

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tenis merupakan salah satu cabang olahraga yang mengalami perkembangan di Indonesia. Secara umum, asal muasal tenis diyakini berasal dari abad ke-12 di Prancis bagian utara. Dikutip dari *Tennis: A Social History* (1997) karya Heiner Gillmeister, bentuk awal tenis kemungkinan besar berkembang dari permainan konvensional yang dikenal sebagai *jeu de paume*. Permainan *jeu de paume* sangat terkenal di kalangan bangsawan Prancis, termasuk Raja Louis X, yang memerintah dari tahun 1305 hingga 1316. Dalam permainan ini, bola yang terbuat dari bulu domba yang digulung dipukul dengan telapak tangan, yang kemudian berkembang dengan penggunaan raket. Sebagai gerakan yang menggabungkan hiburan dan latihan fisik, *jeu de paume* berfungsi sebagai bentuk permainan yang kuat bagi masyarakat kelas atas saat itu.

Paul B. Newman, dalam *Daily Life in the Middle Ages*, menyatakan bahwa Louis X adalah orang yang memopulerkan permainan ini. Raja memang memiliki lapangan khusus di istananya khusus untuk bermain *jeu de paume* (Newman, 2022). Permainan ini terus dimainkan dengan menggunakan telapak tangan hingga abad ke-16, ketika raket akhirnya diperkenalkan sebagai alat untuk memukul bola. Pada masa inilah istilah *tenez* muncul seruan dalam bahasa Prancis yang berarti "ayo!" atau "segera" yang sering diteriakkan oleh para pemain di lapangan (Depipesei et al., 2024).

Federasi Tenis Internasional atau *International Tennis Federation* (ITF) berdiri pada 1 Maret 193 di Paris, Prancis. Organisasi ITF menjadi badan pengatur resmi untuk tenis di seluruh dunia. Selain itu, ITF juga menjadi federasi yang menetapkan aturan dan regulasi dalam permainan tenis. Pada tahun 1926, Asosiasi Tenis Profesional atau *Association of Tennis Professionals* (ATP) didirikan untuk mengatur, memajemen, serta mengembangkan olahraga tenis pada tingkatan profesional. Seiring berjalannya waktu, pada tahun 1973, Asosiasi Tenis Putri atau *Women's Tennis Association* (WTA) dibentuk sebagai organisasi yang menaungi serta mengatur kejuaraan tenis profesional bagi para wanita. Kedua organisasi ini yang berperan dalam perkembangan tenis global dan semakin populernya olahraga tenis di seluruh dunia.

Tenis lapangan memiliki sejarah panjang di Indonesia, yang berakar sejak masa penjajahan Belanda pada akhir abad ke-19. Olahraga ini pertama kali diperkenalkan oleh kaum kolonial Belanda, yang menjadikan tenis sebagai hiburan eksklusif di kalangan elit dan pejabat pemerintahan. Klub-klub tenis mulai bermunculan di kota-kota besar seperti Batavia (kini Jakarta), Surabaya, dan Bandung, dengan anggota yang mayoritas berasal dari golongan bangsawan dan orang Eropa.

Setelah Indonesia merdeka pada tahun 1945, semangat kebangsaan turut mendorong perkembangan olahraga, termasuk tenis. Masyarakat Indonesia mulai menunjukkan minat yang lebih besar terhadap olahraga ini, dan berbagai upaya dilakukan untuk mengelola tenis secara lebih terorganisasi. Salah satu momem atau

peristiwa penting dalam sejarah tenis di Indonesia adalah berdirinya Persatuan Lawn Tenis Indonesia (PELTI) pada tahun 1950.

Olahraga tenis selama bertahun-tahun lebih dikenal sebagai olahraga yang eksklusif di Indonesia, dengan akses yang terbatas dibandingkan olahraga lain seperti sepak bola atau bulu tangkis (Andre et al., 2023). Faktor-faktor seperti biaya sewa lapangan yang tinggi, peralatan yang tergolong mahal, keterbatasan fasilitas umum, serta kurangnya eksposur di media membuat tenis kurang populer di kalangan masyarakat luas. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, popularitas tenis di Indonesia mengalami peningkatan signifikan, terutama setelah adanya berbagai event *sportainment* yang menghadirkan selebriti bahkan pemain top dunia dan menampilkan tenis dalam format yang lebih menarik bagi audiens. Selain itu, terdapat berbagai tontonan baik itu berupa film maupun dokumenter di beberapa platform streaming tentang tenis yang dapat menarik perhatian penggemar ataupun penonton baru bagi olahraga tenis.

Sportainment adalah istilah kombinasi dari kata “*sport*” dan “*entertainment*”, merefleksikan bentuk perubahan dan evolusi dalam dunia olahraga modern. *Sportainment* merangkum berbagai elemen yang menggabungkan aspek olahraga dan hiburan (Lasmawan & Yudhistira, 2023). *Sportainment* tidak hanya berpusat pada hasil pertandingan atau prestasi atletik, tetapi juga menawarkan keterlibatan kegembiraan yang lebih luas bagi kelompok penonton dan penggemar. Kombinasi olahraga dan kegembiraan ini telah menjadi teknik yang tidak biasa untuk menarik perhatian publik terhadap olahraga tenis.

Event *sportainment* di Indonesia seperti Tiba-Tiba Tenis dan Lagi-Lagi Tenis tidak hanya menghadirkan pertandingan dengan tayangan berkualitas tinggi, tetapi juga membangun *hype* melalui media sosial dan melibatkan figur publik. Dengan meningkatnya jumlah tayangan dan interaksi di platform digital, tenis mulai menarik perhatian segmen audiens yang lebih luas, meliputi generasi muda baik dari generasi milenial maupun gen z yang sebelumnya kurang tertarik dengan olahraga ini. Terlebih media sosial juga memainkan peran besar dalam mempopulerkan tenis. *Influencer*, selebritas, dan komunitas tenis mulai aktif membagikan konten seputar olahraga ini, baik dalam bentuk tutorial, *highlight* pertandingan, maupun pengalaman pribadi mereka dalam bermain tenis. Fenomena ini semakin mempercepat pertumbuhan minat terhadap tenis di Indonesia.

Perkembangan minat tenis secara nyata dapat dilihat melalui munculnya klub maupun komunitas tenis yang semakin banyak. Salah satu contoh yang dapat diidentifikasi seperti yang terjadi di Kota Malang, terdapat belasan bahkan puluhan komunitas tenis yang bermunculan. Tren ini menunjukkan bahwa tenis bukan hanya olahraga prestasi, melainkan juga menjadi gaya hidup dan aktivitas sosial yang diminati berbagai kalangan masyarakat. Klub-klub ini tidak hanya mewadahi para atlet yang ingin meningkatkan kemampuan mereka, tetapi juga menjadi tempat bagi masyarakat umum yang ingin mulai belajar bermain tenis dan menjadikan tenis sebagai olahraga rekreasi. Selain itu, kehadiran komunitas-komunitas ini turut mendorong terselenggaranya berbagai turnamen lokal dan pelatihan rutin, yang semakin menghidupkan atmosfer olahraga tenis.

Selain memberikan manfaat kesehatan, perkembangan komunitas tenis ini juga berdampak secara sosial. Interaksi yang terjadi dalam komunitas membantu membangun jaringan pertemanan baru, mempererat hubungan antar anggota, serta menciptakan lingkungan yang lebih inklusif dan positif. Tenis juga menjadi sarana untuk memperkuat solidaritas sosial melalui berbagai kegiatan seperti pertandingan eksebisi, pelatihan bagi pemula, turnamen baik tingkat amatir maupun profesional, hingga program pembinaan bagi anak-anak dan remaja.

Dunia olahraga diarahkan dengan menggunakan pendekatan sosiologis dan mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana olahraga membentuk dan merefleksikan struktur sosial di masyarakat. Memahami bagaimana olahraga bukan sekadar aktivitas fisik, hal itu menjadi arena yang dipengaruhi oleh norma, nilai, dan perilaku sosial (Julianti et al., 2024). Fenomena ini dapat dianalisis lebih dalam menggunakan paradigma tertentu yang dapat menjelaskan hubungan bagaimana olahraga tenis berkembang di kalangan masyarakat melalui rangkaian peristiwa yang terjadi, khususnya dalam hal ini melalui dampak penyelenggaraan event *sportainment* yang melibatkan selebritis ataupun *influencer* melalui media sosial.

Dari perspektif sosiologis, fenomena ini dapat dijelaskan melalui teori interaksi sosial, di mana individu-individu dengan minat yang sama membentuk kelompok untuk memenuhi kebutuhan akan kebersamaan dan identitas sosial. Sekaligus dapat dikaji lebih mendalam mengenai perubahan perspektif dari olahraga tenis itu sendiri, dari yang sebelumnya tenis diasosiasikan sebagai olahraga yang bersifat kompetitif dapat berkembang menjadi suatu gaya hidup dan memunculkan sebuah simbol atau identitas baru bagi masyarakat. Interaksionisme

simbolik adalah hubungan yang terjadi secara alami antara manusia dalam masyarakat, dan masyarakat dalam individu. Interaksi antar individu berkembang melalui simbol- simbol yang mereka ciptakan. Simbol-simbol tersebut mencakup isyarat tubuh, antara lain suara atau vokal, gerakan fisik, serta ekspresi atau bahasa tubuh, yang semuanya dilakukan secara sadar. Hal ini disebut simbol (Efendi et al., 2024).

Penelitian ini akan berfokus pada bagaimana *sportainment* memengaruhi persepsi masyarakat terhadap tenis dan apakah peningkatan eksposur ini mendorong partisipasi aktif dalam olahraga tenis. Melihat fenomena yang terjadi pada perkembangan olahraga tenis di Indonesia, menjadikan peneliti tertarik untuk menganalisis lebih jauh mengenai korelasi *sportainment* dengan perkembangan popularitas tenis. Perubahan cara masyarakat mengakses dan menikmati olahraga mencerminkan dinamika sosial budaya yang berkembang, terutama dalam konteks media digital dan hiburan. Tenis, yang dahulu dianggap sebagai olahraga kalangan elit, kini mulai mendapatkan perhatian luas dari masyarakat Indonesia, salah satunya melalui kemasan hiburan yang dikenal sebagai *sportainment*. Event *sportainment* menjadi fenomena sosial yang tidak hanya menyuguhkan pertandingan, tetapi juga pertunjukan hiburan yang penuh interaksi, simbol, dan representasi budaya populer. Fenomena ini menarik untuk dikaji lebih dalam secara sosiologis, terutama dalam melihat bagaimana individu sebagai aktor sosial menafsirkan pengalaman mereka dan membentuk makna baru melalui interaksi dengan simbol-simbol *sportainment*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dan uraian dari latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana *sportainment* berdampak dalam peningkatan popularitas tenis serta membentuk persepsi individu terhadap olahraga tenis di Indonesia?
2. Bagaimana individu membentuk identitas sosial baru sebagai penikmat atau pelaku tenis melalui *sportainment*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari rumusan masalah diatas sebagai berikut:

1. Memahami secara sosiologis bagaimana *sportainment* dipersepsikan oleh individu dan kelompok, serta berkontribusi terhadap meningkatnya popularitas tenis.
2. Menganalisis bagaimana individu mengembangkan identitas diri dan keterlibatan dalam dunia tenis melalui pengalaman dengan *sportainment*.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan nantinya dapat berguna, baik secara teoritis maupun praktis. Berikut manfaat yang diharapkan antara lain:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi terhadap kajian ilmiah melalui perspektif sosiologi dalam melihat hubungan antara olahraga dan hiburan dalam membangun popularitas olahraga tenis serta melihat bagaimana tenis tidak

hanya menjadi sebuah olahraga melainkan menjadi gaya hidup, hiburan, dan tren sosial. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber acuan dan rujukan bagi penelitian atau kajian lain yang membahas topik serupa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari topik yang dipaparkan ialah dapat memberikan wawasan serta pengetahuan tentang bagaimana suatu event atau peristiwa dapat membawa dampak perubahan sosial di masyarakat. Hasil dari penelitian diharapkan dapat menyumbang kajian bagi para pelaku yang berkecimpung di bidang-bidang yang berkaitan dengan pembahasan topik penelitian. Serta hasil dari penelitian ini dapat membantu memberikan pemikiran terkait cara mengembangkan olahraga tenis maupun cabang olahraga lainnya di Indonesia. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menyumbangkan pemikiran, ide, wawasan baru yang dapat bermanfaat.

1.5 Definisi Konsep

1.5.1 Fenomena

Fenomena adalah suatu kejadian, peristiwa, atau keadaan yang dapat diamati dan dianalisis dalam konteks tertentu. Fenomena dapat bersifat alamiah, sosial, budaya, atau psikologis, serta dapat dipahami melalui pengalaman, penelitian, atau observasi empiris. Kata “fenomena” berakar dari bahasa Yunani; secara etimologis, istilah fenomena atau *phaenesthai* memiliki makna muncul, menampakkan diri, serta memperlihatkan

eksistensinya. Menurut Heidegger dalam (Nuryana et al., 2019), istilah fenomena dibentuk dari istilah *phaino* yang memiliki arti membawa pada cahaya.

1.5.2 Sportainment

Sportainment adalah istilah yang melambangkan penggabungan olahraga dan hiburan, di mana pemasaran serangkaian pengalaman dan emosi yang unik menjadi katalis yang membantu menjual dan memasarkan merek olahraga. Dengan kata lain, acara olahraga menjadi naskah dengan cara teatral, dengan olahraga dan hiburan terjalin. Dalam pengertian ini, '*sportainment*' dapat digambarkan sebagai keadaan di mana industri sedang direnovasi atau diciptakan kembali, karena industri olahraga menggabungkan lebih banyak hiburan (Richelieu, 2021).

1.5.3 Popularitas

Popularitas dalam kajian akademik umumnya didefinisikan sebagai tingkat penerimaan, pengakuan, atau ketertarikan yang tinggi terhadap suatu individu, objek, atau fenomena dalam suatu kelompok sosial atau masyarakat (Pudney et al., 2012). Popularitas sering kali diukur melalui jumlah pengikut, tingkat keterlibatan, serta tingkat eksposur dalam media atau komunitas tertentu. Meningkatnya popularitas dalam konteks penelitian ini merujuk pada bertambahnya jumlah individu yang menonton, mengikuti, atau berpartisipasi dalam olahraga tenis di Indonesia, baik sebagai pemain, penggemar, atau konsumen konten terkait tenis.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang bertujuan untuk menggali pemahaman secara mendalam terhadap suatu fenomena yang dialami oleh subjek dalam konteks yang utuh dan menyeluruh. Metode ini menekankan pada penyajian data dalam bentuk narasi atau deskripsi verbal yang terjadi secara alami, serta mengandalkan berbagai teknik ilmiah untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi (Lexy J., 2019). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami secara mendalam bagaimana fenomena *sportainment* berkontribusi terhadap meningkatnya popularitas tenis di Indonesia. Pendekatan ini digunakan untuk mengeksplorasi makna, persepsi, serta pola interaksi sosial yang terjadi dalam fenomena tersebut.

1.6.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan secara fenomenologi. Fenomenologi adalah suatu refleksi atas kesadaran dari sudut pandang orang pertama. Menurut Edmund Husserl dalam (Tumangkeng & Maramis, 2022). Pendekatan fenomenologi berupaya untuk menggambarkan bagaimana manusia mengalami suatu peristiwa melalui berbagai aspek batin seperti pikiran, imajinasi, emosi, dan keinginan. Tujuan utama dari fenomenologi adalah memahami makna pengalaman subjektif yang dirasakan oleh individu atau kelompok terhadap suatu

fenomena tertentu. Fokusnya adalah bagaimana seseorang mengalami dan memberikan makna terhadap pengalaman tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menangkap serta mengerti pengalaman individu dan perspektif masyarakat, atlet, media, serta pelaku industri olahraga mengenai dampak *sportainment* terhadap perkembangan olahraga tenis.

1.6.3 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kota Malang. Lokasi ini dipilih sebagai lokasi penelitian berdasarkan observasi awal yang dilakukan, di mana terdapat berbagai macam komunitas dan klub tenis di Kota Malang. Sehingga lokasi yang dipilih dapat menjadi tempat pengambilan data yang relevan. Kota Malang dapat dijadikan salah satu wilayah yang menjadi representatif berkaitan dengan topik fenomena *sportainment* terhadap peningkatan popularitas tenis di Indonesia.

1.6.4 Teknik Penentuan Subjek

Teknik penentuan subjek akan menggunakan metode *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* didasarkan pada pertimbangan tertentu serta untuk tujuan tertentu. Pertimbangan ini didasarkan pada kriteria khusus sesuai dengan keperluan peneliti di lapangan. Menurut Sugiyono (2010), dalam (Santina et al., 2021) *Purposive sampling* disebut sebagai metode untuk menjamin ilustrasi penelitian dengan mempertimbangkan kriteria tertentu, sehingga informasi yang diperoleh nantinya menjadi lebih representatif. Dalam penelitian ini kriteria subjek adalah para pelaku yang

berperan, terlibat, dan bersinggungan dalam fenomena meningkatnya popularitas tenis juga dampak terselenggaranya beberapa event *sportainment* di Indonesia. Dalam hal ini meliputi para pemain tenis, baik merupakan atlet maupun non-atlet, pelatih olahraga tenis, dan pihak-pihak yang memiliki keterkaitan dengan topik yang diulas.

1.6.5 Teknik Pengumpulan Data

Tujuan pengumpulan data dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi yang relevan dengan studi yang sedang dilakukan agar dapat menjawab kebutuhan penelitian. Data dan informasi diharapkan dapat menjadi dasar dalam mengetahui hasil dari penelitian. Berikut beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain:

1) Observasi

Observasi merupakan aktivitas yang menggunakan seluruh kemampuan panca indera. Menurut Adler (1987), dijelaskan bahwa observasi menjadi dasar penting dalam semua metode pengumpulan data kualitatif, khususnya dalam ilmu sosial dan perilaku manusia.

Dalam proses ini, peneliti mengamati kondisi atau perilaku yang terjadi secara langsung, sehingga memperoleh data yang akurat dari hasil pengamatan secara rinci, metode ini memungkinkan peneliti memahami situasi secara lebih mendalam dan mendapatkan gambaran nyata tentang objek yang diteliti (Arikunto, 2013).

2) Wawancara

Wawancara merupakan proses interaksi tatap muka antara peneliti dan responden atau subjek penelitian, yang melibatkan saling bertanya dan menjawab. Tujuan dilakukannya wawancara adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pemikiran, pengalaman, dan pandangan subjek penelitian.

(Iba & Wardhana, 2024). Penelitian ini menggunakan wawancara berstruktur yang dilakukan oleh peneliti setelah terlebih dahulu menyusun konsep atau menetapkan arah diskusi agar tetap fokus pada topik utama penelitian.

3) Dokumentasi

Proses pengumpulan data melalui dokumentasi melibatkan berbagai jenis dokumen yang relevan. Teknik dokumentasi digunakan dalam penelitian ini sebagai bentuk laporan selama proses pengambilan data berlangsung. Secara umum, dokumentasi merupakan suatu proses yang dilakukan secara sistematis untuk mencari, menggunakan, meneliti, mengumpulkan, dan menyediakan dokumen guna memperoleh informasi, pengetahuan, serta bukti, yang kemudian disampaikan kepada pihak-pihak yang memerlukan.

1.6.6 Teknik Analisis Data

Analisis tematik merupakan salah satu metode yang digunakan dalam mengolah data, dengan tujuan untuk mengidentifikasi pola atau tema yang muncul dari data yang telah dihimpun oleh peneliti (Braun & Clarke, 2006). Metode ini terbukti sangat efektif bagi penelitian yang memerlukan analisis mendalam dan teliti terhadap data untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul. Terlebih dalam penelitian dengan pendekatan fenomenologis yang berkaitan erat dengan pemahaman subjektif atau pengalaman subjektif suatu individu maupun kelompok. Bahkan, analisis tematik dianggap sebagai keterampilan inti atau pengetahuan dasar dalam melakukan penelitian kualitatif (Rozali, 2022).

Metode analisis tematik memiliki kesamaan dengan teknik analisis data lainnya, dimana langkah awal yang penting adalah memahami data yang tersedia. Peneliti perlu meluangkan waktu untuk mencermati dan mengenali data secara mendalam sebelum melanjutkan ke tahap-tahap berikutnya. Pemahaman yang komprehensif sangat diperlukan agar informasi dan data yang diperoleh dapat dianalisis secara sistematis sesuai dengan tahapan yang telah dirancang. Serta diharapkan dengan pemahaman yang lebih komprehensif. Informasi dan data yang telah diperoleh peneliti dapat menjabarkan fenomena secara menyeluruh. Sekaligus penyajian dan analisis yang akan dilakukan dapat tepat sesuai dengan kebutuhan penelitian. Berikut uraian dan penjelasan lebih terinci tentang langkah-langkah dalam menggunakan analisis tematik:

1. Memahami Data

Meninjau kembali rekaman dan transkrip wawancara berulang kali selama proses pengumpulan data. Pada tahap ini, peneliti juga mencatat hal-hal penting secara pribadi saat mendengarkan rekaman atau langsung mencatatnya dalam naskah. Tujuan dari langkah ini adalah untuk membantu peneliti memahami secara mendalam isi wawancara. Serta mendapatkan gambaran besar dari setiap informasi yang disampaikan subjek.

2. Identifikasi Pola

Identifikasi pola merujuk pada proses menemukan tema-tema utama dari data wawancara. Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi dan menentukan tema-tema mana yang relevan maupun yang tidak relevan. Proses identifikasi dapat dilakukan langsung pada transkrip wawancara dengan memberikan kode berdasarkan istilah yang digunakan oleh subjek atau responden.

3. Interpretasi Data

Menarik kesimpulan berdasarkan wawasan dari subjek penelitian dan analisis media. Setelah dua tahapan awal, di tahap ini peneliti akan menarik kesimpulan dengan berdasarkan data yang telah diperoleh dan sudah dikurasi. Maka dari itu akan diperoleh informasi yang komprehensif dan menyeluruh sesuai dengan poin-poin pembahasan yang sesuai dengan topik yang diteliti.

1.6.7 Teknik Validitas Data

Triangulasi adalah teknik validasi data yang menggabungkan berbagai metode oleh peneliti dalam proses penelitian, pengumpulan, dan pengolahan data. Prinsip utamanya adalah bahwa fenomena yang diteliti akan lebih akurat dipahami dan menghasilkan tingkat kebenaran yang lebih tinggi ketika dilihat dari berbagai perspektif. Penelitian ini menerapkan triangulasi sumber, yaitu teknik yang membandingkan persamaan dan perbedaan serta memverifikasi tingkat keandalan informasi yang dikumpulkan dari berbagai waktu dan subjek penelitian. Tujuan utama dari triangulasi adalah meningkatkan validitas dan reliabilitas data dengan melihat fenomena dari berbagai sudut pandang atau sumber. Perbandingan ini dilakukan sebagai upaya alternatif untuk memperoleh data yang valid dan beragam mengenai fenomena penelitian, yang kemudian akan disajikan dalam hasil studi.