

**PERSPEKTIF PENGGUNA SOSIAL MEDIA TIK TOK PADA KONTEN
OLAHRAGA SEPAK TAKRAW**

SKRIPSI



**Oleh
LAURA DINDA YANATASYA
K1A220017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KEPELATIHAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2024

**PERSPEKTIF PENGGUNA SOSIAL MEDIA TIK TOK PADA KONTEN
OLAHRAGA SEPAK TAKRAW**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Jambi
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Olahraga dan Kepelatihan



Oleh
LAURA DINDA YANATASYA
K1A220017

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KEPELATIHAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul, *Perspektif Pengguna Sosial Media Tik Tok Pada Konten Olahraga Sepak Takraw* yang disusun oleh Laura dinda yanatasya, Nomor Induk Mahasiswa K1A220017 telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Jambi, Maret 2024

Pembimbing I

Prof. Dr. Drs. Sukendro, M.Kes AIFO

NIP. 196509141992031011

Jambi, Maret 2024

Pembimbing II

Adhe Saputra, S.pd., M.pd

NIP. 19870526201504100

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Laura Dinda Yanatasya

NIM : K1A220017

Program Studi : Kepelatihan Olahraga

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar dan ditarik ijazah.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, Maret 2024

Yang membuat pernyataan,

Materai
Rp. 10.000

Laura Dinda Yanatasya

NIM. K1A220017

ABSTRAK

Laura Dinda Yanatasya. 2024. *Perspektif Pengguna Media Sosial Tik Tok Pada Konten Olahraga Sepak Takraw*. Pembimbing: (I) Prof. Dr. Drs. Sukendro, M.Kes AIFO, (II) Adhe Saputra, S.pd., M.pd

Kata kunci : Sosial media, Tik Tok, Sepaktakraw ,

Penelitian ini bertujuan untuk : untuk mengetahui perspektif pengguna media sosial tik tok pada konten olahraga sepak takraw.

Tempat penelitian ini dilaksanakan di akun Tik Tok @llaura_dindaa12. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret semester Genap Tahun 2023/2024.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pendekatan kualitatif. Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah Sumber data primer pada penelitian ini yaitu semua orang yang menonton konten video Tik Tok dan data primer yaitu komentar dan like yang ada dalam konten video Tik Tok.

Tujuan dari penelitian ini yaitu ingin melihat Perspektif Pengguna Social Media Tik Tok Pada Konten Olahraga Sepak Takraw.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penonton atau pengguna Tik Tok lebih menyukai konten yang bertema tentang Latihan *Smash* dan *Feeder* dari pada konten tentang Pertandingan Biasa.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, atas segala rahmat-Nya. Begitu pula kepada berbagai pihak yang telah membantu, dalam kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih, terutama kepada Bapak Prof. Dr. Drs. Sukendro, M.Kes AIFO. selaku dosen pembimbing I yang dengan kesabaran, keikhlasan, dan sifat kebapakannya telah membimbing dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan pendidikan dan penulisan skripsi ini. Semua itu akan penulis kenang sebagai bekal di masa mendatang.

Begitu juga Bapak Adhe Saputra, S.Pd., M.Pd. yang dengan ketelitian, kesabaran, dan hatinya yang lembut dalam menasehati penulis tetapi kritis dan cemerlang dalam berpikir telah menggugah penulis untuk tidak menyerah memperbaiki kesalahan atau kekeliruan yang masih muncul dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Tuhan tetap memberikan yang terbaik untuk beliau.

Untuk Dosen Program Studi Kepelatihan Olahraga, FKIP Universitas Jambi yang telah membagi ilmunya, penulis sampaikan rasa terima kasih yang dalam. Semoga semuanya menjadi amal ibadah yang baik. Tidak lupa pula rasa haru dan terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak Anggel Hardi Yanto S.Pd., M.Pd, Sebagai Dosen Penasehat Akedmik yang dengan gurauannya yang hangat tetapi penuh makna telah mengantarkan penulis untuk menyelesaikan pendidikan. Ini semua tentu berkat kerjasama beliau dengan Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kepelatihan, serta Dekan FKIP Universitas Jambi yang selalu

memberikan kemudahan dan pengarahan kepada mahasiswanya, terutama dalam proses perizinan penelitian dan pengesahan skripsi ini.

Secara khusus kepada kedua orang tua tercinta yang tiada hentinya mendoakan dan memberi perhatian untuk kesuksesan, penulis sampaikan terima kasih yang sangat mendalam. Semoga jerih payah beliau mendapat imbalan dari Yang Khalik dan telah memperkuat keyakinan penulis bahwa tanpa beliau penulis tidak akan pernah ada dan tidak akan pernah berhasil.

Jambi, Maret 2024

Laura Dinda Yanatasya

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORETIK.....	8
2.1 Hakikat Sosial media (Tik Tok).....	8
2.2 Haikiat Sepak Takraw	8
2.1 Teknik Permainan Sepak Takraw	14
2.2 Media Sosial Tik Tok.....	16
2.3 Penelitian Relevan	17
2.4 Kerangka Berfikir	18
2.5 Hipotesis	18
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Tempat Dan Waktu Penelitian	19
3.2 Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	19
3.3 Data Dan Sumber Data	20
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	24
4.1 Lokasi Penelitian atau objek Penelitian	24
4.2 Deskripsi Temuan Penelitian	24
4.2.1 Konten Vidio Dengan Tema Pertandingan Santai (Game)	29
4.2.2 Konten Vidio Dengan Tema Latihan Teknii <i>Smash Dan Feeder</i>	30
4.3 Pembahasan.....	30
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	33
5.1 Kesimpulan	33
5.2 Implikasi	34
5.3 Saran	34
DAFTAR PUSTAKA.....	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Profil Akun Tik Tok laura_Dindaa12	10
2.2 Lapangan Sepak takraw	12

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Internet (*interconnected network*) adalah jaringan global yang menghubungkan komputer satu dengan komputer di seluruh dunia. Internet semakin lama semakin berkembang pesat hingga saat ini terutama di kalangan remaja. Internet sudah menjadi kebutuhan primer bagi masyarakat dan internet juga sudah menggerakkan berbagai sosial media salah satunya seperti Tik Tok .

Tik tok di buat pada september 2016 oleh zhang yiming, yang berasal dari negara China dan dahulu tik tok di namakan Douyin. Tik Tok masuk ke Indonesia pada tahun september 2017, yang di pimpin oleh Viv Gong (head Of Marketing). Di halaman pengunduhan , Tik Tok adalah aplikasi yang paling banyak di unduh di banding sosial media lainnya.

Dari laporan *Business Of Apps*, pada kuartal II 2022 Tik Tok memiliki 1,46 miliar pengguna aktif bulanan seluruh dunia. Pada kuartal II 2021 pengguna aktif bulanan Tik Tok hanya 564 juta pengguna saja. Pengguna Tik Tok mengalami peningkatan pesat pada saat pandemi tahun 2020. Pada tahun 2020 pengguna Tik Tok di Indonesia hanya 17% dan di tahun 2022 pengguna Tik Tok di Indonesia meningkat hingga 207.69% dibandingkan tahun pandemi.

Tik Tok bisa memberikan dampak negatif dan positif pada seseorang mengenai perubahan minat dan perilaku. Jika salah di gunakan Tik Tok bisa menimbulkan dampak negatif seperti , pelecehan seksual, hilangnya rasa malu,

menyia-nyiakan waktu dan masih banyak lagi. Sebaliknya dampak positif Tik Tok yaitu, menimbulkan kreatifitas seseorang untuk mencari berbagai pengetahuan dan membuat bakat seperti menari, melukis, membagikan aktifitas pada saat berolahraga.

Di era sekarang ini tik tok adalah aplikasi yang paling banyak digunakan dari anak-anak hingga lansia. Tidak hanya trend berjoget, tik tok juga banyak konten lingkungan hingga ke dunia olahraga. Banyak atlet yang menunjukan kegiatan mereka ketika berlatih hingga bertanding melalui aplikasi tik tok ini salah satunya olahraga Sepak Takraw.

Sepak takraw merupakan permainan bola kecil yang berasal dari Malaysia dan Thailand yang muncul pada abad ke-15. Kata “sepak” berasal dari melayu dan kata “takraw” berasal dari Thailand. Setelah adanya kesepakatan bersama akhirnya olahraga ini dinamakan “sepak takraw”. Pada tahun 1965 sepaktakraw di bentuk ASTAF (*Asian Sepaktakraw Federation*) dan ISTAF (*Internasional Sepak Takraw Federation*).

Sepak takraw adalah cabang olahraga yang berkembang pesat di Asia Tenggara. Khusus nya di Indonesia, olahraga ini amat lekat di kehidupan masyarakat Sulawesi selatan. Sepak takraw ini juga sudah menjadi bagian budaya Melayu, Minangkabau dan bagian daerah lainnya. Maka dari hal ini banyak juga pendapat yang mengatakan bahwa olahraga Sepak takraw ini berasal dari Indonesia.

PERSERASI (Persatuan Sepak Raga Seluruh Indonesia) ditahun 1981 resmi diterima menjadi anggota KONI, kemudian berubah nama menjadi PERSETASI (Persatuan Sepak Takraw Seluruh Indonesia). Hasil dari Munas PERSETASI

resmi diubah menjadi PSTI (Persatuan Sepak Takraw Indonesia). Melalui induk organisasi PB PSTI (Pengurus Besar Persatuan Sepak Takraw Indonesia) dan PENGPROV PSTI. Sepak takraw sudah mulai banyak dikenal dan sudah mulai dipertandingkan.

Banyak sekali provinsi di Indonesia yang memiliki atlet berkualitas seperti Sulawesi Selatan, Jawa Tengah, Jawa Barat, DKI Jakarta dan masih banyak lagi. Sepak takraw di Indonesia sudah banyak menyumbang medali dari ajang *Asian Games*, *Sea Games*, *King's Cup*, tetapi sayangnya sepak takraw tidak terdaftar di olimpiade, dikarenakan negara yang terdaftar dicabang olahraga sepak takraw belum cukup untuk di pertandingan di olimpiade.

Mereka Pun juga banyak memiliki generasi yang dilatih dari sejak kecil sampai menjadi atlet nasional bahkan internasional. Banyaknya generasi ini juga dibantu oleh SKO (Sekolah Keberbakatan Olahraga) dan PPLP (Pusat Pendidikan dan Latihan Pelajar) di setiap provinsi.

Di Sumatera sendiri, khususnya Jambi cabang olahraga sepak takraw tidak ada di dalam binaan PPLP, jadi wajar saja kalau atlet sepaktakraw di Jambi tidak terlalu banyak seperti di daerah lainnya. Lapangan sepaktakraw di Jambi pun masih minim sekali dan tidak menetap, tetapi tidak menjadi masalah bagi atlet Jambi yang ingin benar-benar meraih prestasi.

Jambi berhasil meraih emas di PRA PON SUKABUMI 2019 dan berhasil meraih 2 perunggu di PON XX PAPUA 2021. Jambi terakhir kali menyumbang medali di PON pada tahun 2001, perlu waktu 20 tahun sepaktakraw Jambi untuk bisa kembali meraih medali di PON. Pelatih Sepak takraw Amrial, mengaku

sangat bangga atas apa yang telah di capai atlet binaannya. Tim sepak takraw putri Jambi sudah berjuang semaksimal mungkin sampai pertandingan terakhir ini.

“Tim sepak takraw putri Jambi sudah menjadi sorotan beberapa hari terakhir ini, kita bangga atas capaian atlet kita. Maaf kepada masyarakat Jambi, kita hanya menyumbang medali perunggu” ucapnya.

Mengenai generasi sepak takraw di Jambi yang minim sekali, ini berpengaruh terhadap prestasi-prestasi atlet. Banyak nomor pertandingan yang tidak bisa di ikuti akibat tidak cukupnya atlet pada nomor pertandingan tersebut. Seperti pada nomor pertandingan Tim , *Double Event* Tim. Maka dari itu kita harus mempersiapkan dan mencari calon atlet yang mau dilatih untuk menjadi penerus sepak takraw Jambi.

Tentu tidak mudah mencari generasi sepak takraw, apa lagi sepak takraw ini termasuk olahraga yang sulit dimainkan. Harus banyak cara untuk menarik perhatian orang agar mau bermain sepaktakraw. Contohnya seperti bermain di desa-desa , sering mengadakan tarkam (turnamen antar kampung), atau bisa juga dengan mengupload kegiatan berlatih ataupun bertanding ke sosial media.

Banyak atlet yang membuat video latihan dan membagikannya ke tik tok dengan tujuan yang berbeda-beda seperti, hobi, hiburan, pekerjaan dan ada juga yang membagikan videonya untuk menarik perhatian orang-orang salah satunya pada akun Laura_dindaa12. Dengan followers 1,8 juta dan konten video yang dia bagikan tentang olahraga yaitu sepak takraw akun ini berhasil menarik perhatian orang-orang yang awalnya tidak tahu sepak takraw menjadi tahu.

Sudah 500 lebih video yang dia bagikan dari mulai latihan teknik, fisik, sampai pertandingan. Akun Laura_dindaa12 ini setiap hari membagikan video nya

bermain sepak takraw. Banyak komentar dan *like* yang didapatkannya baik positif maupun negatif. Tidak hanya memposting video akun ini juga sering melakukan *live streaming* (siaran langsung) ketika latihan sepak takraw.

Banyak sekali yang menonton bahkan sampai ribuan orang yang menyaksikan siaran langsungnya. Memakan waktu hingga 1 jam lebih saat siaran langsung, Laura Dinda punya cara tersendiri agar orang-orang tidak bosan menonton siaran langsung nya seperti, selalu memberikan interaksi seperti tanya jawab komentar, memberikan tutorial gerakan dalam permainan sepak takraw dan selalu menanyakan hobi penontonnya bahkan mengajak penonton untuk ikut bermain sepak takraw.

Selain latihan, Laura Dinda ini mahasiswa di Universitas Jambi jurusan Pendidikan kepelatihan olahraga. Kesehariannya sibuk dengan latihan dan kuliah. di kampusnya sendiri tidak banyak juga yang menguasai cabang olahraga sepak takraw dibanding dengan cabang olahraga lainnya. Mahasiswa baru yang masuk di jurusan pendidikan olahraga dan kepelatihan pun hanya dua sampai tiga orang saja yang cabang olahraganya sepak takraw.

Memang sulit mencari generasi sepak takraw di Jambi, ini juga dikarenakan kurangnya lapangan sepak takraw di Jambi. Orang-orang yang sekedar ingin bermain sepak takraw disore hari saja harus membuat lapangan sendiri di lahan sisa yang ada didekat rumah mereka. Untuk saat ini lapangan yang dipakai atlet sepak takraw Kota Jambi saja masih belum menetap.

Jadi wajar saja generasi sepak takraw sedikit di Jambi. Dikarenakan olahraganya yang sulit dan lapangan nya juga yang kurang banyak. membuat orang-orang kurang tertarik dengan olahraga sepak takraw ini. Bagi Laura Dinda,

tidak masalah lapangan yang tidak menetap, kalau olahraga ini kurang bisa menarik perhatian orang-orang yang langsung datang ke lapangan untuk menonton, setidaknya bisa menarik perhatian melalui sosial media khususnya tik tok

Berdasarkan uraian diatas, penulis memutuskan untuk mengambil penelitian dengan judul “Perspektif Pengguna Sosial Media Tik Tok Pada Konten – Konten Olahraga Sepak Takraw”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis akan mengajukan rumusan masalah yang nanti akan terjawab pada penelitian. Adapun rumusan masalah yang penulis ajukan yaitu : seperti apa Perspektif Pengguna Sosial Media Tik Tok Pada Konten Olahraga Sepak Takraw.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah : untuk mengetahui Perspektif Pengguna Sosial Media Tik Tok Pada Konten Olahraga Sepak Takraw.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah

- a. Bagi atlet: bisa menjadi atlet nasional, maupun internasional dan bisa berprestasi melalui sosial media salah satunya tik tok.
- b. Bagi sepak takraw Jambi : bertambahnya generasi atau penerus sepaktakraw di Jambi supaya banyak pengganti bagi atlet yang kedepannya sudah tidak di dunia olahraga lagi.
- c. Bagi penulis : sebagai bahan masukan yang dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan minat orang-orang di cabang olahraga sepak

takraw dan dengan penelitian ini bisa digunakan pelatih sebagai bahan untuk mencari bibit-bibit penerus sepak takraw di Jambi.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1 Hakikat Sosial media (Tik Tok)

Internet sudah menjadi kebutuhan primer bagi masyarakat dan internet juga sudah menggerakkan berbagai sosial media. Banyak sekali sosial media yang di gunakan untuk mencari informasi. Apa lagi di era sekarang ini aplikasi yang paling banyak di gunakan untuk hiburan yaitu tik tok. Tidak hanya hiburan sekarang tik tok juga bisa di gunakan untuk mencari informasi bahkan bisa menjadi alat komunikasi.

Menurut Agis Dwi Prakoso (2022) “aplikasi tik tok merupakan sebuah media audio visual yang dapat menyebar luaskan berbagai kreatifitas dan keunikan dari penggunanya”. Efek yang di berikan aplikasi Tik Tok ini unik dan menarik. Banyak sekali berbagai macam video di beranda, membuat orang-orang yang menonton tidak merasa bosan.

Tidak hanya trend berjoget, tik tok juga banyak konten lingkungan hingga ke dunia olahraga. Banyak atlet yang menunjukkan kegiatan mereka ketika berlatih hingga bertanding melalui aplikasi tik tok ini salah satunya olahraga Sepak takraw.

2,2 Haikiat Sepak Takraw

“Sepak takraw adalah suatu permainan yang dilakukan di atas lapangan empat persegi, rata, baik terbuka maupun tertutup, serta bebas dari semua rintangan, lapangan dibatasi oleh net”.(Susanti, 2017). Bola takraw ini terbuat dari rotan atau plastic yang dianyam bulat. Permainan ini menggunakan seluruh

anggota tubuh kecuali tangan dan bola dimainkan dengan mengembalikannya ke lapangan lawan melewati net.

Menurut Drs. Ratinus darwis (1992 : 1 “permainan sepak takraw yang dimainkan menggunakan bola rotan di tendang dari kaki ke kaki. Memberi umpan kepada kawan dan memukul atau mematikan bola di lapangan permainan lawan. Jadi ide permainan sepak takraw adalah mematikan bola di lapangan permainan lawan dan berusaha agar bola tidak mati di lapangan sendiri.” Menurut Amelia F (2008 : 7) “Sepak takraw atau disebut juga sepak raga merupakan cabang olahraga yang berkembang dari sejenis permainan rakyat.”

Banyak sekali provinsi di Indonesia yang memiliki atlet berkualitas seperti Sulawesi Selatan, Jawa Tengah, Jawa Barat, DKI Jakarta dan masih banyak lagi. Sepak takraw di Indonesia sudah banyak menyumbang medali dari ajang Asian Games, Sea Games, King’s Cup, tetapi sayangnya sepaktakraw tidak terdaftar di olimpiade, dikarenakan negara yang terdaftar dicabang olahraga sepak takraw belum cukup untuk di pertandingan di olimpiade.

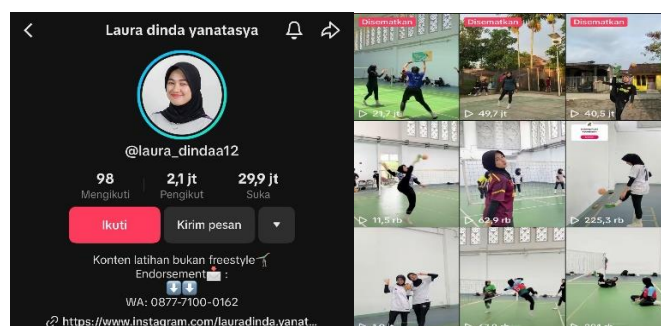
Mereka Pun juga banyak memiliki generasi yang dilatih dari sejak kecil sampai menjadi atlet nasional bahkan internasional. Banyaknya generasi ini juga dibantu oleh SKO (Sekolah Keberbakatan Olahraga) dan PPLP (Pusat Pendidikan dan Latihan Pelajar) di setiap provinsi.

Di Sumatera sendiri, khususnya Jambi cabang olahraga sepak takraw tidak ada di dalam binaan PPLP, jadi wajar saja kalau atlet sepaktakraw di Jambi tidak terlalu banyak seperti di daerah lainnya. Lapangan sepaktakraw di Jambi pun masih minim sekali dan tidak menetap, tetapi tidak menjadi masalah bagi atlet Jambi yang ingin benar-benar meraih prestasi.

Mengenai generasi sepak takraw di Jambi yang minim sekali, apa lagi sepak takraw ini termasuk olahraga yang sulit di mainkan. Harus banyak cara untuk menarik perhatian orang agar mau bermain sepak takraw. Contohnya seperti bermain di desa-desa , sering mengadakan tarkam (turnamen antar kampung), atau bisa juga dengan mengupload kegiatan berlatih ataupun bertanding ke sosial media.

Banyak atlet yang membuat video latihan dan membagikannya ke Tik Tok dengan tujuan yang berbeda-beda seperti, hobby, hiburan, pekerjaan dan ada juga yang membagikan videonya untuk menarik perhatian orang-orang salah satunya pada akun Laura_dindaa12. Dengan followers 2 juta dan konten video yang dia bagikan tentang olahraga yaitu sepaktakraw akun ini berhasil menarik perhatian orang-orang yang awalnya tidak tahu sepaktakraw menjadi tahu.

Laura Dinda Yanatasya memulai perjalanannya menjadi konten kreator olahraga pada tahun 2019, tepatnya pada saat dia menjalani TC PON (*Training Center* Pekan Olahraga Nasional). Perjalanan yang tidak sengaja ini membawa dirinya bisa dikenal banyak orang. Banyak yang tertarik dengan video-video yang dia bagikan. Viewers terbanyak yang dia dapatkan dari awal meng upload sampai sekarang adalah 49,2 juta.



Gambar 2.1 : Profil Tik Tok @Laura_Dindaa12

Sumber : (Dokumentasi Pribadi)

Tentu tidak mudah untuk bisa mendapatkan followers sebanyak itu, banyak komentar positif dan negatif yang di dapatkan, tetapi itu sudah jadi hal biasa dan tidak terlalu menanggapi. Semua video yang dia unggah adalah video saat latihan dan ada juga video saat pertandingan. Video latihan yang dia unggah contohnya pada saat pemanasan, latihan fisik, Teknik sampai *game*. Durasi video yang dia unggah mulai dari 15 detik sampai 1 menit.

Orang-orang yang belum tahu sepak takraw banyak yang takjub dengan Gerakan yang ada dalam permainan sepak takraw seperti Gerakan *Smash*, tekong, dan *Feeder*. Ada tiga posisi dalam permainan sepak takraw yaitu tekong. Tekong adalah gerakan servis untuk mengawali permainan. *Smash* adalah pemain yang bertugas sebagai *striker* (penyerang). *Feeder* adalah pemain yang memiliki peran penting dalam permainan, karena posisi ini yang paling banyak menguasai bola dan lapangan.

Laura dinda menguasai posisi tekong tetapi dia juga sering melatih dirinya di posisi *Smash* dan *Feeder*. Laura lebih sering mengunggah videonya saat bermain sepak takraw bersama teman-temannya. Video yang di unggah, semakin hari semakin bertambah orang-orang yang mengikuti akunnya, memberikan komentar dan *like*. Apa lagi lara dinda ini juga sering melakukan siaran langsung pada saat latihan dan saat pertandingan.

Banyak sekali yang menonton bahkan sampai ribuan orang yang menyaksikan siaran langsungnya. Memakan waktu hingga 1 jam lebih saat siaran langsung, Laura Dinda punya cara tersendiri agar orang-orang tidak bosan menonton siaran langsung nya seperti, selalu memberikan interaksi seperti tanya jawab komentar, memberikan tutorial gerakan dalam permainan sepak takraw dan

selalu menanyakan hobi penontonnya bahkan mengajak penonton untuk ikut bermain sepak takraw.

Mengenai ukuran lapangan yang di gunakan untuk bermain sepak takraw sama dengan ukuran lapangan bulu tangkis. Panjang lapangan sepak takraw 13,4 meter, lebar lapangan sepak takraw 6,1 meter, diameter untuk servis 0,6 meter, lebar garis dalam lapangan sepak takraw 4 sentimeter. Jika lapangan *indoor*, maka ketinggian minimum atap 8 meter daerah bebas penonton dari garis terluar 3 meter (standar internasional) ukuran lapangan sepak takraw tersebut digunakan dalam standar nasional dan internasional. Jadi tidak ada perbedaan antara ukuran lapangan sepak takraw di Indonesia dan di Luar Negeri karena memiliki standar dan ketentuan yang sama.



Gambar : 2.2 Lapangan sepak takraw

Sumber : (Dokumentasi Pribadi)

Semakin banyak orang yang tertarik untuk bermain sepak takraw. Beberapa followersnya yang berdomisili di Jambi juga ada yang datang langsung ke

lapangan untuk bermain sepak takraw dan ada juga yang sekedar datang untuk melihat saja.

Menurut (Sanafiah, 1992 : 3). Sepak takraw berasal dari dua kata yaitu sepak dan takraw. “Sepak” berarti gerakan menyepak sesuatu dengan kaki, dengan cara mengayunkan kaki didepan atau ke sisi Sedangkan “Takraw” berarti bola atau barang bulat yang terbuat dari anyaman rotan. Sepak takraw adalah sepak raga yang telah dimodifikasikan untuk menjadikannya sebagai suatu permainan yang kompetitif. Sedangkan menurut ahli lain mengatakan sepak takraw adalah menyepak bola dengan samping kaki, sisi kaki bagian dalam atau bagian luar kaki yang terdiri dari tiga orang pemain (Sanafiah, 1992).

Dengan adanya sosial media yaitu tik tok , kita bisa melihat ternyata banyak juga orang-orang yang ingin bergabung untuk bermain sepak takraw. Tetapi juga ada kendala yang membuat orang-orang ingin bermain sepak takraw menjadi tidak bisa dikarenakan tidak adanya club tempat berlatih .

Berdasarkan pendapat diatas, disimpulkan bahwa sepak takraw ialah olahraga yang dimainkan dengan menggunakan bola rotan. Bisa dimainkan di lapangan terbuka atau tertutup, dimana tiap regunya berjumlah tiga orang, permainan dibatasi oleh net, tiap regu hanya boleh meyentuh bola sebanyak tiga kali tidak boleh menggunakan tangan kecuali ketika apit kanan mengoper bola kepada penekong (servis pertama) selebihnya pemain hanya boleh menggunakan kaki, kepala, punggung kaki atau paha saja. Dan media sosial tik tok bisa memberikan minat atau ketertarikan orang-orang untuk bermain olahraga sepak takraw.

2.1 Teknik Permainan Sepak Takraw

Teknik yang di gunakan dalam sepak takraw sangat diperlukan dan para pemain di tuntut untuk bisa menguasai teknik dalam permainan sepak takraw. Berikut ini beberapa Teknik dalam olahraga sepak takraw.

1) Servis

Servis merupakan gerakan yang sangat penting karena *point* atau angka dapat diperoleh regu yang melaksanakan servis. Servis adalah sepakan yang dilakukan oleh tekong kearah lapangan lawan sebagai cara memulai permainan Drs. Ratinus darwis (1992 :61) Sedangkan menurut PB. PERSETASI (1999 :133) servis atau sepak mula merupakan awal dari permainan sepak takraw. Servis dalam permainan dapat di bagi menjadi dua yaitu :

1. servis bawah
2. servis atas

Teknik melakukan servis bawah yaitu dilakukan dengan cara :

1. Pemain berdiri dengan salah satu kaki berada didalam lingkaran sebagai kaki tumpu, kaki lainnya berada dibagian belakang badan sebagai awalan, kaki tumpu di usahakan menghadap kearah pelambung apit
2. Salah satu lengan menunjukan permintaan bola yang akan dilambungkan oleh apit sebagai pelambung
3. Saat bola datang,kaki pukul diayunkan dari bawah keatas menyongsong bola. Perkenaan dengan bola adalah pada kaki bagian dalam dikencangkan.
4. bola disepak saat bola dengan ketinggian setinggi lutut.

5. Berusaha bola disepak melewati atas net.
6. Setelah melakukan sepakan, gerakan badan mengikuti lanjutan gerakan sepak dan mendarat dengan mengoper

2) Menerima *service*

Ini adalah gerak kerja yang tak kalah pentingnya dari *service* merupakan tantangan yang musti dikuasai oleh setiap pemain karena kegagalan seseorang pemain menerima *service* akan memberikan angka (poin) bagi regu yang melakukan *service* tersebut

menerima *service* adalah suatu gerak kerja yang penting mesti dikuasai oleh setiap pemain lawan, karena kegagalan seseorang pemain menerima *service* berarti memberikan point atau angka kepada regu yang melakukan *service* atau pihak lawan, menerima bola dapat dikatakan berhasil jika *Smasher* dapat melakukan *Smash* dengan baik dan sempurna ke daerah lawan. Zalfendi (1989 :38)

3) Mengumpan

Mengumpan adalah gerakan lanjutan dari menerima bola, dimana dapat dilakukan gerakan selanjutnya yaitu *Smash*. Teknik mengumpan merupakan teknik yang sangat penting dalam sepak takraw, sebab tanpa umpan yang baik akan sulit bagi regu untuk mengatur serangan-serangan yang mantap Asril Bahar (2009 :45).

Cara melakukan umpan yaitu dengan mempasing bola melambungkannya ke atas dan mengarahkannya ke arah *Smasher* dengan tepat. 4) *Smash* Menurut Harjono (1984) , *Smash* adalah gerak kerja yang terpenting dan terakhir dalam gerak kerja serangan.

Smash atau rejam (istilah malaysia) adalah gerak kerja yang terpenting dan merupakan gerak terakhir dari gerak kerja serangan. (Ratinus darwis dan penghulu basa ,1992:69).

Ada beberapa jenis *Smash* diantaranya

- 1) *Smash* kedeng
- 2) *Smash* gulung
- 3) *Smash* menggunakan kepala
- 4) *Smash* menggunakan bagian bawah kaki (menapak)
- 5) Blocking

4) *Blocking*

Ini salah satu gerakan kerja bertahan. *Blocking* yang benar dan baik adalah pemblok dapat melakukan block jatuh di daerah lawan tanpa dapat dikembalikannya oleh lawan.

Biasanya regu yang memiliki keterampilan block yang bagus, lawan yang melakukan *Smash* mengalami kesulitan untuk melakukan serangan. Dengan demikian kita berpendapat pertahanan yang terbaik adalah melakukan block, untuk itu block perlu mendapatkan perhatian oleh para pelatih dalam proses latihan.

2.2 Media Sosial Tik Tok

Media sosial dapat diartikan sebagai alat komunikasi yaitu menggunakan sosial daring yang dapatkan memudahkan penggunaanya untuk berbagi, membuat, berpartisipasi terhadap isinya. (Putri, Nurwati, & S., 2016). Menurut Van Djik, media sosial merupakan tempat dimana media berfokus pada eksistensi penggunaanya (Nasrullah, 2015).

Tik tok adalah aplikasi yang paling banyak digunakan pada saat ini. Aplikasi ini unik dan menarik karena bisa menarik perhatian banyak orang yang melihatnya. Dalam aplikasi sosial media tik tok ini ada banyak konten video yang terkenal karna kreatifitasnya. Kuartal pertama (Q1) 2018 tik tok aplikasi yang paling banyak diunduh sebanyak 45.8 juta kali.

Menurut kutipan Fatimah Kartini Bohang pada tahun 2018 jumlah pengguna Tik Tok mengalahkan aplikasi yang populer seperti WhatsApp, Youtube, Facebook dan Instagram.

2.3 Penelitian Relevan

Penelitian relevan yaitu penelitian yang akan dilakukan oleh penulis untuk digunakan sebagai acuan referensi untuk memperkuat dan mendukung kajian teori, serta bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian. Hasil penelitian yang relevan tentunya sangat diperlukan untuk mendukung kajian teori yang telah ditemukan sehingga dapat digunakan sebagai landasan pada kerangka berfikir.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Shazrin Daniya Khansa (2022) yang berjudul :
 “ Pengaruh Sosial Media Tik Tok Terhadap Gaya Hidup Remaja ”. Hubungan penelitian ini adalah meneliti pengaruh sosial media tik tok terhadap gaya hidup anak remaja namun bedanya dengan penelitian saya adalah perspektif pengguna sosial media Tik Tok
2. Penelitian yang dilakukan oleh Firly Ardina Putri dan Uljanatunnisa (2023) yang berjudul : “ Analisis Resepsi Konten Pada Akun Tik Tok @vmuliana Terhadap Kebutuhan Akan *Career Preparation* ” hubungan penelitian ini

adalah meneliti sebuah konten pada akun @vmuliana namun bedanya dengan penelitian saya adalah meneliti sebuah konten pada akun @laura_dindaa12.

2.4 Kerangka Berfikir

Untuk melihat seberapa banyak ketertarikan banyak orang dicabang olahraga sepak takraw dengan menggunakan metode sosial media tik tok yang bertujuan untuk meningkatkan minat banyak orang untuk mau berlatih bermain sepaktakraw.



Gambar : 3 Kerangka Berfikir

2.5 Hipotesis

Berdasarkan kerangka berfikir diatas, maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : perspektif yang baik pengguna sosial media Tik Tok pada konten olahraga sepak takraw

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan dilakukan di sosial media Tik Tok pada akun @laura_dindaa12, yang akan dilaksanakan pada 1 - 3 Maret 2024

3.2 Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif sebagai pendekatan dalam proses penelitian, yang dikemukakan oleh Creswell dalam mengatakan bahwa metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang masih alamiah (natural setting). Menurut Sukmadinata (2005), dasar penelitian kualitatif adalah konstruktivisme yang berasumsi bahwa kenyataan itu berdimensi jamak, interaktif dalam suatu pertukaran pengalaman sosial yang diinterpretasikan oleh setiap individu. Sedangkan

Adapun jenis penelitian yang digunakan ini adalah jenis penelitian Pengamatan alami yaitu (Natural Observation) merupakan jenis penelitian kualitatif dengan melakukan observasi menyeluruh pada sebuah latar tertentu tanpa sedikitpun mengubahnya. Tujuan utamanya ialah untuk mengamati dan memahami perilaku seseorang atau kelompok orang dalam situasi tertentu. Misalnya, bagaimana perilaku seseorang ketika dia berada kelompok diskusi yang anggota berasal dari latar sosial yang berbeda-beda.

3.3 Data Dan Sumber Data

Adapun data beserta sumber data yang akan di teliti merupakan sumber data primer dan dat sekunder sehingga peneliti dapat menyimpulkan serta memperoleh hasil akhir dari penelitian kualitatif dengan jenis pendekatan Pengamatan Alami, data sekunder dan data primer sebagai berikut :

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer pada penelitian ini yaitu semua orang yang menonton konten video Tik Tok.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunderr pada penelitian ini yaitu komentar dan like yang ada dalam konten video Tik Tok.

3.4 Teknik Pengambilan Sampel

Arikunto (2013: 131) mendefinisikan sampel sebagai subjek atau perwakilan dari populasi yang diteliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Teknik Total sampling yaitu mengambil seluruh populasi atau pengikut akun sosial media Tik Tok yang menonton konten tersebut.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu :

1. Peneliti membuat 2 vidio dengan konten yang berbeda yaitu konten pertama tentang Pertandingan santai (Game), yang kedua yaitu tentang Latihan Teknik untuk *Smash* dan *Feeder*.
2. Kemudian peneliti melakukan penelitian selama tiga hari dari konten tersebut untuk melihat respon dari pengguna atau pengikut akun sosial media Tik Tok peneliti.

3.6 Teknik Analisi Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan konsep Mudjia Rahardjo (2017:17) yang mengidentifikasikan analisis data dalam enam teknik diantaranya yaitu :

1. Pengumpulan Data

Data penelitian ini menggunakan Teknik pengamatan dan juga dokumentasi, peneliti sendiri yang merupakan instrumen kunci, sehingga dia sendiri yang dapat mengukur ketepatan dan ketercukupan data serta kapan pengumpulan data harus berakhir.

2. Penyempurnaan Data

Data yang telah terkumpul perlu disempurnakan. dengan cara membaca keseluruhan data dengan merujuk ke rumusan masalah yang diajukan, jika rumusan masalah di yakini dapat di jawab dengan data yang tersedia, maka data dianggap sempurna, sebaliknya jika belum cukup untuk menjawab rumusan masalah, data dianggap belum lengkap, sehingga peneliti wajib turun ke lapangan untuk melengkapi data dengan bertemu informan lagi.

3. Pengolahan Data

Setelah data dianggap sempurna, peneliti melakukan pengolahan data, yakni melakukan pengecekan kebenaran data, menyusun data, melaksanakan penyandingan (coding) mengklasifikasi data, mengoreksi jawaban wawancara yang kurang jelas, tahap ini dilakukan untuk memudahkan analisis.

4. Analisis Data

Setelah data berupa transkrip hasil wawancara dan observasi maupun gambar, fhoto, catatan harian subjek dan sebagai nya dianggap lengkap dan

sempurna, peneliti melakukan analisis data, analisis data studi kasus dan penelitian kualitatif pada umumnya hanya bisa dilakukan oleh peneliti sendiri, bukan pembimbing, teman, atau melalui jasa orang lain. Sebab, dari tahap ini akan diperoleh informasi penting berupa temuan penelitian. Kegagalan analisis data berarti kegagalan penelitian secara keseluruhan. Kemampuan analisis data sangat ditentukan oleh keluasan wawasan teoretik peneliti pada bidang yang diteliti, pengalaman penelitian, bimbingan dosen, dan minat yang kuat peneliti untuk menghasilkan penelitian yang berkualitas.

5. Proses Analisis Data

Analisis data adalah sebuah kegiatan untuk memberikan makna atau memaknai data dengan mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode atau tanda, dan mengkatagorinya menjadi bagian-bagian berdasarkan pengelompokan tertentu sehingga diperoleh suatu temuan terhadap rumusan masalah yang diajukan. Melalui serangkaian aktivitas tersebut, data kualitatif biasanya berserakan dan bertumpuk dapat disederhanakan sehingga dapat dipahami dengan lebih mudah. Tidak ada prosedur atau teknik analisis data yang baku dalam penelitian kualitatif tetapi langkah-langkah berikut bisa digunakan sebagai pedoman:

- a. Peneliti membuat sebuah konten Tik Tok dengan tema yang berbeda,
- b. Setelah itu peneliti memposting video tersebut di akun Tik Tok peneliti, peneliti melakukan penelitian selama 3 hari, kemudian setelah 3 hari peneliti melihat respon pengguna Tik Tok atau untuk mendapatkan data,

- c. Lalu Ketika sudah mendapatkan data seperti video mana yang lebih disukai oleh pengguna Tik Tok yang lain, kemudian melihat like dan komentar dari kedua konten tersebut.

6. Simpulan Hasil Penelitian

3.7 Prosedur Penelitian

- a. Peneliti melakukan pengamatan
- b. Peneliti membuat konten
- c. Peneliti memposting video konten di akun Tik Tok
- d. Peneliti melakukan dokumentasi
- e. Peneliti mengolah data hasil observasi
- f. Peneliti melakukan analisis
- g. Peneliti menemukan hasil analisis berdasarkan fakta yang terjadi.
- h. Peneliti menarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Lokasi Penelitian atau objek Penelitian

Tik Tok merupakan salah satu aplikasi hiburan yang saat ini paling banyak digunakan. Setelah mengajukan surat penelitian, maka penelitian ini dilakukan di aplikasi Tik Tok dengan mengupload dua video yang berbeda di akun @laura_dindaa12 untuk melihat pandangan pengguna sosial media Tik Tok terhadap konten olahraga sepak takraw.

Objek Pada Penelitian ini peneliti membuat dua konten video Tik Tok dengan tema yang berbeda tentang olahraga sepak takraw, dimana disini peneliti ingin melihat bahwa pengguna Tik Tok lebih menyukai konten video yang mana.

4.2 Deskripsi Temuan Penelitian

Data yang telah dikumpulkan melalui pengunggahan video di akun Tik Tok, selanjutnya dieduksi dan dianalisis dengan menggunakan Teknik deskripsi Kaulitatif. Melalui Teknik ini berarti peneliti akan menggambarkan, menguraikan dan menginterpretasikan data yang telah terkumpul sehingga akan memperoleh gambaran secara umum dengan menyeluruh mengenai Perspektif Pengguna Sosial Media Tik Tok Pada Konten Olahraga Sepak Takraw.

a. Preferensi Konten:

Teknik-Teknik Khusus: Video yang menampilkan teknik-teknik khusus dalam sepak takraw bisa menjadi daya tarik bagi pengguna. Misalnya, teknik seperti "*smash*" (Tendangan keras) yang memerlukan koordinasi dan kecepatan yang tinggi, atau "*Feeder*" (umpan) : yang mengambil bola kedua dari smash dan

tekong dalam keadaan tertentu dan feeder juga yang memberi umpan bola tinggi untuk di smash yang menuntut keahlian teknis yang tinggi. Konten yang menunjukkan cara-cara untuk memperbaiki atau memperhalus teknik-teknik ini dapat menjadi sangat bermanfaat bagi pengguna yang tertarik untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam bermain sepak takraw.

Momen Dramatis: Pengguna TikTok juga cenderung menikmati momen-momen dramatis dalam konten sepak takraw. Ini bisa termasuk pertandingan yang sangat kompetitif, skor yang ketat, atau rally panjang yang menegangkan. Pengguna tertarik pada konten yang memberikan pengalaman emosional, seperti kegembiraan saat mencetak poin penting atau ketegangan saat pertandingan mendekati akhir.

Pengguna TikTok lebih condong menyukai video sepak takraw yang menampilkan teknik-teknik spesifik atau momen yang dramatis. Para ahli dalam bidang media sosial dan psikologi konten mencatat bahwa konten seperti ini biasanya menarik perhatian pengguna karena memberikan sesuatu yang unik dan menarik. Menurut Dr. Sarah Johnson (2003), seorang psikolog sosial, "Video yang menampilkan teknik-teknik khusus atau momen yang dramatis dalam sepak takraw bisa memicu rasa kagum dan ketertarikan pengguna karena memberikan hiburan yang menarik dan juga memberikan inspirasi."

b. Interaksi Pengguna:

Interaksi pengguna dengan konten sepak takraw di TikTok dapat bervariasi tergantung dari jenis atau tema konten yang ditampilkan.

Tantangan: Pengguna sering kali terlibat secara aktif dengan konten yang menawarkan tantangan. Misalnya, seorang pengguna dapat mengajukan tantangan

kepada pengikutnya untuk mencoba teknik tertentu dalam bermain sepak takraw dan membagikan video mereka saat mencoba tantangan tersebut. Tantangan semacam ini dapat membangun komunitas yang terlibat dan memberikan kesempatan bagi pengguna untuk berinteraksi satu sama lain.

Kompetisi Antar Pengguna: Konten yang menampilkan kompetisi langsung antara pengguna TikTok juga dapat memicu tingkat interaksi yang tinggi. Pengguna dapat memberikan dukungan kepada peserta, memberikan komentar tentang teknik atau strategi yang digunakan, atau bahkan mengajukan pertanyaan kepada peserta tentang pengalaman mereka dalam kompetisi.

Aktivitas interaksi yang tinggi terjadi ketika pengguna TikTok berhadapan dengan konten sepak takraw yang menawarkan tantangan atau kompetisi antar pengguna. Menurut Michael Lee (2011), seorang pakar media sosial, "Tantangan atau kompetisi dalam konten sepak takraw di TikTok tidak hanya menciptakan keterlibatan yang tinggi, tetapi juga membangun komunitas yang terlibat dan mendukung satu sama lain."

c. Pengaruh Terhadap Gaya Hidup:

Dampak konten sepak takraw di TikTok terhadap gaya hidup pengguna dapat mencakup:

Aktivitas Fisik: Menonton konten sepak takraw yang menginspirasi atau menarik dapat memotivasi pengguna untuk lebih aktif secara fisik. Konten yang menampilkan atlet yang berdedikasi dan keterampilan yang luar biasa dapat mendorong pengguna untuk berlatih sepak takraw sendiri atau terlibat dalam kegiatan olahraga lainnya.

Perkenalan pada Olahraga: Konten yang menarik di TikTok juga dapat memperkenalkan pengguna pada olahraga sepak takraw dan mendorong mereka untuk mencoba olahraga tersebut di dunia nyata. Bahkan, beberapa pengguna mungkin menjadi tertarik untuk mencari klub atau komunitas lokal di mana mereka dapat bermain secara langsung atau menonton pertandingan secara langsung.

Dalam pandangan para ahli, konten sepak takraw di TikTok memiliki potensi besar untuk memengaruhi gaya hidup pengguna. Dr. Emily Chen (2007), seorang ahli kesehatan masyarakat, menjelaskan, "Melalui konten sepak takraw yang menginspirasi, pengguna bisa merasa termotivasi untuk menjadi lebih aktif secara fisik. Bahkan, beberapa pengguna mungkin tertarik untuk mencoba olahraga tersebut di kehidupan nyata, yang dapat berkontribusi pada gaya hidup yang lebih sehat dan aktif."

d. Dampak Psikologis:

Menonton video sepak takraw di TikTok bisa bikin perasaan kita lebih semangat dan termotivasi buat olahraga. Misalnya, kalo kita liat atlet yang keren atau momen-momen seru dalam pertandingan, bisa jadi kita langsung pengen ikutan latihan atau bahkan main sepak takraw sendiri.

Di samping itu, nonton konten sepak takraw juga bisa jadi hiburan buat kita. Misalnya, kalo kita lagi gabut atau butuh istirahat sebentar dari rutinitas, nonton video sepak takraw yang seru bisa bikin suasana lebih santai dan menghibur.

Menurut Profesor Karen Wong (2012), seorang psikolog sosial, menonton konten sepak takraw di TikTok dapat memiliki dampak yang positif pada kesejahteraan psikologis pengguna. "Konten sepak takraw yang menampilkan

momen-momen dramatis atau teknik-teknik yang mengagumkan dapat meningkatkan motivasi dan semangat pengguna untuk terlibat dalam olahraga atau aktivitas fisik lainnya," ungkapnya. "Sementara itu, bagi beberapa pengguna, konten tersebut juga dapat berfungsi sebagai sumber hiburan yang menyenangkan dan membantu dalam meredakan stres atau kecemasan sehari-hari."

e. Perbedaan Demografis:

Preferensi dan reaksi kita terhadap video sepak takraw di TikTok bisa berbeda tergantung umur, jenis kelamin, dan asal daerah. Misalnya:

Kalo kita masih muda, mungkin kita lebih suka video yang seru dan dramatis. Tapi kalo udah lebih tua, mungkin kita lebih tertarik sama analisis atau pembahasan strategi dalam bermain.

Cowok dan cewek juga bisa punya selera yang beda. Misalnya, cowok mungkin lebih suka video yang menunjukkan tantangan fisik, sementara cewek mungkin lebih suka video yang menyoroti teknik-teknik atau keindahan dalam bermain sepak takraw.

Lokasi juga bisa berpengaruh. Orang dari negara-negara yang tradisinya punya sepak takraw kuat mungkin bakal lebih tertarik sama video yang menampilkan kompetisi tingkat tinggi atau teknik-teknik tradisional dalam olahraga ini.

Dr. Ahmad Ibrahim (1999), seorang ahli dalam studi demografi dan perilaku konsumen, menjelaskan bahwa preferensi dan reaksi terhadap konten sepak takraw di TikTok dapat sangat bervariasi antara kelompok usia, jenis kelamin, dan lokasi geografis pengguna. "Misalnya, pengguna muda mungkin lebih tertarik pada momen dramatis atau video yang menampilkan trik-trik sulit, sementara

pengguna yang lebih tua mungkin lebih menghargai video yang memberikan wawasan tentang strategi bermain," katanya. "Selain itu, perbedaan budaya dan tradisi olahraga juga dapat memengaruhi preferensi pengguna dari berbagai wilayah atau negara."

4.2.1 Konten Vidio Dengan Tema Pertandingan Santai (Game)

Di akun TikTok @laura_dindaa12, sebuah video yang diunggah berhasil mencuri perhatian dalam waktu singkat! Dalam satu hari saja, video tersebut berhasil menarik perhatian sebanyak 27,9 ribu penonton, dengan mendapatkan 1.514 like, dan menerima 23 komentar yang aktif. Itu saja sudah luar biasa!

Dalam waktu hanya 3 hari setelah diunggah, jumlah penonton video tersebut melonjak menjadi 63 ribu orang! Dan bukan hanya penontonnya yang bertambah, tapi like-nya juga meningkat menjadi 3.004, yang menunjukkan betapa banyaknya orang yang menyukai konten tersebut. Tak hanya itu, komentar juga bertambah menjadi 35, menunjukkan interaksi yang semakin aktif dari pengguna TikTok lainnya.

Pertandingan santai (game) termasuk konten yang sering di unggah oleh laura dinda, video ini di unggah kembali dalam penelitian ini untuk mengetahui followers tersebut merasa bosan atau tidak dengan konten pertandingan santai ini Insight yang di dapat di video pertama ini adalah Rata2 pengguna sosial media tiktok yang menonton video ini hanya sampai di detik 15-17 dari 38.97detik Yang menonton video secara utuh sebanyak 12.79% dari view di video tersebut Mendapatkan view sebanyak 63rb Dengan like 3,004 dan komentar 35 . Yang membagikan atau meng share video ini sebanyak 20 dan yang menyimpan video ini sebanyak 83 hasil pengikut yg di dapat dari video ini sebanyak 35 .

4.2.2 Konten Vidio Dengan Tema Latihan Teknik *Smash Dan Feeder*

Di akun TikTok peneliti @laura_dindaa12, Dalam 24 jam, video tersebut sukses menarik perhatian sebanyak 723,9 ribu penonton, Tidak hanya itu, jumlah like-nya juga meningkat menjadi 45 ribu, sementara komentar yang masuk mencapai 471 komentar.

Dalam tiga hari berikutnya, video tersebut mengalami peningkatan. Jumlah penontonnya melesat menjadi 1,7 juta orang. Dan tentu saja jumlah like-nya juga meningkat secara signifikan, mencapai 112 ribu.

Tidak hanya itu, interaksi pengguna juga semakin meningkat. Jumlah komentar yang masuk melonjak menjadi 1,702 Itu artinya, video tersebut bukan hanya dilihat dan disukai, tapi juga memicu percakapan yang aktif di antara para pengguna TikTok.

Di banding kan video pertandingan santai laura dinda jarang sekali membagikan video latihan teknik, dan video ini di unggah karna ingin mengetahui apakah pengguna sosial media tiktok tertarik dengan video yang di dalamnya hanya ada 1 teknik latihan ,

Insight yang di dapatkan di video kedua ini adalah Rata2 pengguna sosial media tiktok yang menonton video ini hanya sampai di detik 19-20 dari 39.52 detik. Yang menonton video secara utuh sebanyak 20.6% dari view di video tersebut. Mendapatkan view sebanyak 1.7M Like 112K Komentar 1,702 Yan membagikan atau share video ini sebanyak 1,517 Yang menyimpan video ini sebanyak 5,145 Dan mendapatkan Pengikut baru sebanyak 2942.

4.3 Pembahasan

Internet sudah menjadi kebutuhan primer bagi masyarakat dan internet juga sudah menggerakkan berbagai sosial media. Banyak sekali sosial media yang di gunakan untuk mencari informasi. Apa lagi di era sekarang ini aplikasi yang paling banyak di gunakan untuk hiburan yaitu tik tok. Tidak hanya hiburan sekarang tik tok juga bisa di gunakan untuk mencari informasi bahkan bisa menjadi alat komunikasi.

Menurut Agis Dwi Prakoso (2022) “aplikasi tik tok merupakan sebuah media audio visual yang dapat menyebar luaskan berbagai kreatifitas dan keunikan dari penggunanya”. Efek yang di berikan aplikasi Tik Tok ini unik dan menarik. Banyak sekali berbagai macam video di beranda, membuat orang-orang yang menonton tidak merasa bosan.

“Sepak takraw adalah suatu permainan yang dilakukan di atas lapangan empat persegi, rata, baik terbuka maupun tertutup, serta bebas dari semua rintangan, lapangan dibatasi oleh net”.(Susanti, 2017). Bola takraw ini terbuat dari rotan atau plastic yang dianyam bulat. Permainan ini menggunakan seluruh anggota tubuh kecuali tangan dan bola dimainkan dengan mengembalikannya ke lapangan lawan melewati net.

Menurut Drs. Ratinus darwis (1992 : 1 “permainan sepak takraw yang dimainkan menggunakan bola rotan di tendang dari kaki ke kaki. Memberi umpan kepada kawan dan memukul atau mematikan bola di lapangan permainan lawan. Jadi ide permainan sepak takraw adalah mematikan bola di laangan permainan lawan dan berusaha agar bola tidak mati di lapangan sendiri.” Menurut Amelia F

(2008 : 7) “Sepak takraw atau disebut juga sepak raga merupakan cabang olahraga yang berkembang dari sejenis permainan rakyat.”

Menurut (Sanafiah, 1992 : 3). Sepak takraw berasal dari dua kata yaitu sepak dan takraw. “Sepak” berarti gerakan menyepak sesuatu dengan kaki, dengan cara mengayunkan kaki didepan atau ke sisi Sedangkan “Takraw” berarti bola atau barang bulat yang terbuat dari anyaman rotan. Sepak takraw adalah sepak raga yang telah dimodifikasikan untuk menjadikannya sebagai suatu permainan yang kompetitif. Sedangkan menurut ahli lain mengatakan sepak takraw adalah menyepak bola dengan samping kaki, sisi kaki bagian dalam atau bagian luar kaki yang terdiri dari tiga orang pemain (Sanafiah, 1992).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama tiga hari, bisa dilihat bahwa lebih banyak penonnton yang menonton video kedua yang berteman tentang Latihan *Smash* dan *Feeder*, dari pada video pertama yang bertema tentang pertandingan santai, dimana konten video kedua menghasilkan sampai 1.7M penonton dan juga pada kolom komentar video ini banyak yang menyukai video ini dan menyemangat atau mengsupport agar lebih sering membuat konten-konten tentang Teknik-teknik dalam olahraga Sepak Takraw.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari penguploadan video di akun Tik Tok, yang mana melihat perspektif Pengguna Sosial Media Tik Tok Pada Konten Olahraga Sepak Takraw. Disimpulkan bahwa penonton lebih senang melihat video yang bertema tentang Latihan *Smash* dan *Feeder* dari pada konten yang tema tentang pertangan Biasa.

Alasan mengapa video pertama mendapatkan view lebih sedikit dibanding video kedua karena video pertama ini merupakan video yang sangat sering di upload oleh akun @laura_dindaa12. Bisa dibilang video pertandingan santai ini sudah menjadi video yang sangat umum bagi *content creator* olahraga sepaktakraw.

Dalam satu minggu konten pertandingan santai ini pasti yang lebih banyak di upload, jadi para pengguna sosial media tiktok juga sudah biasa dan tau dengan video yang seperti itu.

Alasan mengapa video kedua lebih ramai dari pada video pertama karena dari hasil insight yang didapat pada kolom komentar video kedua lebih menarik, seru dan menantang. Yang dimaksud Menantang yaitu para pengguna sosial media tiktok yang menonton video ini juga ingin mencoba membuat dan mengajak temannya untuk latihan dengan teknik seperti divideo tersebut, ini bisa dilihat dari komentar yang isinya berupa tag dan mention.

Rally yang panjang juga menjadi alasannya mengapa video kedua

lebih ramai. Dalam video tersebut kedua pemain melakukan gerakan lumayan lama untuk tidak mematikan bola atau membuat bola menyetuh tanah.

Video kedua ini memang menjadi ciri khas gerakan sepaktakraw yang tidak semua orang bisa. Dibandingkan dengan video pertama orang-orang sudah biasa dengan *game* karna tidak harus menggunakan smash atau pun feeder.

Dari kesimpulan diatas, kita ketahui bahwa pengguna sosial media tiktok lebih tertarik dengan video kedua yang didalamnya terdapat teknik dan rally yang lumayan panjang dan video pertama akan lebih sedikit di upload atau lebih tingkatkan lagi dari mulai permainan, durasi, kualitas video yang lebih baik dan menarik.

5.2 Implikasi

Sesuai dengan penemuan dalam penelitian ini, maka implikasi dari penemuan ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai sumber informasi terhadap peneliti terhadap konten-konten apa saja yang disukai oleh penonton.
2. Peneliti akan semakin paham dan mengerti jika ingin membuat konten- konten yang disukai oleh penonton.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa kesimpulan yaitu :

1. Bagi pengguna akun Tik Tok yang baru supaya lebih memperhatikan lagi hal-hal ataupun konten-konten video apa yang disukai oleh penonton agar memiliki penonton yang banyak.

2. Bagi peneliti sendiri agar lebih konssten lagi dalam mengupload konten-konten tentang video yang disukai oleh penonton.

DAFTAR PUSTAKA

- Agis, D. P. (2021). *Penggunaan Aplikasi Tik Tok dan Efeknya Terhadap perilaku keagamaan remaja islam di kelurahan waydadi baru kecamatan sukarama* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG).
- Amelia, Friska. 2008. *Konsumsi Pangan, Pengetahuan Gizi, Aktivitas Fisik dan Gizi Pada Remaja di Kota Sungai Penuh Kabupaten Kerinci Propinsi Jambi*. Skripsi. Program Studi Gizi Masyarakat dan Sumberdaya Keluarga Fakultas Pertanian Institut Pertanian Bogor. Bogor
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta, Jakarta
- Ejournal,UPNVJ. (2022, Januari), *Pengaruh Sosial Media Terhadap Gaya Hidup Remaja*. Retrieved from <https://ejournal.upnvj.ac.id/index.php/JEP/index>
- Hops.id. (2023, September), *Sejarah Tik Tok Dari Zhang Yiming Aplikasi Asal China Yang Gabungkan Sosial Media Dan Situs Belanja*. Retrieved from Hops.id : [https://www.hops.id/trending/29410294617/sejarah-Tik Tok-oleh- zhang-yiming-aplikasi-asal-china-yang-gabungkan-sosial-media-dan-situs- belanja](https://www.hops.id/trending/29410294617/sejarah-Tik-Tok-oleh-zhang-yiming-aplikasi-asal-china-yang-gabungkan-sosial-media-dan-situs-belanja)
- Khansa, S. D., & Putri, K. Y. S. (2022). *Pengaruh Sosial Media Tik Tok Terhadap Gaya Hidup Remaja. Ekspresi Dan Persepsi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(1), 133-141.

Karen Wong. (2012) *The Psychology of Social Media*.

Ratinus Darwis,dkk. (1992). *Olahraga Pilihan Sepak Takraw. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan. Jakarta*

Sabar. (2007). *Pengantar Metodologi Penelitian. Kudus: FKIP Universitas Muria*

Sarah Johnson.(2003). *The Impact of Social Media on Psychological Health: A Systematic Review*.

Sugiyono,(2010). *Metode Penelitian Pendidikan PendekatanKuantitatif,Kualitatif, dan R&D.Bandung: Alfabeta*.

Sukmadinata.2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. [http:// id.m.Wikipedia. org](http://id.m.wikipedia.org)

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kampus Pinang Masak Jalan Raya Jambi – Ma. Bulian, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi
Kode Pos. 36361, Telp. (0741)583453 Laman. www.fkip.unja.ac.id Email. fkip@unja.ac.id

Nomor : 667/UN21.3/PT.01.04/2024
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

21 Februari 2024

Yth. **Ketua Prodi Kepeleatihan Olahraga FKIP Uniersitas Jambi**
di-
Kampus Porkes Universitas Jambi

Dengan hormat,

Dengan ini diberitahukan kepada Saudara, bahwa mahasiswa kami atas nama:

Nama : **Laura Dinda Yanatasya**
NIM : **K1A220017**
Program Studi : **Kepeleatihan Olahraga**
Jurusan : **Pendidikan Olahraga dan Kepeleatihan**
Dosen Pembimbing Skripsi : 1. Prof. Dr. Drs. Sukendro, M.Kes., AIFO
2. Adhe Saputra, S.Pd., M.Pd

akan melaksanakan penelitian guna untuk penyusunan skripsi yang berjudul: **"Perspektif Penggunaan Sosial Media Tiktok pada Konten Olahraga Sepak Takraw"**.

Untuk itu, kami mohon kepada Saudara untuk dapat mengizinkan mahasiswa tersebut mengadakan penelitian ditempat yang Saudara pimpin.

Penelitian akan dilaksanakan pada tanggal, **2 s.d 9 Maret 2024**

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih

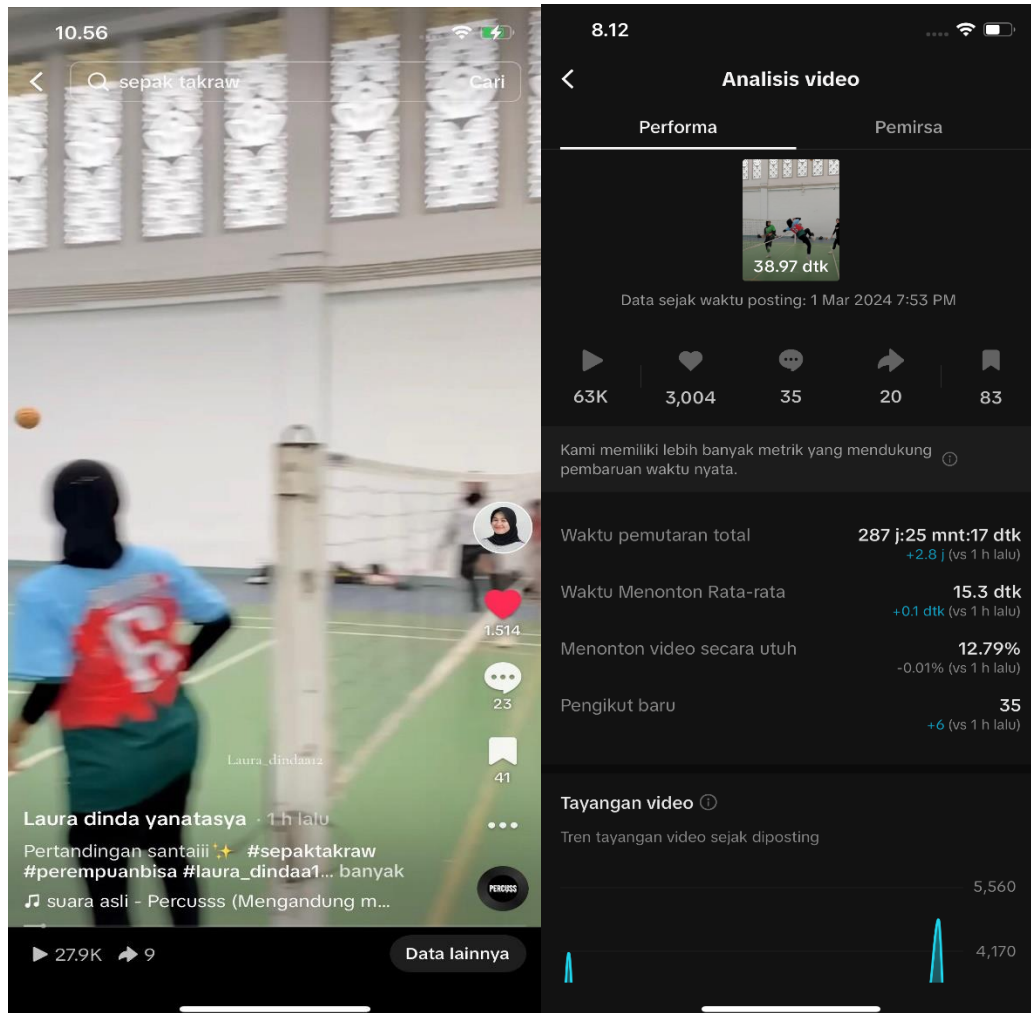
a.n. Dekan
Wakil Dekan BAKSI,



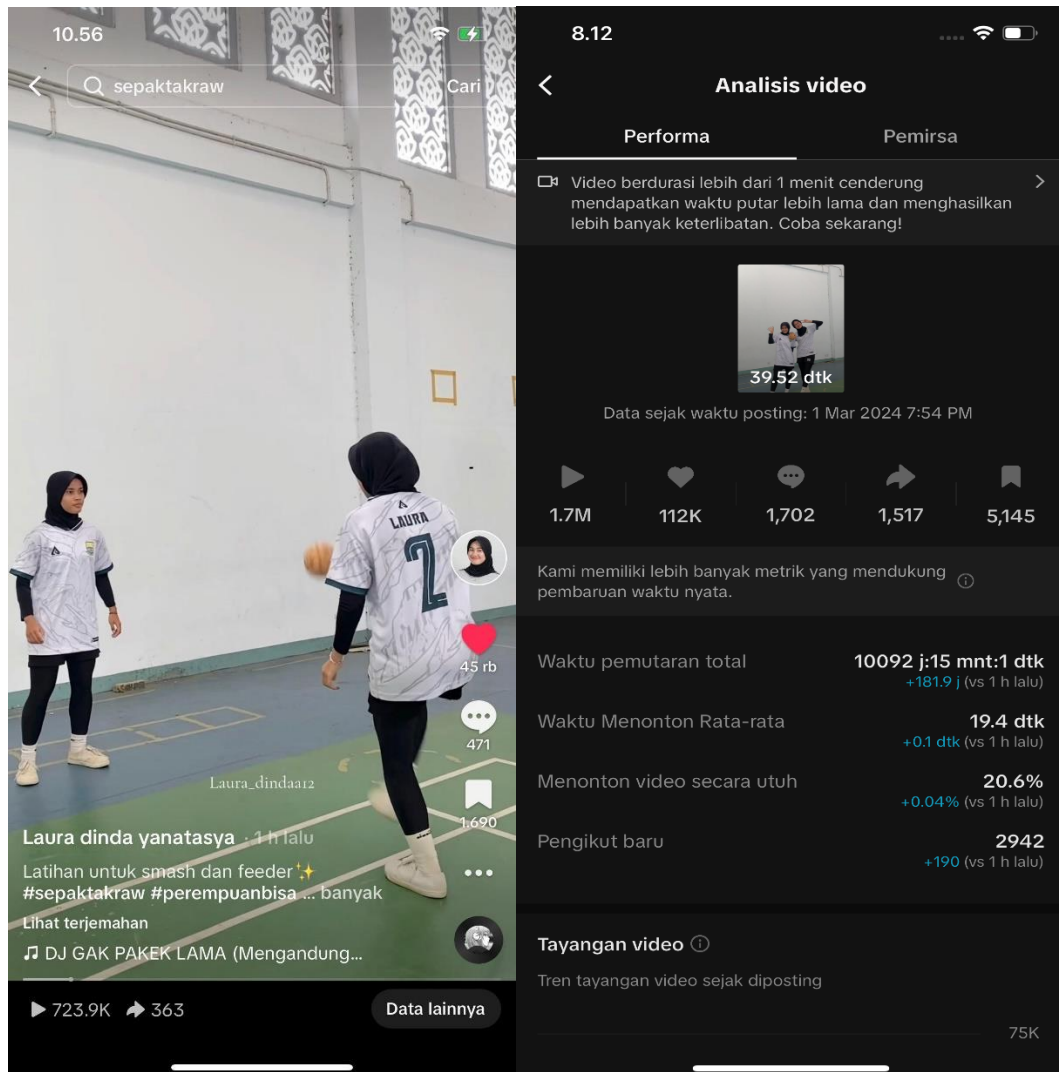
Delta Safika, S.S., M.ITS., Ph.D
NIP 198110232005012002



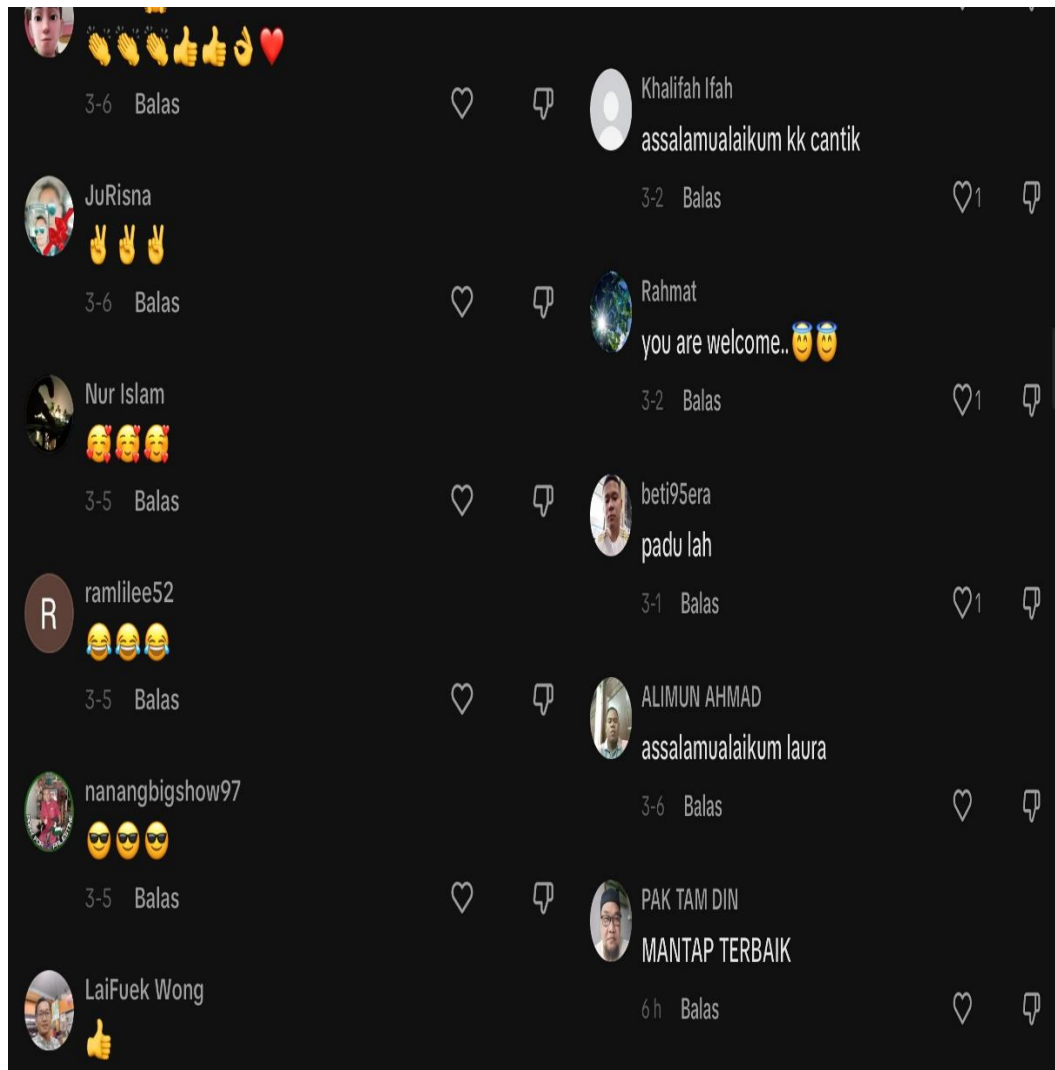
Lampiran 2 Hasil Data hari Pertama Dan Ketiga konten Tema Pertandingan biasa



Lampiran 3 Hasil data hari pertama dan ketiga konten tema Latihan *Smash* dan *Feeder*



Lampiran 4 Komentar Pada Konten Vidio Pertama



Lampiran 5 Komentar Pada Vidio Kedua

