

Analisis Following to Likes Ratio Tiktok Pada 5 Esport Terbaik di Indonesia

I Gusti Made Gian Mahendeta (19101129)

gianmahendeta05@gmail.com

ABSTRACT

Tiktok is one of the social media that was founded by Zhang Yiming in 2016. Tik Tok has features that users can use to share videos of various durations. Along with the development of Tik Tok video enthusiasts from several circles such as Esports and Gamers who have circulated many short video game games from several esports, currently the 5 Best Esports in Indonesia with the most Likes, including: RRQ Esports, ONIC Esports, EVOS Esports, BOOMID Esports, BTR Esports. The purpose of this study is to calculate the credibility of the Tik Tok 5 Best Esports account performance in Indonesia. The method used in this research is quantitative exploratory, from the results of this study it can be shown that the 5 Best Esports in Indonesia with the most Likes with Following to Likes Ratio Analysis prove the highest credibility by Evos Esport with the highest score of 0.0000010366.

ABSTRAK

Tiktok merupakan salah satu media sosial yang didirikan oleh Zhang Yiming pada tahun 2016. Tik Tok memiliki fitur yang dapat digunakan oleh penggunanya untuk berbagi video yang memiliki bermacam durasi. Seiring perkembangannya peminat video Tik Tok dari beberapa kalangan seperti para Esport dan Gamers yang sudah banyak beredar video singkat permainan game dari beberapa esport , saat ini seperti 5 Esport Terbaik Di Indonesia dengan Likes terbanyak, diantaranya seperti : RRQ Esport, ONIC Esport, EVOS Esport, BOOMID Esport, BTR Esport. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghitung kredibilitas dari performance akun Tik Tok 5 Esport Terbaik Di Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Eksploratif Kuantitatif, dari hasil penelitian ini dapat menunjukkan bahwa 5 Esport Terbaik Di Indonesia dengan Likes terbanyak dengan Analisis Following to Likes Ratio membuktikan kredibilitas paling tinggi oleh Evos Esport dengan nilai tertinggi yaitu 0.0000010366.

Keyword : Credibility Account TikTok ; Social Media TikTok; Tik Tok ; Following to Likes Ratio ; Esport Terbaik Di Indonesia.

PENDAHULUAN

Munculnya berbagai platform aplikasi penyedia pembuatan video dengan hal-hal yang menarik, memberikan tanda bahwa era digital semakin merajai pengguna smartphone, dilihat dari banyaknya konten video yang tersebar di berbagai media sosial dan Negara, salah satunya Indonesia. Kecepatan internet yang semakin maju. (Bulele & Wibowo, 2020)

Juga membantu pertumbuhan konten video untuk diunggah ke internet. Bagi para pengguna smartphone, platform atau aplikasi yang menyediakan pembuatan video yang menarik tersedia dengan berbagai pilihan (Susilowati, 2018). Aplikasi TikTok adalah sebuah jaringan sosial dan platform video musik Tiongkok yang diluncurkan pada September 2016. Aplikasi tersebut memperbolehkan penggunanya untuk membuat video music dengan durasi singkat. Sepanjang kuartal pertama (Q1) 2018, TikTok mengukuhkan diri sebagai aplikasi yang paling banyak diunduh yakni sebanyak 45,8 juta kali. Jumlah tersebut berhasil mengalahkan beberapa aplikasi populer lainnya seperti, YouTube, Whatsapp, Facebook Messenger, dan Instagram. Pengguna aplikasi TikTok di Indonesia kebanyakan adalah anak usia sekolah dan milenial atau yang kita kenal dengan sebutan Generasi Z (Handy & Wijaya, 2020). Banyaknya pengguna aplikasi TikTok di Indonesia yang mencapai lebih dari 10 juta, mayoritas penggunanya adalah anak usia sekolah (peserta didik), maka dari itu dapat kita ketahui aplikasi TikTok telah menjadi primadona, dan digandrungi para milenial yang mayoritasnya adalah anak sekolah (Aji & Setiyadi, 2019). (Bulele & Wibowo, 2020)

Penelitian ini menggunakan metode eksploratif kuantitatif, dan akan menghitung menggunakan rasio-rasio yang ada pada TikTok. Pada penelitian (Permana and Meinarni 2021) menjelaskan bahwa terdapat 17 rasio yang ada pada sosial media TikTok dan relevan digunakan sebagai media ukur kredibilitas akun yang ada. Penelitian ini hanya berfokus untuk menghitung kredibilitas following to Likes Ratio pada 5 Esport Terbaik di Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui kredibilitas performa dari akun TikTok 5 Esport Terbaik di Indonesia menggunakan Following to Likes Ratio.

TINJAUAN PUSTAKA

Media sosial/ social media atau yang dikenal juga dengan jejaring sosial merupakan bagian dari media baru. Jelas kiranya bahwa muatan interaktif dalam media baru sangatlah tinggi. Media sosial, dikutip dari Wikipedia, didefinisikan sebagai sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. (Watie, 2016)

Media sosial TikTok digemari oleh berbagai kalangan dan jenjang umur. TikTok adalah aplikasi media sosial berbasis audio visual yang berisikan video-video pendek buatan sendiri maupun buatan orang lain yang menghibur dengan fitur-fitur menarik seperti musik terbaru, filter wajah yang unik dan lain-lain. Penelitian ini menggunakan Teori Uses and Gratifications untuk mengetahui kepuasan individu dalam menggunakan media sosial TikTok. (Chandra Kusuma & Oktavianti, 2020)

Dari meningkatnya penetrasi internet & penggunaan smartphone tersebut tentu berdampak pada meningkatnya jumlah pengguna media-media baru berupa media sosial seperti Instagram, Facebook, Twitter, dan yang baru-baru ini tengah ramai adalah platform media sosial TikTok. TikTok sendiri merupakan nama atau brand untuk pasar internasional, sedangkan di Tiongkok tempat aplikasi ini berasal bernama Douyin yang dirilis pada 2016 di Tiongkok dan untuk versi Internasionalnya dirilis pada tahun 2017. Konsep aplikasi yang diusung TikTok adalah platform berbagi video dengan durasi pendek (hingga 3 menit) dan juga live streaming atau siaran langsung. (Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, 2016)

Penduduk Indonesia aktif bermedia sosial. Jumlah ini mengalami peningkatan sebesar 15.5% dari jumlah pengguna internet pada tahun 2020 dan meningkat sebesar 6.3% penduduk yang aktif bermedia sosial (Social, 2021). Pada era industri 4.0 ini, menjadikan internet dan media sosial sebagai media atau sarana untuk berkomunikasi melalui dunia maya. Media ini dijadikan sebagai alat atau sarana bagi setiap individu untuk berkomunikasi dan saling bertukar pesan. Namun, adanya pemanfaatan dari internet dan keberadaan media sosial bisa saja dapat mengubah pola komunikasi, budaya bahkan bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi saat ini (Fauzi, 2018).

Fenomena tersebut memperlihatkan adanya kontribusi yang kompleks dimana terdapat keterkaitan antara media dan komunikasi, sehingga secara umum media dapat juga diartikan sebagai alat komunikasi. Media sosial merupakan perkembangan dari teknologi media yang berbasis internet dan memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk dapat melakukan komunikasi, partisipasi, saling memberikan dan membagikan informasi serta jaringan secara online, sehingga dapat menyebarkan konten dan informasinya secara luas ke mana saja. Hal ini membuat media sosial semakin banyak diminati oleh berbagai kalangan, terlihat dari semakin berkembangnya media sosial yang menjadi konsumsi masyarakat, antara lain seperti Facebook, Instagram, Twitter, Snapchat, TikTok, dan lain sebagainya

(Khatimah, 2018). Semakin maraknya ragam media sosial menjadi sebab kenaikan penggunaan internet di Indonesia, seperti data yang dilaporkan oleh We Are Social. (Rahardaya & Irwansyah, 2021)

Kini konten video sudah banyak tersebar di media sosial di berbagai negara dan juga di Indonesia. Pertumbuhan konten video sendiri dapat dengan mudah diunggah ke internet hal ini di dukung dengan kemajuan kecepatan internet. Banyak platform maupun aplikasi yang menyediakan dukungan pembuatan video dan dengan hal menarik pada pengguna smartphone. Salah satunya terdapat pada aplikasi Tik Tok yang berasal dari perusahaan teknologi asal Singapura, Bytemod, menghadirkan aplikasi edit video bernama "Tik Tok". (Akademi Komunikasi BSI Jakarta, 2018)

Aplikasi TikTok merupakan sebuah aplikasi yang memberikan efek special yang unik dan menarik yang bisa di gunakan oleh para pengguna aplikasi ini dengan mudah untuk membuat video pendek, yang keren dan bisa menarik perhatian banyak orang yang melihat nya. Hasil dari video ini bisa kalian pamerkan ke teman-teman kalian di media social dan pengguna TikTok lain nya. Pada awal nya Tik Tok ini menggunakan bahasa mandarin, namun karena pengguna nya yang banyak sekarang sudah tersedia yang berbahasa inggris sehingga orang Indonesia bisa menggunakan nya. (Dari & Qur, 2021)

Tiktok sangat berpengaruh kepada industri, dalam sebuah akun tiktok sangat berpengaruh dalam kualitas, semakin banyak views dan follower pada akun tiktok maka kredibilitas pada akun tersebut sangat bagus dan performa dari akun tiktok tersebut dapat di ukur dengan skala rasio.

METODE PENELITIAN

Penelitian saat ini menggunakan metode eksploratif kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui kredibilitas dari performa media social akun Tiktok 5 Esport terbaik di Indonesia. Arikunto (2006:7) menjelaskan bahwa "penelitian eskploratif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menggali secara luas tentang sebab-sebab atau hal-hal yang mempengaruhi terjadinya sesuatu". Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi keefektifan sistem pembelajaran online di SD Banyuajuh 6 selama masa pandemic Covid-19.(Effendi et al., 2021).

Metode kuantitatif merupakan teknik kuantitatif yangmempermudah pihak-pihak pembuat keputusan di dalam melakukan analisiskejadian yang diamatiguna menemukan jawaban atas persoalan yang dibahas, membuat keputusan, dan menemukan solusi dari persoalan-persoalan yang sedang dihadapi. Dengan demikian, analisis kuantitatif yang dikerjakan dengan menggunakan metode kuantitatif akan selalu dimulai dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan sesuai dengan tujuan-tujuan yang hendak dicapai.(*Metode Kuantitatif.Pdf*, n.d.)

Tujuan dari peneltian ini yaitu untuk mengetahui dari nilai pada akun yang memiliki kredibilitas pada setiap 5 Akun Tiktok Esport Terbaik di Indonesia,Langkah yang dilakukan pada penelitian ini agar menghasilkan peringkat pertama pada akun tiktok esport terbaik di Indonesia. Adapun Langkah Langkah untuk melakukan penelitian ini yaitu :

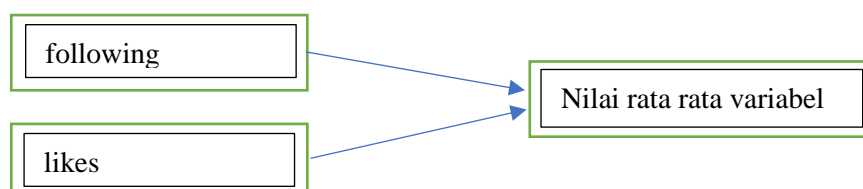
1. Melakukan Eksplorasi pada website untuk menentukan objek yang di analisa.

Eksplorasi yang dilakukan pada beberapa halaman website yang telah menyediakan informasi tentang objek yang akan di teliti pada laporan ini. Setelah melakukan eksplorasi dan ditemukan nama-nama Esport di Indonesia yang akan digunakan sebagai objek analisa. maka langkah selanjutnya yaitu mencari nama akun TikTok dari setiap masing-masing Esport.

2. Menghitung Nilai Rata-Rata Variabel dari 5 Akun Titkok Esport terbaik di Indonesia.

Selanjutnya pada bagian ini, menghitung nilai dari variable following dan variable likes.

Pengertian variabel dapat pula dirumuskan sebagai variasi dari sesuatu yang menjadi gejala penelitian. Gejala penelitian dimaksudkan adalah suatu yang menjadi sasaran penelitian.(Nasution, 2017). Untuk menghitung dari nilai rata rata variabel following dan likes yaitu dengan cara mengambil jumlah nilai dari following dan likes pada setiap akun tiktok esport.



3. Menghitung Nilai Kredibilitas Rasio

Untuk menghitung nilai kredibilitas dari Following to Likes ratio, peneliti menggunakan cara membagi nilai variabel pertama dengan nilai variabel kedua. Jika Following memiliki nilai 100 dan Likes memiliki nilai 300, maka cara menghitungnya yaitu $100 : 300 = 0,3$. Dan menemukan hasil nilai dari Following to Likes ratio adalah 0,3.

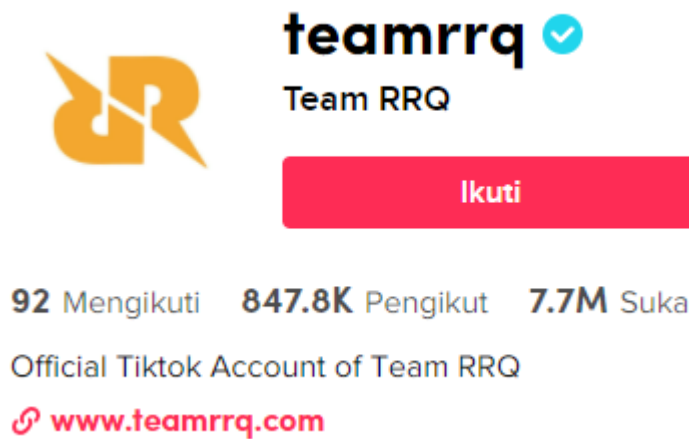
4. Menentutak peringkat pada akun tiktok

Langkah terakhir pada penelitian ini yaitu menentukan peringkat pada masing-masing rasio yang ada. Untuk penentuan peringkat perlu melihat karakteristik dari rasio yang di teliti. Jika karakteristik rasio merupakan rendah, maka objek yang memiliki nilai terendah akan mendapatkan angka 5 dan objek yang memiliki nilai tertinggi akan mendapatkan angka 1. Apabila rasio memiliki karakteritik tinggi sehingga objek yang mendapatkan nilai tinggi akan mendapatkan angka 5 dan objek yang mendapatkan nilai terendah akan mendapatkan angka 1. Setelah menemukan hasil dari kredibilitas ratio maka dapat menemukan objek yang akan mendapatkan peringkat 1 sampai dengan peringkat 5.

1. HASIL DAN PEMBAHASAN

Akun TikTok dari 5 Esport Terbaik di Indonesia, diantaranya :

1. RRQ Esport



Gambar 1. Akun TikTok RRQ Esport

Sumber : <https://www.tiktok.com/@teamrrq?lang=id-ID> (akses pada 06-10-2021)

2. Evos Esport



Gambar 2. Akun TikTok Evos Esport

Sumber : <https://www.tiktok.com/@evosesports?lang=id-ID> (akses pada 06-10-2021)

3. BOOM.ID Esport



Gambar 3. Akun TikTok BOOM.ID Esport

Sumber : <https://www.tiktok.com/@boomesportsid?lang=id-ID> (akses pada 06-10-2021)

4. Bigetron Esport



Gambar 4. Akun Tiktok Bigetron Esport

Sumber : <https://www.tiktok.com/@bigetroneports?lang=id-ID> (akses pada 06-10-2021)

5. ONIC Esport



Gambar 5. Akun TikTok ONIC Esport

Sumber : <https://www.tiktok.com/@onic.esports?lang=id-ID> (akses pada 06-10-2021)

Dari kelima akun TikTok Top 5 Esport di Indonesia, peneliti menemukan nilai dari masing-masing variabel yang ada untuk menghitung rasio Video Comments to Video Views dari setiap akun. Pada akun TikTok terdapat 7 variabel, diantaranya yaitu :

1. Likes
2. Followers
3. Following
4. Video Likes
5. Video Comments
6. Video Share
7. Video Views

Dari ketujuh variabel tersebut peneliti hanya fokus untuk menemukan hasil dari 2 variabel, yaitu :

1. Following
2. Likes

Dari kedua variabel tersebut kemudian dianalisa sehingga menemukan nilai rata-rata dari variabel Following dan variabel Likes. Untuk menghitung nilai rata-rata dari variabel Following dan variabel Likes yaitu dengan cara mengambil jumlah following dan jumlah Likes pada masing masing akun tiktok kemudian di hitung sehingga menemukan nilai rata-rata dari masing-masing variabel. Berikut merupakan tabel nilai rata-rata dari masing-masing Esport Terbaik di Indonesia, yaitu :

Tabel 1. Analisa Nilai Rata-Rata Nilai Variabel Folowing dan Likes Akun TikTok Esport RRQ, Evos,BOOM.ID Bigetron, ONIC

no	E-sport	Following	Like
1	RRQ	80	7300000
2	Evos	17	16400000
3	BOOM.ID	13	603300
4	Bigetron	30	11600000
5	Onic	24	3200000

Sumber : Pengolah Data Excel

Setelah menghitung nilai rata-rata tersebut, maka akan menemukan hasil akhir nilai rata-rata dari variabel video comments dan

Tabel 2. Nilai Variabel Pada Akun TikTok 5 Esport Terbaik di Indonesia

variabel	RRQ	EVOS	BOOM.ID	Bigetron	ONIC
Following	80	17	13	30	24
Like	7300000	16400000	603300	11600000	3200000

Sumber : Pengolah Data Excel

Pada akun TikTok terdapat 17 rasio yang relevan digunakan untuk mengukur kredibilitas pada masing-masing akun. Namun pada penelitian kali ini hanya berfokus untuk menghitung Following to Likes Ratio. Untuk menghitung kredibilitas dari masing-masing akun TikTok setiap Esport, peneliti menghitung dengan cara : variabel 1 akan dibagi dengan variabel 2, sehingga ditemukan hasil analisa dari rasio tersebut.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Rasio Akun TikTok

no	Ratio	RRQ	EVOS	BOOM.ID	Bigetron	ONIC
1	Following to Like Ratio	0.0000109589	0.0000010366	0.0000215482	0.0000025862	0.0000075000

Sumber : Pengolah Data Excel

Following to Likes Ratio memiliki karakteristik yang rendah, artinya sehingga dapat dikatakan, semakin rendah angka/nilai yang dihasilkan maka semakin baik performa dari akun tersebut. Untuk memberikan peringkat pada masing-masing Esport , peneliti memberikan angka 5 kepada vendor yang mendapatkan nilai terendah dan angka 1 untuk Esport yang mendapatkan nilai tertinggi. Berikut merupakan tabel urutan nilai yang dihasilkan oleh masing-masing vendor smartphone.

Tabel 4. Nilai Rasio Akun TikTok 5 Esport Terbaik di Indonesia

TABEL PERINGKAT

Ratio	RRQ	EVOS	BOOM.ID	Bigetron	ONIC
Following To Likes	2	5	1	4	3

Sumber : Pengolah Data Excel

Dari Tabel Nilai Rasio Akun TikTok 5 Esport Terbaik di Indonesia dapat disimpulkan bahwa Evos Esport mendapatkan nilai tertinggi untuk rasio Following to Likes. Sedangkan akun TikTok BOOM.ID Esport mendapatkan nilai terendah untuk rasio ini. Jadi, pada penelitian ini Evos Esport memiliki kredibilitas performa yang lebih baik dibandingkan dengan Esport yang lainnya.

5. KESIMPULAN

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui kredibilitas performa dari akun TikTok 5 Esport Terbaik di Indonesia menggunakan Following to Likes Ratio.

5 Esport tersebut diantaranya :RRQ, Evos, BOOM.ID, Bigetron, dan ONIC. Dari kelima Esport di indonesia tersebut dapat disimpulkan bahwa :

1. Peringkat pertama diraih oleh Evos Esport dengan nilai tertinggi yaitu 0.0000010366
2. Peringkat kedua diraih oleh Bigetron Esport dengan nilai 0.0000025862
3. Peringkat ketiga diraih oleh ONIC Esport dengan nilai 0.0000075000
4. Peringkat keempat diraih oleh RRQ Esport dengan nilai 0.0000109589
5. Peringkat kelima diraih oleh BOOM.ID Esport dengan nilai terendah yaitu 0.0000215482

DAFTAR PUSTAKA

- 5 Esport Terbaik di Indonesia. (n.d.). <https://games.grid.id/read/152272188/ini-5-tim-esport-terbaik-di-indonesia-dan-segudang-prestasinya?page=all>
- Akademi Komunikasi BSI Jakarta, S. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Personal Branding Di Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Akun @bowo_allpennliebe). *Jurnal Komunikasi*, 9(2), 176–185. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jkom>
- Bulele, Y. N., & Wibowo, T. (2020). Analisis Fenomena Sosial Media Dan Kaum Milenial: Studi Kasus Tiktok. *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology*, 1(1), 565–572. <http://journal.uib.ac.id/index.php/cbsit>
- Chandra Kusuma, D. N. S., & Oktavianti, R. (2020). Penggunaan Aplikasi Media Sosial Berbasis Audio Visual dalam Membentuk Konsep Diri (Studi Kasus Aplikasi Tiktok). *Koneksi*, 4(2), 372. <https://doi.org/10.24912/kn.v4i2.8214>
- Dari, D., & Qur, P. A.-. (2021). 039/iat-u/su-s1/2021 ekspresi wanita dalam aplikasi tiktok ditinjau dari perspektif al- qur'an.
- Effendi, A., Fatimah, A. T., & Amam, A. (2021). Analisis Keefektifan Pembelajaran Matematika Online Di Masa Pandemi Covid-19. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 6(2). <https://doi.org/10.25157/teorema.v6i2.5632>
- Metode kuantitatif.pdf*. (n.d.).
- Nasution, S. (2017). Variabel penelitian. *Raudhah*, 05(02), 1–9. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/182>
- Rahardaya, A. K., & Irwansyah, I. (2021). Studi Literatur Penggunaan Media Sosial Tiktok Sebagai Sarana Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(2), 308–319. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i2.248>
- Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, R. S. (2016). 濟無No Title No Title No Title. *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, April, 5–24.
- Watie, E. D. S. (2016). Komunikasi dan Media Sosial (Communications and Social Media). *Jurnal The Messenger*, 3(2), 69. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v3i2.270>

