatif. (Sugiyono, 2017)

### 3.2 Variabel Operasional Penelitian

Ada 3 variabel yaitu Variabel konten (X1) yang memiliki komponen *share, optimize, manage, engage*. Variabel koreografi (X2) memiliki komponen teknik gerak, bentuk gerak, dinamika gerak, ragam gerak, desain dramatik, pola lantai, tata cahaya, desain waktu, tata rias dan tata busana. Variabel kreativitas (Y) memiliki komponen ide, eksplorasi, penyusunan, penyajian.

### 3.3 Populasi dan sampel

#### 3.3.1 Populasi

Di kutip dari *Statistikian*, terdapat beberapa pengertian dari populasi menurut para ahli. Menurut Djarwanto, 1994: 420, Populasi adalah jumlah keseluruhan dari satuan-satuan atau bisa disebut individu-individu yang memiliki karakteristik, karakteristik tersebutlah yang hendak diteiti. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 8.553 *followers*. Data yang didapatkan pada tanggal 5 Agustus 2021, pukul 14:27 WIB. (Herdiana, 2013)

#### 3.2 Sampel

Ada beberapa pengertian sampel menurut para ahli, salah satunya menurut Sugiyono (2008: 118) Sampel merupakan suatu bagian dari keseluruhan populasi dimana jika populasi yang dicakup terlalu besar maka di ambil lah sebagian dan memiliki karakteristik yang sama.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan Teknik Rumus Slovin.

N

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

$$1 + N (e)^2$$

#### Rumus 3.1

Keterangan:

N = besar populasi/jumlah populasi

n = jumlah sampel

E = batas toleransi kesalahan (error tolerance)

Populasi *followers* Akun Instagram @Sury\_df94 (N) = 8.553 dengan asumsi tingkat kesalahan (e) 10%, maka jumlah sampel yang harus digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak

$$n = \frac{8.553}{1 + 8.553 (0,1)^2} = 98,84 \text{ dibulatkan menjadi } 99$$

Jadi dari perhitungan diatas, untuk mengetahui ukuran sampel dengan tingkat kesalahan 10% adalah sebanyak 99 Responden.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode “kuesioner” dimana kuesioner akan disebarakan kepada *followers* akun @Sury\_df94 yang berprofesi sebagai *dancer*.

### 3.5 Teknik Analisis Data

#### 3.5.1 Analisis Statistik Deskriptif

Tujuan dari analisis deskriptif adalah untuk mengubah kumpulan data asli (mentah) dan mempermudah pemahaman data dalam bentuk informasi singkat.

##### 3.5.2.1 Uji Validitas

Menurut Hair dalam Wazuriawati & Harris (2020) suatu kuesioner dikatakan valid jika memiliki nilai *loading factor* pada *component matrix* suatu variabel besar dari 0,5 sebaliknya, jika kurang dari 0,5 maka dikatakan tidak valid, dan harus dihapuskan dari proses analisis.

##### 3.5.2.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah pengukuran yang dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh indikator pertanyaan dalam kuisisioner yang telah dikatakan valid, dengan tujuan apakah alat ukur tersebut akan mendapatkan pengukuran yang konsisten jika pengukuran dilakukan kembali (Sugiyono, 2017).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil Penelitian

#### 4.1.1 Profil Objek Penelitian

Suryanto Ong atau dikenal ko Sury, lahir di Tanjung Pinang, 28 maret 1994. Ko Sury memiliki

### 3.6 Uji Asumsi Klasik

#### 3.6.1 Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk menguji apakah variabel residual dalam model regresi memiliki distribusi normal.

#### 3.6.2 Uji Multikolinearitas

(Setiawati, 2021) Nilai korelasi yang tinggi bisa mengganggu hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat. Jika nilai tolerance tidak kurang dari 0.10 dan nilai VIF tidak lebih dari 10 maka model regresi dinyatakan bebas dari multikolinearitas.(Ghozali, 2013:105)

### 3.7 Uji Hipotesis

#### 3.7.1 Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)

Dalam koefisien determinasi ada yang disebut R<sup>2</sup>, dimana R<sup>2</sup> mampu memberikan informasi tentang variasi nilai variabel.

#### 3.7.2 Uji T

Dikutip dari jurnal Setiawati, Pengujian hipotesis untuk melihat pengaruh variabel independen secara individu terhadap variabel dependen disebut uji secara parsial atau uji T. (Setiawati, 2021)

#### 3.7.3 Uji F

Dikutip dari jurnal Rahmawati & Illiyin, Uji F atau Analysis of Variance (ANOVA) ialah uji yang digunakan untuk melihat means secara simultan dalam suatu variabel. (Rahmawati & Illiyin, 2021)

### 3.8 Lokasi dan Jadwal Penelitian

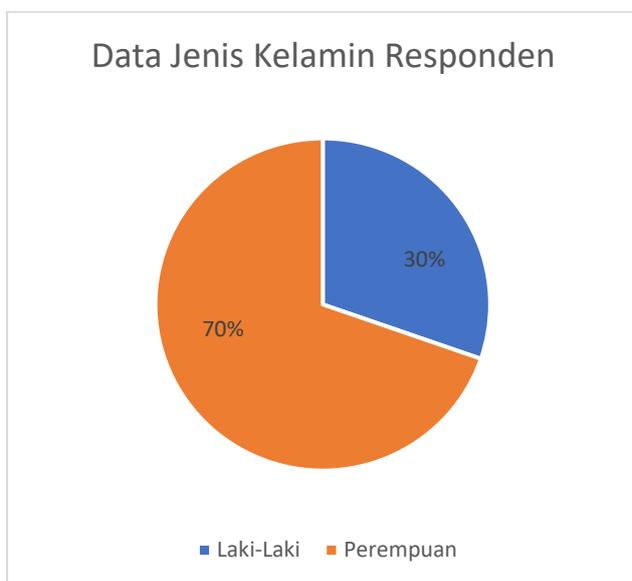
Penelitian ini dilakukan di Batam. Responden yang dibutuhkan yang berprofesi Sebagai *dancer*. untuk jadwal penelitian akan dilakukan dari September 2021 hingga Januari 2022.

hobi yaitu *Dance*, selain itu ia juga bisa disebut sebagai seorang *multitalent* karena ia pandai bernyanyi, bulu tangkis, melukis dan lain sebagainya. Ko Sury mulai menekuni bidang *dance* dari tahun 2008 hingga sekarang, terhitung

13 tahun Ia sudah berkarya sebagai seorang *dancer*. Menurut pernyataan Ko Sury, Menjadi seorang *dancer* tidaklah mudah apalagi berada di kota/negara yang belum *support* keberadaan *Dance-Art* khususnya *Modern Dance/Street Dance*. *Dancer* di Kota Batam sudah sangat familiar dengan nama Ko Sury. Prestasi yang ia dapatkan seperti menjadi juara di setiap perlombaan, menjadi juri di kontes *dance* menjadikan cukup dikenal di Kota Batam.

#### 4.1.2 Profil Responden

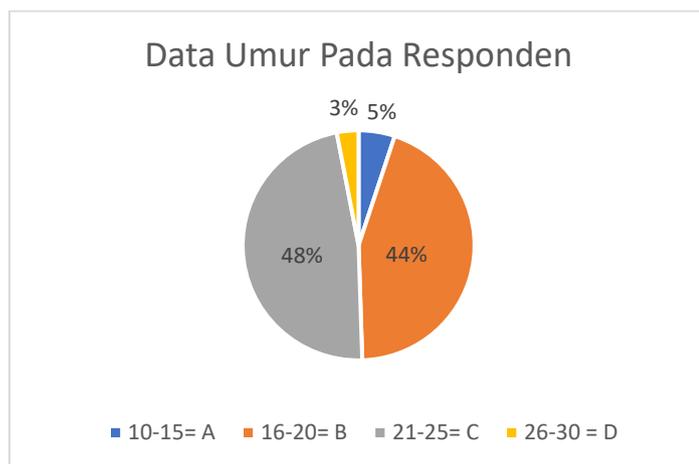
##### 4.1.2.1 Data responden berdasarkan jenis kelamin



**Gambar 4.1** Diagram jenis kelamin responden.

Hasil analisis pada data responden berdasarkan jenis kelamin ialah 70% untuk perempuan dan 30% untuk laki-laki. Keunggulan pada data jatuh pada responden perempuan dengan jumlah 69 responden dan 30 responden laki-laki.

##### 4.1.2.2 Data responden berdasarkan umur



**Gambar 4.2** Diagram umur pada responden

Dalam tabel yang berisi karakteristik umur para responden, terdapat 4 kelompok dalam tabel tersebut. 4 kelompok umur ialah kelompok A (10-15) kelompok B (16-20) kelompok C (21-25) kelompok D (26-30). Pada diagram diatas terlihat bahwa kelompok C memiliki presentase yang besar hingga 48%, jadi bisa disimpulkan bahwa dominan umur para responden berusia 21 hingga 25 tahun.

#### 4.2 Pembahasan

##### 4.2.1 Pengaruh konten @sury\_df94 terhadap kreativitas dancer di Batam

Konten merupakan salah satu daya tarik yang dibuat ko sury agar bisa meng-*explore* bakat nya di akun instagramnya @sury\_df94. Pada variabel konten mendapatkan hasil R sebesar 0.279, maka diartikan sebesar 27,9%. Konten yang dibuat oleh ko sury terbukti menjadi pengaruh bagi para *dancer* maupun *followers* nya di akun instagram @sury\_df94 dengan nilai persentase sebesar 27,9%.

##### 4.2.2 Pengaruh koreografi @sury\_df94 terhadap kreativitas dancer di Batam

Pada variabel koreografi mendapatkan hasil R sebesar 0.289 atau 28,9%. Data diperoleh dari hasil uji variabel bebas dan variabel terikat. Koreografi ko sury memotivasi dancer di Batam maupaun di Luar Batam.

4.2.3 Pengaruh konten dan koreografi akun instagram @sury\_df94 terhadap kreativitas dancer di kota Batam

Konten dan koreografi merupakan salah satu hal yang dilakukan ko sury sebagai seorang *dancer professional*. Variabel konten setelah di uji

mendapatkan presentase nilai sebesar 27,9% sedangkan variabel koreografi mendapatkan presentase nilai sebesar 28,9%, dapat disimpulkan bahwa variabel konten dan variabel koreografi pada akun instagram @sury\_df94 memiliki pengaruh bagi para *dancer* di Kota Batam.

**Tabel 4.1** Hasil Penelitian

NO	Hipotesis	Hasil
1	H <sub>0</sub> : Konten koreografi Ko Sury tidak berpengaruh pada kreativitas <i>dancer</i> di Kota Batam	Di Tolak
2	H <sub>1</sub> : Konten koreografi Ko Sury berpengaruh pada kreativitas <i>dancer</i> di Kota Batam	Di Terima

Sumber: Data primer Olahan penulis

**SIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Simpulan

Pengujian dilakukan untuk mencari nilai-nilai pada variabel X1 (konten), variabel X2 (Koreografi) dan variabel Y (Kreativitas), setelah melalui proses yang panjang maka kesimpulan pada uji yang dilakukan ialah:

1. Dilakukan nya uji validitas pada variabel konten, koreografi dan kreativitas, disimpulkan pernyataan pada variabel tersebut dinyatakan valid. Data yang valid pada uji validitas dikarenakan r hitung > dari 0.197 (r tabel) dimana dapat diperjelas kembali bahwa setiap pernyataan yang ada pada setiap variabel dinyatakan valid.
2. Dari hasil uji T dimana uji dilakukan pada variabel X1,X2 terhadap Y dan nilai t hitung pada kedua variabel X 18.594 > dari 0.197 serta nilai signifikan

0.000 < dari 0.005 maka dapat di pastikan bahwa H<sub>0</sub> di tolak H<sub>1</sub> di terima yang artinya konten koreografi akun instagram @sury\_df94 berpengaruh pada kreativitas *dancer* yang ada di Kota Batam.

5.2 Saran

1. Ko sury sebagai pemilik akun instagram @sury\_df94 bisa lebih konsisten dan aktif dalam memberi konten koreografi yang *fresh* dan tidak monoton agar lebih banyak *dancer* di Kota Batam termotivasi dengan konten koreografi tersebut.
2. Penelitian ini masih sangat jauh dari kata sempurna, buat peneliti yang ingin melakukan penelitian yang serupa sangat disarankan untuk menggunakan metode yang berbeda agar bisa mendapatkan hasil yang lebih baik dan maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adani, M. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan Manfaat untuk Bisnis. *Media*, 58(10), 415–417. <https://www.unodc.org/southasia/en/topics/frontpage/2009/trafficking-in-persons-and-smuggling-of-migrants.html>
- Herdiana. (2013). *Bab III Metode Penelitian-deskriptif kuantitatif*. 1–14.
- Herdiani, E. (2016). Metode sejarah dalam penelitian tari. *Jurnal Seni Makalangan*, 3(2), 33–45.
- Mahmudah, S. M., & Rahayu, M. (2020). Pengelolaan Konten Media Sosial Korporat pada Instagram Sebuah Pusat Perbelanjaan. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.33366/jkn.v2i1.39>
- Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, A. (2014). PENGEMBANGAN KREATIVITAS SENI TARI MELALUI PEMBENTUKAN KELAS SENI DI SMPN 2 PAMEKASAN Ayu. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Puspitarini, D. S., & Nuraeni, R. (2019). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi (Studi Deskriptif pada Happy Go Lucky House). *Jurnal Common*, 3(1), 71–80. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/common/article/view/1950>
- Rahmawati, I., & Illiyin, R. (2021). Pengaruh Motivasi, Persepsi Dan Sikap Konsumen Terhadap Keputusan Pembelian Hp Oppo. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 10(1).
- Raras, S. W. K. (2019). *Koreografi Tari Sampur Kuning Karya Esti Setyawati*. <https://lib.unnes.ac.id/38791/>
- Setiawati. (2021). Analisis Pengaruh Kebijakan Deviden Terhadap Nilai Perusahaan Pada Perusahaan Farmasi Di BEI. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(8), 1581–1590.
- Sugiyono. (2017). Definisi kuantitatif dan kualitatif. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

# Turnitin Originality Report

Processed on: 21-Jan-2022 15:43 WIB

ID: 1745310117

Word Count: 3455

Submitted: 1

Similarity Index	Similarity by Source
6%	Internet Sources: 6% Publications: 3% Student Papers: 3%

## PENGARUH KONTEN KOREOGRAFI AKUN INSTAGRAM @SURY\_DF94 TERHADAP KREATIVITAS MENARI DANCER BATAM By Ivan

Kwanata

1% match (Internet from 18-Jan-2022)

<https://123dok.com/document/yj7qe282-manajemen-pemerintah-surakarta-menyampaikan-informasi-mengenai-masyarakat-gardatama.html>

1% match (Internet from 23-Oct-2021)

<https://123dok.com/document/qoprwp7z-metode-penelitian-suatu-tujuan-memecahkan-masalah-menurut-sugiyono.html>

1% match (Internet from 04-Jan-2021)

<https://jkn.unitri.ac.id/index.php/jkn/article/download/39/26>

1% match (Internet from 26-Mar-2021)

<http://repositori.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/7099/140503001.pdf?isAllowed=y&sequence=1>

1% match (Internet from 18-Dec-2021)

[https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/scientia\\_journal/article/download/4199/2244/15750](https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/scientia_journal/article/download/4199/2244/15750)

1% match (Internet from 12-Mar-2019)

<http://repository.unpas.ac.id/41175/4/BAB%20III%20Skripsi.pdf>

1% match (Internet from 20-Jan-2020)

<https://fr.scribd.com/doc/206356865/7350408026>

PENGARUH KONTEN KOREOGRAFI AKUN INSTAGRAM @SURY\_DF94 TERHADAP KREATIVITAS MENARI DANCER BATAM Ivan Kwanata1, [Sholihul Abidin2 1Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Putera Batam Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Putera Batam Email: pb161110034@upbatam.ac.id](#) 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 who fill their spare time by 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 making dance crews. Technology is getting more advanced, many dancers are also jumping into social media so that they can be known to a wider audience, one of which is Instagram, many create choreographic content to show their skills, the wider audience knows about the dance and is even motivated by the choreographic content created. Choreographic content created on Instagram can be a motivation for the creativity of other dancers. The creativity of a dancer is also assisted by exploring what is being done, looking for ideas from choreographic content. This is one reason why a dancer's choreographic content can affect the creativity of other dancers. Keywords: Content, choreographic, creativity PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Penelitian Manusia setiap hari nya melakukan pekerjaan untuk bisa melewati hari demi hari. Pekerjaan yang dilakukan pastinya menjadikan kita sebagai manusia mengalami rasa capek, letih, lesu, untuk menghilangkan hal seperti itu dilakukanlah kegiatan-kegiatan yang bisa menjadi pelepas penat bagi seseorang. Salah satu kegiatan yang akan dibahas ialah Menari. Menari merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan apalagi diisi pada waktu luang, boleh dilakukan pria maupun wanita. Selain menyenangkan, menari juga bisa sebagai olahraga untuk menyehatkan tubuh. Kegiatan ini memiliki peminat yang sangat besar atau bisa disebut sebagai Dancer. Seorang penari juga harus pandai dalam mengembangkan tari nya agar bisa dikenal lebih banyak khalayak serta mendapatkan apa yang diinginkan. Seorang penari tidak akan berkembang jika tidak berusaha untuk lebih maju. Langkah yang bisa diambil agar bakat yang ia miliki lebih dikenal ialah harus melakukan promosi. Promosi dilakukan bisa dengan membuat grup dance, mengikuti perlombaan, Mengajukan diri untuk mengisi suatu acara, tetapi dikarenakan hal-hal yang disebut tidak cukup efektif apalagi sekarang sedang dilanda pandemic maka promosi bisa dilakukan dengan cara membuat konten koreografi atau bisa disebut choreographic content dan menggunakan platform yang sudah tersedia di jaman yang canggih ini. Jenis-jenis platform pada jaman yang canggih ini beranekaragam, salah satunya instagram. Instagram menjadi platform yang cukup efektif dalam mempromosikan bakat yang dimiliki dengan membuat konten koreografi yang bisa dinikmati khalayak ramai. Di suatu wilayah yang terbilang kecil saja memiliki pengguna instagram yang sangat besar, sudah dipastikan bahwa instagram sangat cocok untuk menjadikan wadah bagi para dancer yang siap mempromosikan bakatnya. Dancer di Indonesia sendiri sangatlah banyak, khususnya di Batam, Kepulauan Riau. Dancer di Batam meliputi banyak sekali genre mulai dari tradisional, K-POP dance cover, Modern dance. Dalam Modern dance juga terbagi berbagai genre. Semuanya berusaha untuk mempromosikan bakatnya melalui platform atau media sosial yang disebut Instagram. Instagram merupakan media sosial yang sangat digemari karena bisa menjadi wadah untuk berbagi foto dan video ke khalayak luas, memiliki fitur seperti tagar yang memungkinkan foto dan video yang dibagikan bisa tersebar luas dan dilihat banyak pengguna lainnya. Instagram diluncurkan [pada tanggal 6 Oktober 2010 oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger](#) serta mendapatkan penghargaan shorty awards untuk kategori aplikasi. Menurut data dari Napoleon Cat, pada periode januari hingga Mei 2020 pengguna Instagram khususnya di Indonesia sudah mencapai 69,2 juta pengguna. Banyak dancer yang memiliki akun Instagram dan menjadikannya sebagai wadah untuk menampilkan kreatifitasnya dalam konten koreografi yang mereka buat dan bahkan pengikutnya juga suka dengan dunia dance bahkan seorang dancer. Dancer Terkenal seperti Parris Goebel yang merupakan seorang choreographer dari grup dance besar bernama The Royal Family sering menggunakan instagram sebagai tempat berbagi ilmu dan video dance nya. Di Batam sendiri ada dancer yang terbilang cukup banyak, mereka mengembangkan bakat dance-nya dengan mempublikasikan ke Instagram agar mendapat respon dari khalayak ramai dan menjadi Selebgram dalam bidang menari. Salah satunya ada Suryanto yang berasal dari Batam, Kepulauan riau. Suryanto atau biasa dikenal dengan nama panggung Ko Sury merupakan seorang dancer sekaligus konten kreator yang sangat aktif, dia menjadi salah satu konten kreator yang berpengaruh dalam bidang konten koreografi khususnya di Kota Batam. Prestasi Ko Sury dalam karirnya sebagai dancer tidak kalah menarik, selain mengikuti perlombaan nasional, Ko Sury juga pernah mendapatkan prestasi di perlombaan international. Tabel 1.1 Prestasi Ko Sury dalam

performa Modern Dance Competition 2016 (Bandung) Hip Hop Battle CHOREOGRAPHER OF THE YEAR/ TOP 32 Turnt Up! Vol.1 2016 / 1on1 EAT D BEAT 2016 (Bandung) Hip Hop Battle (Singapore) 2 Finalist 360 Dance Competition 2016 (Bali) TOP 16 The Nastiest 2019 / 2on2 Hip Hop Battle (Singapore) 3 Semi-Finalist GATSBY Dance Competition 2012 (Jakarta) Sumber: Data Primer Kreatifitas nya dalam konten koreografi di Instagram serta pencapaian yang di dapat cukup menjadikan Ko Sury sebagai dancer yang sangat terkenal di Kota Batam. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti mengambil judul "Pengaruh Konten Koreografi Akun Instagram @Sury\_df94 Terhadap Kreatifitas Menari Dancer Batam", Hal ini di dasarkan atas kecintaan si penulis terhadap dunia tari dan ingin membuktikan bahwa dari dunia tari dapat memberi sumbangsih penelitian dan seorang dancer juga bisa menjadi inspirasi bagi banyak orang. Penelitian ini menjadi sangat penting untuk melihat sejauh mana pengaruh konten koreografi di akun instagram @sury\_df94 terhadap kreatifitas para 1.2 Tujuan Penelitian Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka disimpulkan beberapa tujuan penelitian ini antara lain: 1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh konten koreografi Akun Instagram @Sury\_df94 terhadap kreatifitas menari dancer batam. 2. Untuk mengetahui efektifitas dari konten koreografi Akun Instagram @Sury\_df94 terhadap kreatifitas menari dancer batam. 1.3 Manfaat Penelitian 1. Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dijelaskan, maka disimpulkan beberapa manfaat penelitian ini antara lain: Manfaat Teoritis Penelitian ini secara teoritis memperkaya studi empiris tentang pengaruh Konten yang ada dalam media sosial Instagram terhadap kreatifitas yang sesuai dengan perkembangan zaman sehingga, menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya. 2. Manfaat Praktis 1. a) Media sosial instagram juga memiliki 2 spesifikasi dimana adanya dampak positif dan juga dampak negatif bagi para penggunanya. Seperti media sosial lainnya, hal tersebut sangatlah wajar mengingat Sesutu hal pasti ada kelebihan dan kekurangan. Dampak Positif Dari Penggunaan Instagram. Instagram sebagai wadah untuk mengembangkan bakat. Dari awal peluncuran nya, instagram sudah menjadi media sosial paling di gemari, tidak sedikit juga para pengguna aplikasi tersebut memanfaatkan instagram sebagai tempat mereka untuk berkembang dalam bidang yang digemarinya. terlahirlah sebutan konten kreator. a. Untuk peneliti pribadi, dapat mengetahui pengaruh sosial media terhadap kreatifitas menari dancer di Kota Batam. b. Untuk Civitas Akademika Universitas Putera Batam, penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan untuk penelitian selanjutnya. b) Instagram sebagai tempat promosi. Dikutip dari jurnal penelitian Dinda Sekar Puspitarini dan Reni Nuraeni yang berjudul "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi" Instagram bisa menjadi tempat untuk promosi suatu produk, meningkatkan kualitas penjualan yang bertujuan agar mendapat konsumen lebih banyak lagi. [TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Tinjauan Pustaka 2.1.1](#) NEW MEDIA Menurut Efendi, DKK (2017) [Media baru \(new media\) adalah terminologi yang menjelaskan konvergensi antara teknologi pada komunikasi digital yang terkomputerisasi dan juga terhubung ke dalam jaringan. Sesuatu yang menyalurkan informasi \(perantara\) yang melalui sumber informasi kepada penerima informasi](#) bisa disebut sebagai New Media 2.1.2 Media Sosial Menurut sekawanmedia.co.id media sosial ialah media yang bisa digunakan untuk daring atau interaksi jarak jauh, dengan menggunakan internet, media sosial bisa dengan mudah di akses dan digunakan untuk segala keperluan mulai dari interaksi antar satu dengan lainnya secara jarak jauh, mencari berita terkini, informasi tentang kehidupan sehari-hari dan lain sebagainya. 2. Dampak Negatif Dari Penggunaan Instagram Dikutip dari Jurnal Digital Finna Yunilia Wijaya yang berjudul "Dampak Positif Dan Negatif Instagram Bagi Remaja" Instagram memiliki dampak negatif yang sangat sering terjadi, banyak aspek yang menyebabkan instagram memiliki hal yang tidak baik. beberapa aspek tersebut ialah: a. Penyebaran berita-berita yang hoaks bisa saja menjadikan permasalahan yang amat besar. Pemberitaan hoaks bisa saja di konsumsi mentah- mentah oleh orang awam dan menyebabkan kesalahpahaman. b. c. Kecanduan yang terjadi kepada para pemuda pemudi menjadikan mereka sangat malas untuk melakukan hal-hal lain terlebih lagi pekerjaan sekolah mereka Konten-konten yang tidak senonoh atau pornografi menjadikan para remaja bahkan anak yang dibawah umur terpengaruhi akan hal-hal tersebut dan melakukan tindakan-tindakan yang sepatutnya tidak dilakukan oleh anak seusia mereka. 2.1.4 Konten dalam media sosial Instagram Menurut Mahmuda, Rahayu (2020) Media sosial yang sangat populer yaitu instagram bisa menjadi wadah untuk membagikan foto dan video penggunaannya. Para pengguna instagram akan mencari konten apa yang mereka suka, salah satunya konten menari, dengan menggunakan hashtag seperti #dance #dancer, secara otomatis video-video tentang dance akan keluar, hal ini memudahkan juga untuk para dancer yang memanfaatkan sosial media Instagram sebagai tempat membuat konten koreografi. Dikutip dari [buku Media Sosial How to Engage, Share, and connect](#) (Luttrell, 2015) disebutkan [bahwa terdapat beberapa tahap yang harus diperhatikan untuk mengelola media sosial](#) atau bisa disebut The Circular Model of Some. Berikut Penjelasan dari the Circular model of Some yang dikutip dari teori [Regina Luttrell dalam bukunya](#) tentang [Social Media](#) (Luttrell, 2015): 1. [Share \(Menyebarkan\)](#): Komunikator harus memiliki strategi agar media sosial yang digunakan berjalan efisien dan efektif; 2. [Optimize \(Optimisasi\)](#): karakteristik yang berbeda-beda setiap media sosial menjadikan pengguna harus mengoptimalkan pesan yang ingin disampaikan. 3. [Manage \(Mengatur\): Menanggapi konsumen langsung, mengirim pesan pribadi, berbagi link](#), pada tahap ini komunikator harus tau cara mengatur media sosial dengan baik. 4. [Engage \(Melibatkan\)](#): Untuk mengelola media sosial serta mengelola strategi engagement merupakan hal yang sulit, komponen yang sangat penting dalam strategi ini ialah melibatkan audience dan influencers. 2.1.5 Sejarah Tari (Herdiani, 2016) Tari merupakan bentuk seni dimana menggunakan gerak sebagai medium dalam mengekspresikan atau mengungkapkan jiwa penggarapnya. Masyarakat dan tari tidak bisa dipisahkan karena lahirnya tari dikarenakan adanya suatu kebutuhan yang bersifat hiburan, estetis, maupun religi. Semua yang berkaitan bisa disebut sebagai tari tradisional dan tarien tersebut turun-temurun aka ada di setiap generasi pada suatu wilayah, menjadikan tarian terus harus dilestarikan agar tidak hilang di makan waktu. 2.1.6 Akun Instagram @Sury\_df94 Instagram menjadi platform yang sangat tepat untuk memberikan konten yang bermanfaat, edukasi, serta menghibur. Setiap orang boleh menjadi konten kreator untuk lebih dikenal khalayak luas, salah satunya konten koreografi atau video dance yang sangat banyak di instagram. di Indonesia sendiri pengguna instagram yang memiliki kegiatan atau hobi sebagai dancer memanfaatkan aplikasi tersebut untuk mengembangkan bakat nya dengan konten koreografi cukup terbilang banyak, jika di perkecil lagi, dancer di Kota Batam memiliki populasi yang cukup banyak dan menggunakan platform instagram untuk mengembangkan bakat dance nya melalui konten koreografi, salah satunya ada dancer yang bernama Suryanto Ong. 2.1.7 Koreografi (Raras, 2019) Dalam seni tari pasti ada tarian yang di tarikan oleh si penari, untuk menciptakan tarian tersebut dibutuhkan penataan dari berbagai sisi, semua disebut sebagai koreografi. Koreografi juga disebut sebagai ilmu yang mempelajari tentang tarian. Ada 10 komponen yang harus diperhatikan dalam membuat koreografi diantaranya Teknik gerak, diangkakan. Menurut Sugiyono (2015, hlm.23) bentuk gerak, dinamika gerak, ragam gerak, Teknik statistik termasuk cara untuk menganalisis desain dramatik, pola lantai, tata cahaya, desain data-data yang di peroleh dengan metode waktu, tata rias, tata busana. Semua komponen kuantitatif. tersebut bertujuan agar koreografi yang dihasilkan bisa memikat perhatian banyak orang yang 3.2 Variabel Operasional Penelitian melihatnya. Ada 3 variabel yaitu Variabel konten (X1) yang memiliki komponen share, optimize, manage, 2.1.8 Komponen Kreativitas Menari engage. Variabel koreografi (X2) memiliki (Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, komponen teknik gerak, bentuk gerak, dinamika 2014) Untuk menciptakan manusia yang kreatif gerak, ragam gerak, desain dramatik, pola lantai, terdiri dari 4 aspek, seperti yang di jelaskan oleh tata cahaya, desain waktu, tata rias dan tata Narawati (2008:24), aspek tersebut ialah busana. Variabel kreativitas (Y) memiliki rangsangan awal, eksplorasi, pembuatan gerak komponen ide, eksplorasi, penyusunan, dan penyajian penyajian. Adapun Komponen dalam pengembangan suatu 3.3 Populasi dan sampel kreatifitas terutama di bidang tari, komponen 3.3.1 Populasi tersebut ialah: Di kutip dari Statistikian, terdapat a) Komponen Ide beberapa pengertian dari populasi menurut para Ide sangat dibutuhkan dalam proses ahli. Menurut Djarwanto, 1994: 420, Populasi menciptakan sesuatu yang besar. adalah jumlah keseluruhan dari satuan-satuan Ide diperlukan demi menciptakan gerakan badan, atau bisa disebut individu-individu yang memiliki tangan, kepala, dan kaki. Kreatifitas juga dituntut karakteristik, karakteristik tersebutlah yang hendak didalamnya agar terciptalah suatu gerakan yang diteiti. Populasi dalam penelitian ini sebanyak khas. 8.553 followers. Data yang didapatkan pada b)

Komponen Eksplorasi tanggal 5 Agustus 2021, pukul 14:27 WIB. Kegiatan eksplorasi menjadi pelengkap 3. 3.2 Sampel dalam menyajikan penampilan yang baik, para Ada beberapa pengertian sampel menurut penari harus melakukan latihan yang dibantu para ahli, salah satunya menurut Sugiyono (2008): dengan audio atau musik dari tarian yang akan 118) Sampel merupakan suatu bagian dari dibawakan, ini memudahkan si penari dalam keseluruhan populasi dimana jika populasi yang menciptakan, menghafal gerakan tarian tersebut. dicakup terlalu besar maka di ambil lah sebagian dan memiliki karakteristik yang sama. Dalam penelitian ini penulis menggunakan METODE PENELITIAN Teknik Rumus Slovin. 3.1 Jenis Penelitian N Penulisan karya ilmiah sangat terbantu dengan adanya jenis penelitian, jenis penelitian n = yang tersedia ada kualitatif dan kuantitatif, saat ini  $1 + (\frac{1}{n})^2$  penulis memilih untuk menggunakan jenis Rumus 3.1 penelitian kuantitatif demi kelangsungan penelitian Keterangan: yang sedang dikerjakan. N = besar populasi/jumlah populasi Dikutip dari Repository.Unpas, Kuantitatif n = jumlah sampel merupakan pengolahan data yang berbentuk E = batas toleransi kesalahan (error tolerance) angka dan bisa juga data yang di hasilkan baru Populasi followers Akun Instagram @Sury\_df94 (N) = 8.553 dengan asumsi tingkat kesalahan (e) 10%, maka jumlah sampel yang harus digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak n = 8.853 = 98,84 dibulatkan menjadi 99  $1 + 8.853 (0,1)^2$  Jadi dari perhitungan diatas. untuk mengetahui ukuran sampel dengan tingkat kesalahan 10% adalah sebanyak 99 Responden. 3.4 Teknik Pengumpulan Data Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode “kuesioner” dimana kuesioner akan disebarakan kepada followers akun @Sury\_df94 yang berprofesi sebagai dancer. 3.5 Teknik Analisis Data 3.5.1 Analisis Statistik Deskriptif Tujuan dari analisis deskriptif adalah untuk mengubah kumpulan data asli (mentah) dan mempermudah pemahaman data dalam bentuk informasi singkat. 3.5.2.1 Uji Validitas Menurut Hair dalam Wazuriawati & Harris (2020) suatu kuesioner dikatakan valid jika memiliki nilai loading factor pada component matrix suatu variabel besar dari 0,5 sebaliknya, jika kurang dari 0,5 maka dikatakan tidak valid, dan harus dihapuskan dari proses analisis. 3.5.2.2 Uji Reliabilitas Uji reliabilitas adalah pengukuran yang dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh indikator pertanyaan dalam kuisisioner yang telah dikatakan valid, dengan tujuan apakah alat ukur tersebut akan mendapatkan pengukuran yang konsisten jika pengukuran dilakukan kembali (Sugiyono, 2017). 3.6 Uji Asumsi Klasik HASIL DAN PEMBAHASAN 4.1 Hasil Penelitian 4.1.1 Profil Objek Penelitian Suryanto Ong atau dikenal ko Sury, lahir di Tanjung Pinang, 28 maret 1994. Ko Sury memiliki hobi yaitu Dance, selain itu ia juga bisa disebut 3.6.1 Uji Normalitas Tujuan dari uji normalitas adalah untuk menguji apakah variabel residual dalam model regresi memiliki distribusi normal. 3.6.2 Uji Multikolinearitas (Setiawati, 2021) Nilai korelasi yang tinggi bisa mengganggu hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat. Jika nilai tolerance tidak kurang dari 0,10 dan nilai VIF tidak lebih dari 10 maka model regresi dinyatakan bebas dari multikolinearitas.(Ghozali, 2013:105) 3.7 Uji Hipotesis 3.7.1 Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>) Dalam koefisien determinasi ada yang disebut R<sup>2</sup>, dimana R<sup>2</sup> mampu memberikan informasi tentang variasi nilai variabel. 3.7.2 Uji T Dikutip dari jurnal Setiawati, Pengujian hipotesis untuk melihat pengaruh variabel independen secara individu terhadap variabel dependen disebut uji secara parsial atau uji T. 3.7.3 Uji F Dikutip dari jurnal Rahmawati & Illiyin, Uji F atau Analysis of Variance (ANOVA) ialah uji yang digunakan untuk melihat means secara simultan dalam suatu variabel. 3.8 Lokasi dan Jadwal Penelitian Penelitian ini dilakukan di Batam. Responden yang dibutuhkan yang berprofesi Sebagai dancer. untuk jadwal penelitian akan dilakukan dari September 2021 hingga Januari 2022. sebagai seorang multitalent karena ia pandai bernyanyi, bulu tangkis, melukis dan lain sebagainya. Ko Sury mulai menekuni bidang dance dari tahun 2008 hingga sekarang, terhitung 13 tahun Ia sudah berkarya sebagai seorang dancer. Menurut pernyataan Ko Sury, Menjadi seorang dancer tidaklah mudah apalagi berada di kota/negara yang belum support keberadaan 4.1.2.2 Data responden berdasarkan umur para responden, Modern Dance/Street Dance. Dancer di Kota Batam sudah sangat familiar dengan nama Ko Sury. Prestasi yang ia Data Umur Pada Responden dapatkan seperti menjadi juara di setiap 3% 5% perlombaan, menjadi juri di kontes dance menjadikan cukup dikenal di Kota Batam. 48% 44% 4.1.2 Profil Responden 4.1.2.1 Data responden berdasarkan jenis kelamin Data Jenis Kelamin Responden 30% 70% Laki-Laki Perempuan Gambar 4.1 Diagram jenis kelamin responden. Hasil analisis pada data responden berdasarkan jenis kelamin ialah 70% untuk perempuan dan 30% untuk laki-laki. Keunggulan pada data jatuh pada responden perempuan dengan jumlah 69 responden dan 30 responden laki-laki. 10-15= A 16-20= B 21-25= C 26-30 = D Gambar 4.2 Diagram umur pada responden Dalam tabel yang berisi karakteristik umur para responden, terdapat 4 kelompok dalam tabel tersebut. 4 kelompok umur ialah kelompok A (10- 15) kelompok B (16-20) kelompok C (21-25) kelompok D (26-30). Pada diagram diatas terlihat bahwa kelompok C memiliki presentase yang besar hingga 48%, jadi bisa disimpulkan bahwa dominan umur para responden berusia 21 hingga 25 tahun. 4.2 Pembahasan 4.2.1 Pengaruh konten @sury\_df94 terhadap kreativitas dancer di Batam Konten merupakan salah satu daya tarik yang dibuat ko sury agar bisa meng-explore bakat nya di akun instagramnya @sury\_df94. Pada variabel konten mendapatkan hasil R sebesar 0.279, maka diartikan sebesar 27,9%. Konten yang dibuat oleh ko sury terbukti menjadi pengaruh bagi para dancer maupun followers nya di akun instagram @sury\_df94 dengan nilai persentase sebesar 27,9%. 4.2.2 Pengaruh koreografi @sury\_df94 terhadap kreativitas dancer di Batam Pada variabel koreografi mendapatkan hasil R sebesar 0.289 atau 28,9%. Data diperoleh dari hasil uji variabel bebas dan variabel terikat. Koreografi ko sury memotivasi dancer di Batam maupaun di Luar Batam. 4.2.3 Pengaruh konten dan koreografi akun instagram @sury\_df94 terhadap kreativitas dancer di kota Batam Konten dan koreografi merupakan salah satu hal yang dilakukan ko sury sebagai seorang dancer professional. Variabel konten setelah di uji mendapatkan presentase nilai sebesar 27,9% sedangkan variabel koreografi mendapatkan presentase nilai sebesar 28,9%, dapat disimpulkan bahwa variabel konten dan variabel koreografi pada akun instagram @sury\_df94 memiliki pengaruh bagi para dancer di Kota Batam. Tabel 4.1 Hasil Penelitian NO Hipotesis Hasil 1 H0: Konten koreografi Ko Sury tidak berpengaruh pada kreativitas dancer di Kota Batam Di Tolak 2 H1: Konten koreografi Ko Sury berpengaruh pada kreativitas dancer di Kota Batam Di Terima Sumber: Data primer Olahan penulis SIMPULAN DAN SARAN 5.1 Simpulan Pengujian dilakukan untuk mencari nilai- nilai pada variabel X1 (konten), variabel X2 (Koreografi) dan variabel Y (Kreativitas), setelah melalui proses yang panjang maka kesimpulan pada uji yang dilakukan ialah: 1. Dilakukan nya uji validitas pada variabel konten, koreografi dan kreativitas, disimpulkan pernyataan pada variabel tersebut dinyatakan valid. Data yang valid pada uji validitas dikarenakan r hitung > dari 0.197 (r tabel) dimana dapat diperjelas kembali bahwa setiap pernyataan yang ada pada setiap variabel dinyatakan valid. 2. Dari hasil uji T dimana uji dilakukan pada variabel X1,X2 terhadap Y dan nilai t hitung pada kedua variabel X 18.594 > dari 0.197 serta nilai signifikan 0.000 < dari 0.005 maka dapat di pastikan bahwa H0 di tolak H1 di terima yang artinya konten koreografi akun instagram @sury\_df94 berpengaruh pada kreativitas dancer yang ada di Kota Batam. 5.2 Saran 1. Ko sury sebagai pemilik akun instagram @sury\_df94 bisa lebih konsisten dan aktif dalam memberi konten koreografi yang fresh dan tidak monoton agar lebih banyak dancer di Kota Batam termotivasi dengan konten koreografi tersebut. 2. Penelitian ini masih sangat jauh dari kata sempurna, buat peneliti yang ingin melakukan penelitian yang serupa sangat disarankan untuk menggunakan metode yang berbeda agar bisa mendapatkan hasil yang lebih baik dan maksimal. DAFTAR PUSTAKA Herdiani, E. (2016). Metode sejarah dalam penelitian tari. Jurnal Seni Makalangan, 3(2), 33–45. Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, A. (2014). PENGEMBANGAN KREATIVITAS SENI TARI MELALUI PEMBENTUKAN KELAS SENI DI SMPN 2 PAMEKASAN Ayu. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents. Raras, S. W. K. (2019). Koreografi Tari Sampur Kuning Karya Esti Setyawati. <https://lib.unnes.ac.id/38791/> Setiawati. (2021). Analisis Pengaruh Kebijakan Deviden Terhadap Nilai Perusahaan Pada Perusahaan Farmasi Di BEI. Jurnal Inovasi Penelitian, 1(8), 1581–1590.