

# Perancangan Media Pembelajaran *Street Dance* Melalui Media Sosial Instagram

Andrew Jeremy H.<sup>1</sup>, Prayanto W.H.<sup>2</sup>, Rebecca Milka N.B.<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya, Indonesia  
Email: andrew.j.husin@gmail.com

## Abstrak

Budaya *street dance* di Indonesia telah menjamur di berbagai kalangan, termasuk kalangan anak muda atau remaja. *Street dance* sendiri akhirnya menjadi suatu tren yang diikuti oleh banyak dari masyarakat di Indonesia. Terutama para remaja, yang baru ingin belajar mengenai *street dance*. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menciptakan suatu media pembelajaran, yang dapat membantu para remaja usia 13 – 24 tahun untuk mengenal dan teredukasi dengan baik mengenai *street dance*. Dengan harapan, target perancangan ini juga dapat mengedukasi generasi di bawahnya dan seterusnya. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode SWOT, hal ini dilakukan agar dapat merancang suatu media pembelajaran yang efektif, dan berbeda dengan media pembelajaran *street dance* yang sudah ada di Indonesia. Melalui perancangan ini, ditemukan bahwa media sosial Instagram cukup efektif bila digunakan sebagai media pembelajaran. Karena konten yang dapat disajikan di Instagram bisa bermacam-macam, mulai dari visual, audio dan audio visual.

**Kata kunci:** *Street Dance*, Media Pembelajaran, Remaja, Media Sosial.

## Abstract

**Title:** *Learning Media Design About Street Dance on Instagram*

*Street dance culture has a very rapid growth in various circles in Indonesia, mainly in the young generation. The street dance itself eventually became a trend that is followed by many in society. Especially young adults that are just about to learn street dance. This design aims to create a learning platform that can help young adults, by the age of 13-24, to acknowledge and get well educated about the street dance culture. The target of this design is expected to be able to educate the younger generation and so on. SWOT method is used, in order to make an effective learning media platform and make it different than other street dance learning media platform in Indonesia. Through the results of this design, it can be found that Instagram as a social media, is quite effective as a learning media platform. Because Instagram can present different type of contents, such as visual, audio, even visual-audio.*

**Keywords:** *Street Dance, Learning Media, Young Adult, Social Media.*

## Pendahuluan

*Street dance* atau tari jalanan adalah istilah umum yang mencakup berbagai macam gaya tari yang beragam, yang memiliki karakteristik dan sejarahnya masing – masing, seperti *hip – hop*, *funk* dan *breakdancing*. *Street dance* merupakan budaya asing yang muncul pada tahun 1970 di New York dan terus berkembang di jalanan Manhattan dan Bronx. *Street dance* muncul sebagai tarian yang penuh improvisasi, tarian sosial dan suatu bentuk penolakan terhadap tarian tradisional atau tarian yang berkembang di dalam studio – studio tari pada saat itu. Karakter *street dance* yang energik membuat

tarian ini populer di kalangan anak muda baik di bidang seni maupun aktifitas yang melatih fisik. (Kerry, June 17, 2009)

Istilah *street dance* mulai masuk di Indonesia pada tahun 90'an, mengikuti perkembangan budaya *hip – hop* yang mulai masuk ke Indonesia. Perkembangan *street dance* sendiri didukung dengan adanya video musik dari lagu – lagu *rap* yang diciptakan oleh artis – artis *hip – hop* di tahun 90'an seperti NEO, IwaK, dan lain – lain yang memperlihatkan tarian *breakdancing*, *popping* dan *hip – hop* yang merupakan gaya tarian *street dance*.

Dalam beberapa waktu terakhir, perkembangan budaya *street dance* semakin marak,

dan bertumbuh secara pesat. Pada tahun 2008, adalah awal dari popularitas *street dance* di Indonesia, dengan adanya acara televisi “Let’s Dance”, dimana *pioneer street dance* di Indonesia berkumpul dan menjadi sorotan publik. Sejak acara tersebut muncul, *street dance* mulai melebarkan sayapnya di berbagai kota – kota di Indonesia. Sebelumnya, di Surabaya hanya ada 1 *street dance crew* yang aktif dan cukup terkenal yaitu *Last Minute Street Crew*, lalu pada tahun 2009 mulai bermunculan *street crew* yang lain seperti *HeavyBuckStylez*, *Takupaz Street Crew*, dan lain – lain yang terus bertambah hingga sekarang. Selain itu perkembangan ini juga dapat dilihat dari masuknya kompetisi – kompetisi *street dance* berskala internasional ke Indonesia seperti ajang *World of Dance* dan *Hip – Hop International*. Pesatnya pertumbuhan *street dance* di Indonesia juga berdampak pada pertumbuhan minat anak – anak muda akan budaya ini, hal ini dapat dilihat dari munculnya kompetisi – kompetisi *dance* yang target pesertanya adalah anak – anak muda, seperti *dance competition* yang mulai diadakan DBL Indonesia sejak awal tahun 2011 lalu, dan masih terus diadakan hingga sekarang. Selain itu pada tahun 2019, anak – anak muda Indonesia berhasil mengambil gelar juara 2 di kompetisi *World of Dance Championship 2019* yang diadakan di Los Angeles. Dari fenomena perkembangan *street dance* ini, tidak sedikit remaja yang akhirnya ingin mengikuti kursus atau les *dance*. Tetapi banyak faktor yang membuat anak enggan, malas dan tidak bisa mengikuti kursus tersebut, seperti tempat kursus yang jaraknya yang jauh dari rumah, atau karena biaya kursus yang perlu dibayar cukup mahal. Tempat kursus *street dance* yang cukup terkenal dan aktif, tersebar di berbagai wilayah di Surabaya seperti, *HeavyBuckStylez* dan *G-Center School* yang berlokasi di Surabaya bagian barat, *Takupaz Dance Crew* dan *First Move* yang berlokasi di Surabaya Timur. Biaya yang perlu dikeluarkan untuk mengikuti kelas berbeda – beda setiap tempat, rata – rata biaya yang perlu dikeluarkan per bulan sebesar Rp500.000,00. – Rp600.000,00. Hal ini mengurangi minat para remaja, untuk mengikuti kursus dan mengurangi minat orang tua untuk membiarkan anaknya belajar mengenai *street dance*.

Berdasarkan paparan fenomena di atas, penting bagi remaja untuk mendapat solusi yang tepat agar dapat belajar *dance* tanpa harus mengeluarkan biaya maupun bepergian jauh dari rumah. Karena itu, dalam perancangan yang akan dibuat ini penulis ingin menyediakan suatu media pembelajaran yang dapat membantu remaja agar dapat belajar *dance* secara mandiri. Perancangan media pembelajaran yang akan dibuat ini akan diaplikasikan dalam media sosial yaitu instagram. Hal ini dilakukan karena pengguna instagram di Indonesia menduduki peringkat ke-4 di dunia, dan sebanyak 47,9% pengguna instagram di Indonesia merupakan remaja berusia 13 – 24 tahun (“Napoleon Cat”, n.d). Selain itu, instagram lebih mudah diakses dan memiliki penyajian konten yang

lebih beragam, sehingga mempermudah para remaja untuk mendapatkan dan menerima konten yang nantinya akan disajikan. Perancangan yang akan dibuat ini juga akan digunakan oleh komunitas alumni UKM Dance Petra, sebagai media edukatif untuk membantu para remaja lebih memahami tentang *street dance*.

Perancangan dengan tema sejenis pernah dilakukan yaitu “Perancangan Film Dokumenter dengan Judul Perjalanan Hidup Pelaku Tari Hip – Hop” oleh Natalia Christina Setiawan. Perancangan ini dilakukan dengan menggunakan media audio visual berupa video dokumenter dengan tujuan untuk menginformasikan dan mengedukasi sisi kehidupan penari *hip – hop* yang menjadikan bidang seni tari *hip – hop* sebagai profesi. Perbedaan dengan perancangan di atas dengan perancangan yang diangkat oleh penulis adalah, perancangan yang penulis angkat adalah mengedukasi remaja yang ingin belajar dan mendalami bidang seni tari *street dance* agar dapat belajar tanpa harus mengikuti kursus atau les tertentu. Media yang digunakan juga berbeda, jika Natalia menggunakan audio visual berupa video dokumenter, dalam perancangan ini penulis menggunakan *platform* media sosial yaitu instagram.

## Metode Analisis Data

Metode analisis yang akan digunakan adalah metode analisis SWOT (*SWOT analysis*). Metode analisis SWOT merupakan upaya untuk mengenali kelebihan, kekurangan, peluang, dan ancaman yang akan dihadapi oleh perancangan ini. Analisa SWOT juga dilakukan guna mengetahui kompetitor dari media sosial *dance* ini. Analisa SWOT memiliki indikator, yaitu *strength* (kelebihan), *weakness* (kekurangan), *opportunities* (peluang), *threat* (ancaman).

## Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Arsyad, 2013). Menurut Oemar Hamalik (1989), secara umum media adalah semua bentuk perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan informasi. (p.11).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pendidikan dari pengirim atau guru kepada penerima (siswa) dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar pendidikan. (Muhaimin, Khofir & Rahman, 1996).

## Jenis Media Pembelajaran

Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu dan teknologi, khususnya di bidang elektronika, komunikasi dan informasi, serta teknologi komputer, maka media pembelajaran tampil dengan berbagai jenis dan format, seperti visual, video, tape recorder, program radio, internet dan sebagainya. Setiap jenis media tersebut memiliki sifat dan karakteristik masing-masing. Berdasarkan indera yang dirangsang dalam proses pembelajaran, jenis media dapat dibagi ke dalam empat kelompok, yaitu media visual, media audio, media audiovisual dan multimedia. (Asyhar, 2012, p.44)

Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya (Asyhar, 2012, p.45).

Munadi (Asyhar, 2012:45) menyatakan media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran. Oleh karena itu, media audio hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata.

Media audio-visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. (Asyhar, 2012, p.45)

Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi. Dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan media merupakan media berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis media secara terintegrasi dalam satu kegiatan.

## Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely dalam Rusman (2012, p. 166) ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya.

### Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekomendasikan, merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.

### Ciri Manipulasi

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulasi. Kejadian yang memakan waktu lama dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu sekejap dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

### Ciri Distributif

Ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransfortasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

## Street Dance

*Street Dance* atau tari jalanan adalah istilah umum yang mencakup berbagai macam gaya tari yang beragam, yang memiliki karakteristik dan sejarahnya masing – masing, seperti *hip – hop*, *funk* dan *breakdancing*. *Street dance* merupakan budaya asing yang muncul pada tahun 1970 di New York dan terus berkembang di jalanan Manhattan dan Bronx. *Street dance* muncul sebagai tarian yang penuh improvisasi, tarian sosial dan suatu bentuk penolakan terhadap tarian tradisional atau tarian yang berkembang di dalam studio – studio tari pada saat itu. (Kerry, June 17, 2009)

### Hip-hop

Hip – hop adalah sebuah gaya tarian yang muncul di Bronx, New York pada tahun 1970 mengikuti perkembangan budaya atau gaya hidup hip – hop yang dipopulerkan oleh DJ Kool Herc dengan musik hip – hop nya. Hip – hop sebagai gaya tarian baru di populerkan di tahun 1980, dimana gaya tari hip – hop yang muncul dan berkembang pada tahun 1970 lebih mengacu pada gaya tarian breaking atau bboying (Rajakumar, 2012).

Hip – hop yang mulai berkembang pada tahun 1980 ini berbeda dengan breaking atau bboying, gaya tarian ini disebut Hip – Hop Freestyle. Genre lagu yang digunakan dengan breaking berbeda, tempo lagu yang digunakan oleh gaya tari breaking relatif lebih cepat, sedangkan pada tahun 1980, genre lagu hip – hop yang mulai populer memiliki tempo yang relatif lebih lambat. (BBC, April 24, 2015)

### Popping

Popping adalah gaya tarian yang muncul hampir bersamaan dengan Locking, dan sama – sama merupakan gaya tarian *funk*, yang menggunakan lagu – lagu bergenre *funk*. Popping di populerkan oleh Sam Solomon (AKA Boogaloo Sam) pada tahun 1975 di Oakland, California. Popping awalnya terinspirasi

dari gerakan yang populer di tahun 1960 seperti *the jive, the twist, the jerk* dan lain – lain yang mulai menyebar dan menjadi sebuah tren karena artis dan penyanyi bernama James Brown. Pada tahun 1975, Sam Solomon bersama rekan – rekannya membuat tim bernama Electronic Boogalo yang pada akhirnya menyebarkan gaya tari popping ini. (Boogalo, April 26, 2011).

## Locking

Locking adalah gaya tarian yang muncul pada tahun 1960 di Los Angeles dan di ciptakan oleh Don Campbell. Awalnya, gerakan locking tercipta secara tidak disengaja oleh Don Campbell, yang pada saat itu ingin menggerakkan tarian bernama “*Funky Chicken*” tapi gagal dan akhirnya berhenti di satu pose, yang akhirnya menciptakan efek mengunci atau dengan kata lain efek *locking*. Pada tahun 1970, Don Campbell dengan grupnya bernama *The Lockers*, memberi nama tarian tersebut locking, serta menetapkan gaya busana seorang penari locking.

## Media Sosial

Sosial media adalah sebuah media untuk bersosialisasi satu sama lain dan dilakukan secara online yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu. Media sosial menggunakan teknologi berbasis website atau aplikasi yang dapat mengubah suatu komunikasi ke dalam bentuk dialog interaktif. Beberapa contoh media sosial yang banyak digunakan adalah YouTube, Facebook, Blog, Twitter, dan lain-lain. Menurut Philip dan Kevin Keller (2012, p.568) pengertian media sosial adalah sarana bagi konsumen untuk berbagai informasi teks, gambar, video, dan audio dengan satu sama lain dan dengan perusahaan dan sebaliknya.

## Instagram

Instagram merupakan suatu aplikasi sosial media yang berbasis *Android* untuk *Smartphone*, *iOS* untuk *iPhone*, *Windows Phone* dan bahkan yang terbaru saat ini juga bisa dijalankan di komputer atau PC. Namun untuk penggunaan di dalam komputer tidak akan bisa sama sepenuhnya dengan yang ada pada perangkat *mobile phone*.

Instagram digunakan untuk saling membagikan foto maupun video. Prinsip yang satu ini memang cenderung berbeda dengan aplikasi media sosial lainnya yang lebih menekankan pada penggunaan kata – kata atau status untuk dibagikan ke publik. Sama halnya seperti aplikasi media sosial lain, Instagram dapat mencari banyak teman dengan menggunakan istilah *follow* dan *follower*. Interaksi bisa dilakukan dengan kegiatan *like* atau *comment* pada postingan anda ataupun teman anda. Bisa juga dilakukan dengan menggunakan fitur *Direct Message*

(DM) dan yang paling populer saat ini yaitu *Insta Story* yang berupa aktivitas membagikan video secara live atau langsung.

## Analisis Data

### Strength

Membagikan konten edukasi yang tidak hanya berupa video koreografi, tetapi juga membagikan tentang tips dalam menari, dan belajar lebih dalam mengenai *street dance* seperti memperkenalkan nama dan asal-usul suatu gerakan, apa perbedaan gaya tari satu dengan yang lainnya.

### Weakness

Akun media sosial yang digunakan sebagai media pembelajaran belum memiliki nama yang dikenal oleh banyak orang, sehingga untuk menjangkau target yang lebih luas perlu usaha lebih.

### Opportunity

Akun media sosial terutama Instagram yang digunakan sebagai media pembelajar tentang *street dance* belum banyak ditemukan di Indonesia, sebagian besar akun *dance* di Indonesia berisi konten tentang video koreografi saja, tanpa ada konten edukasi yang membantu target belajar lebih dalam mengenai *street dance* itu sendiri.

### Threat

Munculnya konten-konten edukasi yang dibuat oleh akun-akun *dance* ternama.

## Konsep Kreatif

Merancang suatu *platform* media sosial bagi para anak muda yang bukan hanya menarik, tetapi juga bermanfaat sebagai sarana edukasi para anak muda yang ingin belajar mengenai bidang seni tari *street dance*. Dalam merancang media sosial ini diperkuat di sisi dan unsur informative dan edukatif, sehingga nantinya *audience* dapat melakukan latihan *street dance* tanpa perlu memikirkan masalah biaya. Gaya perancangan yang akan dibuat adalah desain yang modern dan interaktif, karena target perancangan adalah anak – anak muda yang *up to date* dan mengikuti perkembangan teknologi.

## Tema dan Topik Pembelajaran

Topik dalam perancangan ini adalah mengenai asal – usul, gerakan – gerakan dasar, dan menu latihan yang perlu dilakukan untuk meningkatkan *skill* dan kualitas *dance* dari target perancangan ini. Hal ini dikarenakan banyak remaja

sekarang yang hanya mengikuti gerakan – gerakan *dance* yang berada di video – video yang viral, tanpa tahu dasar – dasar dari gerakan tersebut, karena itu penting untuk para remaja mengerti dan benar – benar bisa menguasai gerakan – gerakan dasar yang ada pada *street dance*.

## Konsep Media

Media grafis akan digunakan untuk memberikan informasi – informasi yang dapat di jelaskan secara visual melalui desain grafis contohnya seperti langkah – langkah melakukan suatu gerakan *dance*, dan konten seperti penjelasan deskriptif tentang suatu gerakan *dance*.

Sedangkan media audio – visual akan berupa video yang akan digunakan untuk menjelaskan konten – konten yang perlu penjelasan secara verbal dan visual, seperti *tutorial* dalam menggerakkan suatu gerakan *dance*, dimana dibutuhkan penjelasan secara verbal mengenai cara menggerakannya, dan juga praktek secara visual bagaimana gerakan itu dilakukan.

Konten grafis dan video yang sudah dibuat, akan di unggah ke dalam suatu akun instagram yang isinya berupa konten – konten edukatif dan informatif mengenai *street dance*. Hal ini dilakukan agar konten dapat di akses dan dilihat oleh para remaja yang menggunakan instagram di Surabaya maupun di luar kota Surabaya. Selain itu, konten yang telah di unggah juga dapat dibagikan ke pengguna instagram yang lain, sehingga konten edukasi dapat tersebar lebih luas dan menjangkau banyak tempat.

## Konsep Visual

Gaya desain yang akan digunakan dalam konten pembelajaran *street dance* ini, akan berupa *flat design*, atau yang merupakan desain dengan menggunakan banyak *vector art*. Dalam pembuatan desain konten, juga akan menggunakan elemen – elemen dan warna yang mencolok, agar dapat menggambarkan dan memberikan kesan seni dan jalanan, sebagai tempat dimana *street dance* sendiri itu berkembang.

## Tone Warna

Warna yang akan digunakan adalah warna – warna yang *complementary*, untuk menggambarkan kesan *street* atau budaya jalanan yang berkembang secara abstrak dan juga memberikan kesan mencolok. Warna yang digunakan terinspirasi dari *graffiti* yang juga menjadi bagian dari budaya yang berkembang di jalanan.



Gambar 1. Referensi Warna



Gambar 2. Referensi Warna

## Typeface

*Typeface* akan menggunakan *typeface* dekoratif untuk elemen grafis tambahan, agar tema *street* lebih tersampaikan ke target dan *sans serif* untuk bagian penjelasan atau info edukatif yang perlu dibaca secara jelas oleh target.



Gambar 3. Referensi Typeface



Gambar 4. Referensi Typeface

## Elemen Grafis

Elemen grafis akan lebih banyak menggunakan perpaduan antara bentuk – bentuk *vector* sebagai elemen pendukung dengan fotografi dan video yang akan menjadi konten dalam perancangan yang akan dilakukan.



Gambar 5. Referensi Grafis



Gambar 6. Referensi Grafis

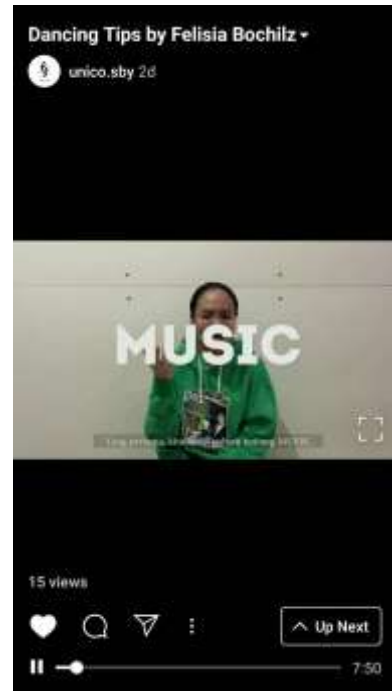
### Hasil akhir karya



Gambar 7. Feed Instagram



Gambar 8. IG TV Instagram



Gambar 9. Preview IG TV Instagram

### Kesimpulan

Dengan maraknya tren menari lewat media sosial seperti Instagram, Youtube dan Tik-tok, membuat peminat *dance* menjadi lebih banyak, khususnya di kalangan anak – anak muda yang sering menggunakan media sosial sebagai salah satu tempat untuk mencari hiburan. Tren dance yang beredar di media sosial pun tidak lepas dari budaya *street dance*. Tetapi sedikit orang yang benar – benar belajar tentang *street dance* secara utuh, kebanyakan hanya senang meniru tren, agar mendapatkan apresiasi banyak orang, dan dikenal lebih banyak orang.

Konten Instagram yang telah dipublikasikan, mendapat respon yang cukup baik dari target audiens. Banyak yang merasa konten *dance* yang telah diberikan telah membantu mereka untuk memahami *street dance* lebih dalam, serta tips yang disajikan juga menambah wawasan mereka dalam belajar *dance*. Selain itu, dengan bantuan para *dancer* yang cukup ternama dan memiliki pengetahuan yang kuat tentang *street dance* sebagai narasumber, target audiens dapat lebih tertarik dan mencari tahu lebih dalam dalam pengetahuan tentang *street dance*.

### Saran

Bagi mahasiswa yang ingin mengambil tugas akhir perancangan media pembelajaran, perlu mempertimbangkan media pembelajaran yang akan digunakan, karena dengan berkembangnya zaman, tren juga akan ikut berkembang dan berubah. Karena

itu, perlu memperhatikan tren yang sedang berlangsung dan juga memperhatikan topik pembelajaran yang ingin disampaikan.

## **Daftar Referensi**

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Persada
- Hamdan, Nuranisa (2019). *Pengguna Instagram di Indonesia Terbesar ke-4 di Dunia*. Retrieved from <https://www.tagar.id/pengguna-instagram-di-indonesia-terbesar-ke4-dunia>
- Kerry, M. (2009). *Background to Street Dance*. Retrieved from <https://www.macmillandictionary.com/buzzword/entries/street-dance.html>
- Kotler, Philip, Kevin Lane Keller. (2012). *Marketing Management, 14th Edition*. United States of America : Pearson
- Muhaimin, Ghofir, A., Rahman, N. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya : Citra Media
- Napoleon Cat. (n.d.). *Instagram in Indonesia February 2019*. Retrieved from <https://napoleoncat.com/stats/instagram-users-in-indonesia/2019/02>
- Nimda (2012). *Apa itu social media*. Retrieved from <http://www.unpas.ac.id/apa-itu-sosial-media/>
- Rajakumar, M. (2012). *Hip Hop Dance*. California : Greenwood