

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, penulis memaparkan seluruh hasil rancangan serta pembahasan mengenai efektivitas penerapan elemen AIDA (*Attention, Interest, Desire, Action*) untuk menaikkan angka keterlibatan khalayak pada akun TikTok @hummingbirds.squad. Narasi di dalam bab ini disusun secara runtun, diawali dengan evaluasi teknis proses pembuatan video yang melewati tiga tahapan utama: pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi menggunakan acuan *Brief Content* serta *Standard Sequence Guide* (SSG). Selanjutnya, penulis menganalisis secara langsung pergeseran angka metrik *Engagement Rate* (ERV) yang didapat dari data analitik, serta bagaimana perkembangan pertumbuhan jumlah penonton baru (*New Viewers*) setelah konten-konten interaktif tersebut diunggah ke platform TikTok.

4.1 Analisis Tahap Pra-Produksi

Pada tahap pra-produksi, penulis terlebih dahulu melakukan analisis mendalam terhadap performa akun TikTok @hummingbirds.squad setelah pihak client memberikan kepercayaan penuh kepada penulis untuk memegang dan mengelola akun resmi tersebut. Berdasarkan data analitik awal, ditemukan adanya fluktuasi pada metrik interaksi organik, terutama pada rendahnya respons audiens di kolom komentar yang belum sebanding dengan jumlah tayangan konten. Menindaklanjuti temuan tersebut, penulis melakukan wawancara dan diskusi dengan pemilik komunitas *Hummingbirds Squad* guna menggali informasi mengenai kendala operasional dalam pengelolaan akun harian serta keluhan yang paling sering dihadapi oleh pengurus di lapangan, serta wawancara dengan sebagian anggota komunitas.

Langkah selanjutnya adalah menyebarkan kuesioner secara daring kepada khalayak di luar komunitas untuk memvalidasi hambatan psikologis serta kendala informasi apa saja yang membuat mereka ragu untuk ikut bergabung dalam kegiatan main bersama. Berdasarkan data hasil kuesioner, tiga kekhawatiran terbesar yang paling banyak dirasakan audiens adalah rasa minder karena status mereka yang masih pemula dalam bermain badminton, ketidaktahuan mengenai

lokasi lapangan yang digunakan, serta informasi mengenai cara pendaftaran menjadi anggota yang dinilai masih kurang jelas. Data gabungan dari analisis akun, wawancara pemilik, dan hasil kuesioner inilah yang dikristalisasikan oleh penulis menjadi ide-ide konten strategis. Ide konten tersebut kemudian disusun ke dalam dokumen *Brief Content* serta *Standard Sequence Guide* (SSG) dengan menerapkan pendekatan strategi komunikasi berbasis Teori AIDA (*Attention, Interest, Desire, Action*) guna menjawab seluruh kekhawatiran audiens sekaligus mendongkrak angka keterlibatan khalayak.

Tabel 4. 1 Matriks Penyelarasan Hambatan Audiens dengan Strategi Konten AIDA

| No. | Hasil Temuan Kuesioner (Hambatan) | Judul / Tema Konten | Implementasi Strategi Teori AIDA |
|-----|-----------------------------------|--|---|
| 1. | Khawatir karena masih pemula | Hummingbirds Squad Ada <i>Coaching</i> Gratis Bareng-bareng? | <p>Attention: <i>Hook</i> pertanyaan beneran ada <i>coaching</i> gratis.</p> <p>Interest & Desire: Menunjukkan suasana latihan yang ramah pemula dan pelatih yang mendampingi langsung.</p> |
| 2. | Lokasi lapangan tidak diketahui | Hummingbirds Squad Adain Latihan Dimana Aja Sih? | <p>Attention: Visual mengetik di kolom pencarian.</p> <p>Interest & Desire: Menampilkan sinematik daftar GOR strategis di Semarang.</p> <p>Action: Ajakan cek jadwal di bio.</p> |

| | | | |
|----|-----------------------------------|--|--|
| 3. | Informasi pendaftaran tidak jelas | Konten Hiburan Mitos/Fakta Badminton (Iuran & Cara Join) | <p>Attention: Hook "Mitos atau Fakta main di komunitas itu mahal?".</p> <p>Interest & Desire: Penjelasan iuran murah Rp80.000 karena dibagi bersama.</p> <p>Action: CTA klik tautan pendaftaran di bio.</p> |
|----|-----------------------------------|--|--|

(Sumber: Hasil Kuesioner Pra-Proyek dan Analisis Peneliti 2026)

Setelah seluruh data dari analisis akun, wawancara, dan kuesioner diperoleh, penulis mulai merancang konsep perencanaan karya. Tahapan ini meliputi penentuan pilar ide konten, penyusunan rancangan *Brief Content* serta *Standard Sequence Guide* (SSG) berbasis Teori AIDA, persiapan peralatan videografi, penentuan jadwal pengambilan gambar, hingga koordinasi dengan pengurus komunitas yang bertindak sebagai talent di lapangan. Komponen krusial dalam tahap ini adalah penyusunan alur urutan visual dan narasi (*voice over*) yang sengaja dirancang untuk menjawab tiga kekhawatiran terbesar calon anggota, yaitu status sebagai pemula, kejelasan lokasi lapangan, dan detail cara pendaftaran. Dokumen SSG ini berfungsi sebagai panduan baku agar setiap elemen psikologis dari *Attention* hingga *Action* dapat dieksekusi secara sistematis saat proses pengambilan gambar berlangsung.

Namun, dalam pelaksanaannya di lapangan, terdapat beberapa penyesuaian yang harus dilakukan karena faktor teknis, keterbatasan waktu mabar, serta situasi dinamis di area lapangan badminton. Perubahan tersebut mencakup penyesuaian sudut pengambilan gambar (*camera angle*), improvisasi interaksi spontan antaranggota komunitas untuk memperkuat kesan fun game, penyesuaian durasi adegan agar tetap ringkas, hingga pemilihan musik latar (*backsound*) yang sedang tren demi memicu algoritma platform. Langkah penyesuaian ini diambil agar konten yang diproduksi tetap relevan dengan karakteristik audiens muda dan mampu mengoptimalkan performa penyebaran konten pada platform TikTok.

4.2 Analisis Tahap Produksi

Tahap produksi dilakukan dengan pengambilan gambar secara langsung di beberapa Lapangan Badminton strategis di Kota Semarang yang menjadi lokasi latihan rutin komunitas Hummingbirds Squad. Dalam proses ini, penulis menggunakan alat bantu berupa *smartphone* (iPhone 16 Pro Max), *tripod*, *stabilizer*, dan *microphone* eksternal untuk memastikan kualitas gambar dan suara yang optimal. Produksi video melibatkan peran pengurus komunitas sebagai *talent* dalam video konten kreatif, yang sebelumnya telah diarahkan sesuai dengan rancangan *Brief Content* dan *Standard Sequence Guide* (SSG) berbasis Teori AIDA (*Attention, Interest, Desire, Action*) yang telah disusun pada tahap pra-produksi.

Proses pengambilan gambar dilakukan selama beberapa kali pertemuan porsis latihan rutin, mengikuti jadwal operasional serta ketersediaan waktu *match* komunitas. Penyesuaian jadwal ini disebabkan oleh ketersediaan lokasi lapangan badminton yang bervariasi serta fleksibilitas waktu dari para *talent* yang terlibat dalam video. Seluruh proses produksi berjalan dengan lancar dan tetap mempertahankan kualitas isi konten (baik berupa video *A-roll* interaktif maupun video *B-roll* sinematik) agar informatif, menghibur, dan menarik bagi audiens sasaran di platform TikTok.

4.2.1 Implementasi *Standar Sequence Guide* (SSG) dalam Produksi Tugas Akhir

Selama proses syuting, terdapat beberapa penyesuaian yang dilakukan di lapangan, baik dari segi naskah, teknis, maupun jumlah *talent*. Salah satu perubahan signifikan terjadi pada video konten ke-8 (konten hiburan interaktif), di mana konsep awal yang direncanakan menggunakan tema "*Senyum kalau kamu jago main badminton*" dialihkan menjadi tema yang lebih baru dan relevan dengan tren terkini, yaitu "*Badminton is calling*". Penyesuaian konsep ini diambil secara taktis oleh penulis untuk memastikan video memiliki peluang lebih besar dalam menembus algoritma halaman utama atau *For You Page* (FYP) TikTok. Dampak dari perubahan konsep tersebut juga memengaruhi jumlah sumber daya *talent* di lapangan. Rencana awal yang membutuhkan formasi kelompok besar dengan melibatkan 9 orang *talent* akhirnya disesuaikan menjadi hanya 4 orang *talent* saja.

Pengurangan jumlah *talent* ini sengaja dilakukan oleh penulis dengan pertimbangan agar durasi video tidak terlalu panjang dan tetap mempertahankan karakteristik video pendek TikTok yang serbacepat.

Selain perubahan jumlah *talent*, beberapa adegan juga disesuaikan melalui perpindahan lokasi dan penggantian *scene* tertentu. Penyesuaian ini dilakukan karena kondisi teknis di lapangan, seperti variasi jadwal penggunaan GOR pada konten ke-4 (informasi lokasi latihan) demi mendapatkan visual lapangan premium yang representatif. Untuk menjaga kualitas informasi, improvisasi naskah dilakukan secara langsung di lapangan dengan tetap mengacu pada panduan narasi serta tahapan AIDA dari *Standard Sequence Guide* (SSG). Pada tahap penyuntingan, musik latar (*backsound*) yang sedang tren di TikTok ditambahkan untuk meningkatkan daya tarik konten serta membangun keterikatan emosional audiens agar tidak monoton.

Tabel 4. 2 Tabel Implementasi SSG

| No. | Konten | Perubahan | Rancangan | Hasil |
|-----|---|-------------------|---|--|
| 1. | Yukk <i>Join</i> Komunitas Hummingbirds! | <i>Back Sound</i> | Tanpa <i>Back Sound</i> | <i>D'Masiv – Natural (sounds from tiktok DJ suara asli oleh anzell)</i> |
| | | Durasi | 28' | 40' |
| | | <i>Scene</i> | - | - |
| 2. | Apa Aja Sih Teknik Dasar Dalam Bermain Badminton? | <i>Back Sound</i> | Tanpa <i>Back Sound</i> | <i>Koranrino – Happy Fun (Instrumental)</i> |
| | | Durasi | 32' | 118' |
| | | <i>Scene</i> | Opening: Kamera menjauh memperlihatkan 3 <i>talent</i> berdiri di tengah lapangan. | Seluruh bagian video menampilkan <i>talent</i> secara penuh (<i>full shot</i>) dengan posisi berdiri statis di tengah lapangan |

| No. | Konten | Perubahan | Rancangan | Hasil |
|-----|---|-------------------|--|---|
| | | | Closing: Gerakan kamera cepat ke samping untuk mengakhiri video. | badminton tanpa melibatkan pergerakan kamera. |
| 3. | Yukk Review Komunitas Hummingbirds Squad! | <i>Back Sound</i> | Tanpa <i>Back Sound</i> | <i>Dia ft.INDAHKUS – MALU MALU</i> |
| | | Durasi | 33' | 35' |
| | | <i>Scene</i> | Closing: <i>Talent</i> pertama kembali muncul dengan ekspresi mengajak. | <i>Closing</i> hanya kata-kata untuk bergabung ke komunitas. |
| 4. | Konten Hiburan Mitos/Fakta Badminton | <i>Back Sound</i> | Tanpa <i>Back Sound</i> | <i>Finetune - VISITING</i> |
| | | Durasi | 44' | 127' |
| | | <i>Scene</i> | Opening: Kamera fokus pada ekspresi wajah talent yang sedang berfikir atau bingung. "Mitos atau Fakta Badminton?" Closing: Tangan talent pertama memegang HP menunjukkan profil Tiktok komunitas. "Jangan ragu lagi, klik Link di Bio buat join!" | Opening: Menggunakan efek dari <i>Capcut</i> untuk menyatukan potongan video saat wawancara talent. Closing: Hanya kata ajakan dan cara untuk bergabung. |

| No. | Konten | Perubahan | Rancangan | Hasil |
|-----|---|-------------------|---|---|
| 5. | Bagaimana Cara Menghindari Cedera Saat Bermain Badminton? | <i>Back Sound</i> | Tanpa <i>Back Sound</i> | <i>Naykilla – SO ASU</i> |
| | | Durasi | 156' | 175' |
| | | <i>Scene</i> | <p>Opening: Kamera menjauh dari <i>talent</i> yang melambai ke arah kamera. Teks: "Biar Gak Cedera, Yuk Pemanasan Dulu!"</p> <p>Closing: Kamera menjauh memperlihatkan <i>talent</i> yang sedang duduk”jangan sampai nggak pemanasan dan pendinginan ya temen-temen.”</p> | Seluruh bagian video menampilkan <i>talent</i> secara penuh (<i>full shot</i>) dengan posisi berdiri statis di tengah lapangan badminton tanpa melibatkan pergerakan kamera, menambahkan efek dari <i>platform editing video CapCut</i> |
| 6. | Hummingbirds Squad Adain Latihan Dimana Aja Sih? | <i>Back Sound</i> | Tanpa <i>Back Sound</i> | <i>Sheila Moreira Da Rochs Maggione - DJ TABOLA BALE</i> |
| | | Durasi | 48' | 44' |
| | | <i>Scene</i> | <p>Opening: Kamera fokus pada tangan <i>talent</i> yang sedang mengetik di kolom pencarian platform tiktok.</p> | <p>Opening: Menggunakan <i>template CapCut</i> untuk menyatukan beberapa potongan video lapangan</p> |

| No. | Konten | Perubahan | Rancangan | Hasil |
|-----|---|-------------------|---|--|
| | | | "Hummingbirds Squad latihan di mana aja si?" Closing: Tiga <i>talent</i> menunjuk kearah bawah, muncul teks "Langsung aja klik link di bio" | badminton dengan teks. Closing: Hanya kata ajakan dan cara untuk bergabung |
| 7. | Hummingbirds Squad Ada Coaching Gratis Bareng-bareng? | <i>Back Sound</i> | Tanpa <i>Back Sound</i> | Marcelo Almeida Ramos -DJ ADE KO CANTIK PIPI CONGKA |
| | | Durasi | 211' | 46' |
| | | <i>Scene</i> | Opening: Dimulai dari <i>close-up</i> wajah <i>talent</i> yang berekspresi bertanya/penasaran. "Emang bener ada coaching gratis?" Closing: Kamera menjauh memperlihatkan suasana latihan yang terorganisir dengan teks instruksi pendaftaran. "Cek | Pengambilan gambar menggunakan teknik <i>medium shot</i> dengan <i>angle eye level</i> yang statis sejak awal video tanpa adanya transisi <i>close-up</i> . Opening: <i>talent</i> langsung melempar pertanyaan <i>hook</i> , "Emang bener ada coaching gratis?". Closing: video menampilkan |

| No. | Konten | Perubahan | Rancangan | Hasil |
|-----|--|-------------------|--|--|
| | | | jadwal & cara daftar di Link Bio!" | rekaman suasana latihan secara ajek tanpa pergerakan kamera menjauh, lalu diperkuat dengan teks instruksi pendaftaran berbunyi, "Cek jadwal & cara daftar di Link Bio!". |
| 8. | Senyum Kalau Kamu Jago Main Badminton! | Tema | "Senyum Kalau Kamu Jago Main Badminton!" | "Badminton is <i>Calling</i> " |
| | | <i>Back Sound</i> | Tanpa <i>Back Sound</i> | <i>Yosoy Tempo - Happy Birthday</i> |
| | | Durasi | 50' | 8' |
| | | <i>Scene</i> | Sesuai dengan tema rancangan awal | Semua <i>scene</i> berubah karena tema diganti |

(Sumber: Data Pribadi)

4.2.2 Proses Pengambilan Video

Tahap produksi merupakan proses eksekusi pembuatan konten video yang telah dirancang sebelumnya pada tahap pra-produksi. Pada tahapan ini, seluruh materi visual direkam sesuai dengan konsep yang telah disusun, sebelum kemudian diproses lebih lanjut pada tahap pasca-produksi seperti *editing* dan finalisasi konten. Kegiatan produksi dilakukan di dalam ruangan, disesuaikan dengan kebutuhan adegan serta efektivitas penyampaian pesan dalam setiap video. Proses pengambilan gambar berlangsung di beberapa GOR strategis di Kota Semarang

yang menjadi titik lokasi latihan rutin komunitas, termasuk area lapangan reguler dan lapangan premium.

Produksi dilaksanakan dalam beberapa kali pertemuan porsi latihan rutin pada bulan April 2026, dengan penjadwalan yang menyesuaikan ketersediaan lokasi lapangan serta kehadiran *talent*. *Talent* yang terlibat dalam pembuatan delapan konten video kreatif ini adalah para pengurus dan anggota komunitas Hummingbirds Squad (termasuk Ghiffarel Al Ahnaf), yang masing-masing berperan dalam menyampaikan informasi serta membangun interaksi secara langsung di dalam video. Pengambilan gambar dilakukan menggunakan perangkat *smartphone* iPhone 16 Pro Max, alat bantu *tripod* dan *stabilizer*, serta didukung oleh *wireless clip-on microphone* untuk menghasilkan kualitas suara yang lebih optimal di tengah atmosfer GOR yang bising. Dari sisi visual, teknik pengambilan gambar disesuaikan dengan karakteristik masing-masing konten untuk memenuhi hierarki Teori AIDA (*Attention, Interest, Desire, Action*), namun tetap menjaga konsistensi estetika secara keseluruhan. Secara umum, seluruh konten video pendek menggunakan *type of shot* berupa *medium shot & full shot* dengan *angle eye level*, untuk menciptakan tampilan visual yang natural, akrab, dan nyaman ditonton di platform TikTok.



Gambar 4. 1 *Shooting* Video di Lapangan Badminton Moxie Mulawarman

- **Konten 1 (*Yukk Join Komunitas Hummingbirds!*)**

Pengambilan gambar pada konten pembuka ini didominasi oleh teknik *medium shot* dengan *angle eye level* untuk merekam interaksi kasual para anggota secara natural. Untuk menonjolkan kesan keakraban dan keseruan komunitas, penulis menyelipkan teknik *whip pan* (geseran kamera horizontal secara cepat) di antara cuplikan video *A-roll* ekspresi ceria para *talent*. Kombinasi ini memberikan variasi visual yang dinamis dan berenergi tinggi guna memicu ketertarikan (*Interest*) audiens sejak detik pertama. Pada bagian penutup (*Action*), teknik pengambilan gambar dikunci secara statis (*static shot*) dengan memposisikan *talent* di tengah lapangan guna mengarahkan fokus penuh penonton pada ajakan verbal dan teks instruksi berbunyi, "*Ayo gabung di komunitas Hummingbirds Squad... click the link*".

- **Konten 2 (*Apa Aja Sih Teknik Dasar Dalam Bermain Badminton?*)**

Pengambilan gambar pada konten edukasi ini secara dominan menerapkan teknik *full shot* dengan *angle eye level* yang statis untuk merekam seluruh proporsi tubuh *talent* dari kepala hingga kaki saat memperagakan gerakan

di tengah lapangan. Pada bagian inti video, penulis menyisipkan variasi teknik *close-up shot* yang berfokus penuh pada area tangan *talent* guna memperjelas detail instruksi visual saat mendemonstrasikan cara memegang raket (*forehand* dan *backhand*) yang benar. Kombinasi antara *full shot* dan *close-up shot* ini memberikan variasi visual yang sangat informatif, sehingga langkah kaki (*footwork*), posisi servis, maupun detail pegangan raket dapat dipelajari dengan mudah oleh audiens pemula. Pada segmen penutup (*Action*), kamera kembali ke posisi *full shot* statis untuk mengarahkan fokus penonton pada ajakan verbal *talent* serta kemunculan animasi stiker "*LINK IN BIO*".

- **Konten 3 (*Yukk Review Komunitas Hummingbirds Squad!*)**

Pengambilan gambar pada konten ulasan testimoni ini menerapkan teknik *medium shot* dengan *angle eye level* yang konsisten di sepanjang durasi video. Pada bagian *opening*, video dimulai dengan bidikan *medium shot* satu orang *talent* (penulis) yang melempar pertanyaan pemantik (*hook*) kepada audiens. Memasuki bagian inti video, sudut pengambilan gambar divariasikan menggunakan teknik dua orang dalam satu bingkai (*two shot*), di mana kamera merekam interaksi langsung saat penulis menyodorkan perangkat *smartphone* sekunder yang berfungsi sebagai alat bantu perekam suara (*audio recorder*) eksternal untuk mewawancarai para anggota komunitas secara bergantian di area GOR. Dari sisi pergerakan visual, perpindahan antar-adegan wawancara diakomodasi melalui teknik pemotongan gambar cepat (*fast cutting*) secara statis tanpa melibatkan pergerakan lensa kamera. Kombinasi ini memberikan kesan visual yang dinamis, informatif, dan tepercaya untuk menonjolkan ragam respons positif anggota guna membangun segmen keinginan (*Desire*) audiens. Pada bagian *closing*, video diakhiri dengan tampilan layar hitam berpola statis yang memuat teks instruksi bertindak (*Action*) berbunyi "*AYO GABUNG HUMMINGBIRD SQUAD, LINK IN BIO!*".

- **Konten 4 (*Mitos atau Fakta Badminton*)**

Pengambilan gambar pada konten hiburan interaktif ini menerapkan teknik *medium shot* dengan *angle eye level* yang konsisten di sepanjang video. Pada bagian pembuka (*opening*), video diawali dengan visual pengarah (*establishing shot*) berupa *close-up* perangkat *smartphone* yang menampilkan grafis judul konten. Memasuki segmen tanya-jawab, sudut pengambilan gambar menggunakan teknik dua orang dalam satu bingkai (*two shot*) dengan posisi kamera yang stabil untuk merekam dialog dinamis antara penulis selaku pewawancara dan para anggota secara bergantian. Dari sisi pergerakan visual, peralihan antar-adegan wawancara memanfaatkan teknik pemotongan gambar cepat (*fast cutting*) yang dikombinasikan dengan efek transisi goyangan (*shake effect*) pada setiap pergantian topik mitos atau fakta. Kombinasi ini memberikan variasi visual yang kasual dan interaktif guna mempertahankan perhatian (*Attention*) serta memperkuat rasa ketertarikan (*Interest*) audiens terhadap inklusivitas komunitas. Sebagai penutup (*Action*), video menampilkan visual *bumper out* statis berlatar hitam yang memuat teks instruksi konversi pendaftaran yang tegas, yaitu "*KLIK LINK IN BIO! AYO JOIN DAN MAIN BARENG KITA*".

- **Konten 5 (*Bagaimana Cara Menghindari Cedera Saat Bermain Badminton?*)**

Pada konten edukasi taktis ini, pengambilan gambar secara dominan menerapkan teknik *full shot* dengan sudut pandang kamera sejajar mata (*eye level angle*) yang statis guna menangkap seluruh proporsi peragaan tubuh *talent* secara utuh di tengah lapangan. Untuk memberikan variasi visual dan menjaga kedinamisan informasi, penulis membagi visualisasi konten ke dalam dua segmentasi posisi *talent*. Pada segmen pertama (pemanasan dan awal pendinginan), *talent* diposisikan berdiri tegak menghadap kamera, sedangkan pada segmen kedua (pendinginan bagian kaki dan seluruh badan), *talent* diposisikan duduk berselonjor di atas lantai lapangan. Dari sisi transisi, perpindahan antar-peragaan gerakan tubuh diakomodasi melalui teknik pemotongan gambar cepat (*fast cutting*) yang

dikombinasikan dengan efek transisi geser samping (*slide transition*) serta penyisipan elemen teks penjelas (*on-screen text*) berupa angka urutan gerakan. Kombinasi ini secara efektif memperkuat aspek pemahaman informasi (*Interest*) audiens mengenai tata cara olahraga yang aman. Pada bagian akhir video (*Action*), kamera tetap mempertahankan bidikan *full shot* statis saat *talent* memberikan ajakan bertindak secara verbal yang diperkuat dengan kemunculan teks tautan situs pendaftaran (*linktree*).

- **Konten 6 (*Hummingbirds Squad Adain Latihan Dimana Aja Sih?*)**

Pengambilan gambar pada konten informasi lokasi ini secara konsisten menerapkan teknik *full shot* dan *wide shot* dengan sudut pandang kamera sejajar mata (*eye level angle*). Teknik ini sengaja dipilih oleh penulis untuk memberikan cakupan visual yang luas guna memperlihatkan atmosfer dan kondisi riil dari ketujuh lokasi lapangan badminton yang digunakan oleh komunitas. Dari sisi pergerakan visual, video ini didominasi oleh pengambilan gambar secara statis (*static shot*) di setiap lokasi lapangan guna menjamin stabilitas fokus audiens saat membaca informasi pelengkap. Peralihan antarlokasi diakomodasi melalui teknik pemotongan gambar cepat (*fast cutting*) yang dinamis mengikuti ketukan musik latar, serta diperkuat dengan penyisipan elemen teks penjelas (*on-screen text*) yang memuat nama GOR beserta alamat lengkapnya secara mendetail. Kombinasi ini berfungsi sebagai pembentuk keyakinan (*Desire*) audiens dengan mematahkan kekhawatiran terkait transparansi jarak dan lokasi latihan. Pada bagian akhir (*Action*), video ditutup dengan visual *bumper out* statis berlatar hitam yang memuat teks ajakan bertindak yang tegas, yaitu "*KLIK LINK IN BIO! BUAT JOIN DAN MAIN BARENG KITA*".

- **Konten 7 (*Hummingbirds Squad Ada Coaching Gratis Bareng-bareng?*)**

Pengambilan gambar pada konten informasi fasilitas komunitas ini diawali dengan teknik *medium shot* secara statis untuk merekam *talent* saat melempar kalimat pancingan (*hook*) di lapangan. Memasuki bagian inti video, penulis mengombinasikan ragam tipe shot, mulai dari teknik *two shot* dan *medium full shot* untuk memperlihatkan interaksi dekat pelatih saat

mengoreksi teknik pegangan serta pukulan para anggota, hingga teknik *wide shot* statis untuk merekam peragaan latihan ketangkasan (*drilling* kok) secara menyeluruh di area GOR. Dari sisi pergerakan visual, perpindahan antar-cuplikan materi latihan diakomodasi melalui teknik pemotongan gambar cepat (*fast cutting*) yang dinamis mengikuti tempo musik latar. Kombinasi ini memberikan variasi visual yang informatif untuk meyakinkan audiens sarasannya mengenai kualitas program latihan intensif yang tetap ramah dan inklusif bagi pemula (*Desire*). Pada segmen penutup (*Action*), teknik pengambilan gambar diturunkan secara taktis menjadi sudut pandang rendah (*low-angle shot*) yang bergerak lambat (*pan-right*) mengikuti pergerakan *talent* saat mengumpulkan kok di lantai, beriringan dengan munculnya teks grafis ajakan bertindak yang berbunyi, "*cuman di Hummingbirds kalian bisa dapet coaching gratis... Ayo buruan join HB kita tunggu yaa...*".

- **Konten 8 (Konten Hiburan Tren *Badminton is Calling*)**

Pengambilan gambar pada konten hiburan tren terbaru ini secara taktis mengombinasikan teknik *high-angle shot* dan *full shot* yang dinamis. Pada setiap transisi kemunculan *talent*, kamera digerakkan secara vertikal ke bawah (*tilt down*) dengan cepat dari sudut pandang tinggi (*high angle*) guna mengikuti pergerakan *talent* yang bergiliran muncul dengan posisi berdiri di tengah area lapangan badminton. Sudut pengambilan gambar ini sengaja diterapkan oleh penulis untuk menciptakan efek visual yang unik, serbacepat, dan interaktif sesuai dengan karakteristik tren video pendek platform TikTok guna memicu ketertarikan (*Interest*) audiens. Dari segi pergerakan lensa, kamera dikunci secara ajek (*static shot*) sesaat setelah *talent* berada di dalam bingkai video untuk menegaskan ekspresi ceria dan pose kasual masing-masing anggota secara utuh dari kepala hingga kaki. Seluruh rangkaian adegan visual di dalam GOR tersebut disunting menggunakan teknik pemotongan gambar cepat (*fast cutting*) yang selaras dengan tempo ketukan musik latar, serta diperkuat dengan penyisipan teks pancingan tren berupa tulisan "*Badminton is calling*".



Gambar 4. 2 *Shooting* Konten Mitos atau Fakta di Lapangan Badminton Evo Jatingaleh

Pemilihan teknik pengambilan gambar di tiap konten disesuaikan dengan alur cerita dan tujuan masing-masing video, agar informasi dapat tersampaikan secara efektif sekaligus tetap menarik secara visual untuk audiens media sosial TikTok.

4.3 Analisis Tahap Pasca-Produksi

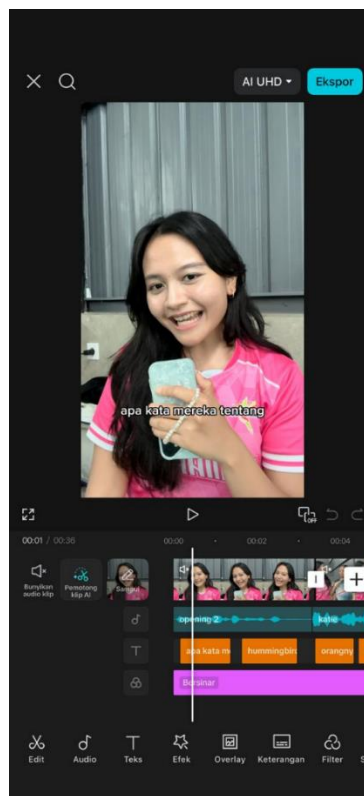
4.3.1 Proses *Editing*

Setelah seluruh proses pengambilan gambar selesai, tahap pasca-produksi dimulai dengan memilah hasil rekaman video (*raw footage*) yang layak digunakan. Klip-klip yang telah terseleksi kemudian diproses dan diedit sepenuhnya menggunakan aplikasi CapCut. Proses penyuntingan ini memanfaatkan beragam fitur dinamis di dalam aplikasi untuk menyusun video secara sistematis, mulai dari penggabungan klip (*cutting*), pemotongan bagian yang monoton (*trimming*), hingga penyisipan suara latar (*voice over*) pada bagian tertentu agar pesan interaktif dapat tersampaikan secara lebih jelas.

Berikut langkah-langkah penyuntingan yang dilaksanakan:

1. Menyesuaikan tingkat kecerahan (*brightness*) dan *tone* warna di seluruh klip agar visual lapangan GOR tampil cerah dan konsisten.

2. Menyusun video sesuai urutan cerita yang sudah ditentukan dalam *Standard Sequence Guide* (SSG), serta mempertimbangkan ketepatan penempatan elemen *hook* di 3 detik pertama agar dapat menciptakan interaksi yang kuat dengan penonton.
3. Menambahkan teks pancingan (*on-screen text*) di awal video dan *subtitle* otomatis (*auto-captions*) yang selaras dengan dialog di setiap video.
4. Menentukan jenis *font*, warna teks yang kontras, serta elemen visual dekoratif seperti stiker petunjuk agar tampilan tetap informatif bagi audiens muda.
5. Memasukkan latar musik (*background*) populer yang sedang tren di platform TikTok untuk mendorong optimalisasi algoritma penyebaran konten.
6. Menambahkan efek suara (*sound effect*) seperti suara *whoosh* atau *pop-out text* agar perpindahan adegan tidak terasa kaku atau membosankan.



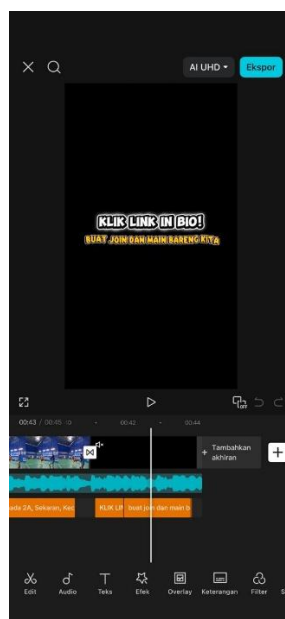
Gambar 4. 3 Proses *Editing* Konten *Review Jujur* Anggota Komunitas Hummingbirds

Dalam tahap *editing* ini, penulis memaksimalkan penggunaan transisi dinamis seperti pemotongan gambar cepat (*fast cutting*) dan efek transisi gerakan (*whip pan* atau *shake effect*) untuk mengikuti ketukan musik latar yang sedang tren. Teknik ini berfungsi menjaga tempo video pendek tetap serbacepat serta mempertahankan fokus visual audiens saat mencermati detail peragaan gerakan tubuh *talent* maupun teks penjelas di layar *smartphone*. Selain itu, pemilihan jenis tipografi turut diperhatikan dengan menggunakan varian font modern yang tebal, rapi, serta mudah dibaca dengan cepat oleh pengguna TikTok. Elemen teks ini diaplikasikan secara konsisten sebagai teks *hook*, instruksi teknis dasar, hingga stiker petunjuk pendaftaran di sepanjang durasi video. Selain aspek visual dan teknis, isi video juga mengintegrasikan data operasional riil dari komunitas. Beberapa poin penting ditonjolkan secara visual untuk memperkuat narasi dan meningkatkan kepercayaan audiens (*brand trust*) mengenai inklusivitas komunitas Hummingbirds Squad melalui penerapan formula AIDA (*Attention, Interest, Desire, Action*).



Gambar 4. 4 Proses *Editing* Menggunakan font *Montserrat*

Pada tahap *Attention* dan *Interest*, konten dirancang untuk memicu perhatian lewat pertanyaan verbal interaktif dari *talent* serta visualisasi tren, yang kemudian diperkuat dengan menyajikan materi edukasi taktis berupa tata cara menghindari cedera lewat gerakan pemanasan dan pendinginan mandiri, serta demonstrasi teknik dasar badminton untuk pemula. Sedangkan pada segmen *Desire*, penulis membangun kedekatan emosional audiens dan mengikis rasa minder pemain pemula dengan menunjukkan transparansi operasional komunitas. Hal ini dibuktikan melalui visualisasi rincian informasi 7 lokasi GOR mabar yang tersebar di Semarang, bukti nyata fasilitas latihan intensif bersama *coach* tepercaya secara gratis, hingga kompilasi ulasan jujur (*testimoni*) dari para anggota mengenai murahnya iuran main (mulai dari Rp15.000) serta lingkungan mabar yang sangat ramah bagi sesama generasi Z. Sebagai penutup pada tahap *Action*, setiap video diakhiri dengan *Call to Action* (CTA) berupa instruksi konversi yang tegas. Ajakan ini dihadirkan lewat kombinasi narasi verbal langsung oleh *talent* serta visualisasi stiker penunjuk dan teks grafis yang jelas, seperti "**KLIK LINK IN BIO! AYO JOIN DAN MAIN BARENG KITA**", guna mengarahkan penonton untuk melakukan pendaftaran melalui tautan yang tertera pada profil akun resmi TikTok @hummingbirdsquad2020.



Gambar 4. 5 *Closing* menggunakan *Call to Action* (CTA)

4.3.2 Pembuatan Takarir

Dalam proses pembuatan takarir (*caption*), penyesuaian dilakukan agar selaras dengan isi konten yang ditampilkan, sehingga tetap relevan dan menarik bagi audiens sasaran di platform TikTok. Setiap takarir dirancang untuk menjelaskan isi video secara ringkas sekaligus mendorong interaksi khalayak melalui ajakan bertindak (*call to action*), seperti mengajak penonton untuk meramaikan kolom komentar, membagikan informasi mabar, hingga mengarahkan mereka untuk melakukan konversi pendaftaran dengan mengeklik tautan di bio profil.

Penggunaan tanda pagar (*hashtag*) juga disesuaikan dengan topik utama dalam konten untuk memperluas jangkauan distribusi video pada halaman *For You Page* (FYP) dan memperkuat keterkaitan antar-unggahan. Beberapa tagar yang secara konsisten digunakan antara lain #FYP, #Badminton, #Bulutangkis, #Komunitas, dan #Semarang. Konsistensi penggunaan tagar ini secara taktis bertujuan untuk mendukung optimasi fitur pencarian internal platform (*TikTok SEO*), mengingat data awal menunjukkan sebesar 45,3% audiens menemukan konten melalui fitur Cari (*Search*). Dengan demikian, konten-konten sejenis dapat lebih mudah ditemukan oleh khalayak luar secara organik, sekaligus menciptakan kesinambungan antar-konten dalam satu tema kampanye komunikasi. Daftar lengkap takarir serta visualisasi teks yang digunakan pada setiap delapan konten video tidak dicantumkan secara rinci pada bagian utama pembahasan agar penyajian tetap sistematis dan ringkas. Oleh karena itu, tabel takarir secara keseluruhan disajikan pada bagian Lampiran sebagai dokumen pendukung laporan Tugas Akhir ini.

4.3.3 Publikasi

Tahap publikasi merupakan bagian penting dalam pelaksanaan strategi *Public Relations* dan komunikasi digital yang telah disusun sebelumnya. Konten video yang telah selesai diproduksi dan melalui proses penyuntingan secara bertahap kemudian dipublikasikan secara terjadwal melalui akun TikTok resmi milik komunitas Hummingbirds Squad dengan nama pengguna @hummingbirds.squad. Penayangan ini berfungsi sebagai fase konversi utama untuk menjangkau khalayak

luas secara organik sekaligus mengukur efektivitas pergeseran angka keterlibatan audiens (*engagement rate*) di lapangan.

Tabel 4. 3 Tabel *Timeline* Publikasi Konten

| No | Konten | Waktu | Mei 2026 | | | | | | | |
|----|--|-----------|----------|--------|------|-------|-------|-------|--------|-------|
| | | | Senin | Selasa | Rabu | Kamis | Jumat | Sabtu | Minggu | Senin |
| | | | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 1 | Yukk <i>Join</i> Komunitas Hummingbirds! | 22.00 WIB | | | | | | | | |
| 2 | Apa Aja Sih Teknik Dasar Dalam Bermain Badminton ? | 22.00 WIB | | | | | | | | |
| 3 | Yukk <i>Review</i> Komunitas Hummingbirds Squad! | 18.30 WIB | | | | | | | | |
| 4 | Konten Hiburan Mitos/Fakta Badminton | 18.30 WIB | | | | | | | | |

| No | Konten | Waktu | Mei 2026 | | | | | | | | |
|----|--|-----------|----------|--------|------|-------|-------|-------|--------|-------|--|
| | | | Senin | Selasa | Rabu | Kamis | Jumat | Sabtu | Minggu | Senin | |
| | | | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | |
| 5 | Bagaimana Cara Menghindari Cedera Saat Bermain Badminton? | 19.30 WIB | | | | | | | | | |
| 6 | Hummingbirds Squad Adain Latihan Dimana Aja Sih? | 18.00 WIB | | | | | | | | | |
| 7 | Hummingbirds Squad Ada <i>Coaching</i> Gratis Bareng-bareng? | 18.00 WIB | | | | | | | | | |
| 8 | Badminton is <i>Calling</i> | 18.00 WIB | | | | | | | | | |

(Sumber: Data Pribadi)

Tabel 4. 4 Tautan Konten Video Akun TikTok @hummingbirdsquad2020

| No | Judul Konten | Tanggal Publikasi | Tautan Video |
|----|--|-------------------|---|
| 1. | Yukk <i>Join</i> Komunitas Hummingbirds! | 11 Mei 2026 | https://vt.tiktok.com/ZSxc7UBWd/ |
| 2 | Apa Aja Sih Teknik Dasar Dalam Bermain Badminton? | 12 Mei 2026 | https://vt.tiktok.com/ZSxc7bfxh/ |
| 3. | Yukk <i>Review</i> Komunitas Hummingbirds Squad! | 13 Mei 2026 | https://vt.tiktok.com/ZSxc7X18H/ |
| 4. | Konten Hiburan Mitos/Fakta Badminton | 14 Mei 2026 | https://vt.tiktok.com/ZSxcvh5ey/ |
| 5. | Bagaimana Cara Menghindari Cedera Saat Bermain Badminton? | 15 Mei 2026 | https://vt.tiktok.com/ZSxcv62hx/ |
| 6. | Hummingbirds Squad Adain Latihan Dimana Aja Sih? | 16 Mei 2026 | https://vt.tiktok.com/ZSxcvh6N7/ |
| 7. | Hummingbirds Squad Ada <i>Coaching</i> Gratis Bareng-bareng? | 17 Mei 2026 | https://vt.tiktok.com/ZSxcvj9tR/ |
| 8. | Badminton is <i>Calling</i> | 18 Mei 2026 | https://vt.tiktok.com/ZSxc7Ecpr/ |

(Sumber: Data Pribadi)

4.3.4 Review Client

Pihak pengelola komunitas Hummingbirds Squad memberikan apresiasi tinggi atas hasil rangkaian konten video pendek (*short-form video*) yang telah diproduksi dan diunggah oleh penulis. Pihak *client* menyampaikan bahwa secara

keseluruhan mereka menaruh kepercayaan penuh kepada penulis untuk memegang serta mengelola akun TikTok resmi @hummingbirdsquad2020. Selama proses kemitraan, pihak pengelola membebaskan penulis untuk mengembangkan ide dan memproduksi video berdasarkan kreativitas mandiri penulis tanpa adanya kritik yang membatasi, melainkan senantiasa memberikan saran serta masukan yang konstruktif. Video-video yang dihasilkan dinilai memiliki tampilan visual yang dinamis lewat teknik *fast cutting* dan transisi pergerakan kamera yang interaktif, sehingga sangat menarik untuk ditonton serta konsisten dengan karakteristik tren komunikasi visual platform TikTok.

Lebih dari itu, pihak pengelola komunitas juga menyoroti bagaimana rangkaian konten ini berhasil mengubah persepsi yang awalnya terkesan intimidatif bagi publik luar menjadi narasi yang menyenangkan (*fun game*), runtut, dan inklusif bagi pemain pemula. Hal ini dianggap sebagai solusi taktis yang sangat krusial, mengingat tantangan utama komunitas dalam memperluas jangkauan keanggotaan adalah mematahkan rasa minder calon anggota baru. Penulis dinilai sukses mengomunikasikan inklusivitas tersebut dengan menyajikan transparansi informasi operasional riil, seperti rincian iuran mabar yang terjangkau (mulai dari Rp15.000), fasilitas program latihan intensif (*coaching*) gratis bersama pelatih, hingga pemetaan visual 7 lokasi GOR mabar di Semarang yang dikemas secara komunikatif.

Beliau juga mengapresiasi penulis yang sangat terbuka terhadap masukan serta fleksibel dalam menyiasati situasi dinamis di lapangan selama proses produksi di area GOR. Setiap saran yang diberikan oleh pengelola, baik mengenai penyesuaian jadwal mabar, improvisasi adegan spontan para anggota, hingga teknis perekaman audio menggunakan perangkat *smartphone* sekunder, ditanggapi dengan baik dan diimplementasikan secara maksimal oleh penulis. Proses kolaboratif yang suportif ini dinilai memberikan kontribusi besar terhadap kualitas akhir performa 8 video utama. Hasilnya tidak hanya informatif dalam menyampaikan edukasi teknik dasar dan gerakan pemanasan-pendinginan teratur, tetapi juga mampu mendongkrak angka keterlibatan khalayak (*engagement rate*)

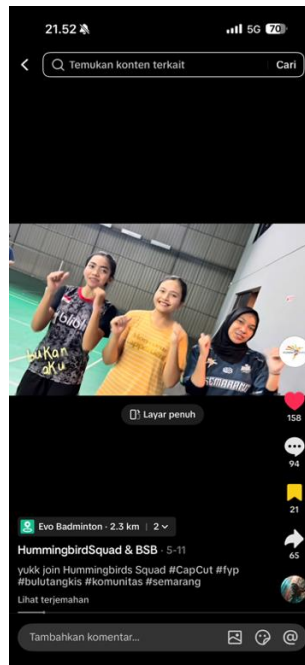
serta interaksi konversi pendaftaran melalui tautan di bio profil secara signifikan melebihi ekspektasi awal.

4.4 Evaluasi

Setelah publikasi, delapan video tutorial masing-masing mendapatkan tanggapan dari para audiens. Berikut dijabarkan hasil dari publikasi delapan video tutorial.

4.4.1 Evaluasi Hasil Produksi Tugas Akhir

1. “Yukk Join Komunitas Hummingbirds Squad!”



Gambar 4. 6 Video TikTok “Yukk Join Komunitas Hummingbirds Squad!” yang dipublikasikan pada tanggal 11 Mei 2026

Video TikTok berjudul “Yukk Join Komunitas Hummingbirds!” merupakan konten video pertama yang dipublikasikan di akun TikTok @hummingbirdsquad2020. Berdasarkan hasil evaluasi, video ini menunjukkan performa yang sangat baik, dengan capaian 3.320 tayangan (*views*), 157 *likes*, 94 komentar (*comments*), dan telah dibagikan sebanyak 65 kali oleh pengguna. Konten pertama ini sengaja dibuat mengikuti tren yang sedang ramai di TikTok agar bisa masuk ke halaman FYP (*For You Page*). Sebagai konten awal dalam rangkaian video informasi, hasil ini

menunjukkan bahwa pemanfaatan tren video yang bertujuan untuk menampilkan keseruan dan keakraban komunitas Hummingbirds Squad dapat dikemas dengan visual yang menarik, sehingga berhasil menciptakan keterlibatan positif yang sangat tinggi dari audiens.

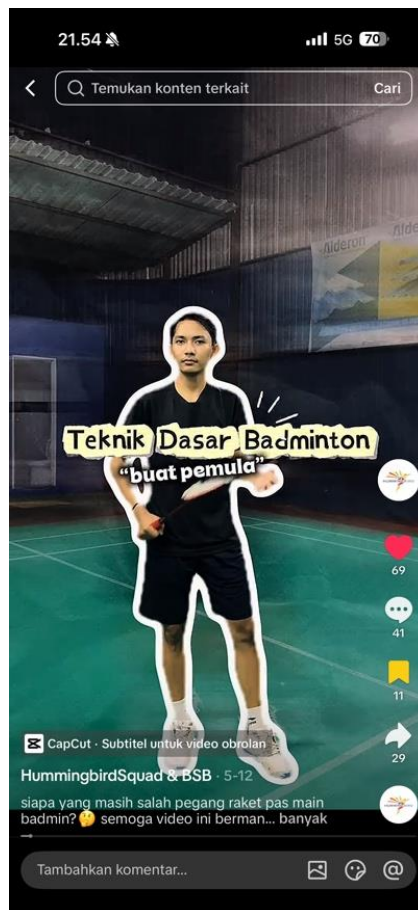


Gambar 4. 7 Komentar audiens pada konten “Yukk Join Komunitas Hummingbirds Squad!”

Hasil analisis terhadap kolom komentar yang ditinggalkan audiens pada konten ini seluruhnya bernada positif dan menunjukkan ketertarikan yang besar untuk bergabung. Beberapa komentar menunjukkan rasa antusias untuk ikut serta melalui ungkapan seperti "Gass joinn" dan "bole dicoba ini komunitas ", serta pujian bahwa kegiatan komunitas terlihat "Seru banget ik". Selain itu, sebagian audiens yang masih awam juga aktif bertanya dan menyatakan minatnya melalui komentar seperti "baru pemula kakkk boleh join gaa", "gimana cara joinnya", dan "mau join dong kak asik

banget". Hal ini mengindikasikan bahwa konten mampu memberikan kesan yang ramah sekaligus dianggap sebagai ruang olahraga yang terbuka bagi siapa saja. Respons positif serta pertanyaan interaktif semacam ini memperkuat pemahaman bahwa video pengenalan dengan pemanfaatan tren TikTok berhasil menarik perhatian, membangun kedekatan emosional, serta meningkatkan citra positif komunitas Hummingbirds Squad sebagai wadah wajar yang asyik dan inklusif bagi pemula di mata publik.

2. “Apa Aja Sih Teknik Dasar Dalam Bermain Badminton?”



Gambar 4. 8 Video TikTok “Apa Aja Sih Teknik Dasar Dalam Bermain Badminton?” yang dipublikasikan pada tanggal 12 Mei 2026

Video TikTok berjudul “Apa Aja Sih Teknik Dasar Dalam Bermain Badminton?” merupakan konten video edukasi kedua yang dipublikasikan pada akun TikTok @hummingbirdsquad2020. Berdasarkan hasil evaluasi, video ini memperoleh 1.381 tayangan (*views*), 68 tanda suka (*likes*), 41

komentar (*comments*), dan dibagikan (*shares*) sebanyak 29 kali. Hasil ini menunjukkan bahwa konten edukatif mengenai cara dan teknik dasar buat pemula mendapatkan respons yang sangat positif dari audiens. Beberapa komentar menunjukkan bahwa penjelasan dalam video ini dianggap jelas dan langsung membantu pengguna memahami proses bermain badminton dengan benar. Interaksi pengguna yang konsisten, baik dari segi jumlah tayangan maupun tanggapan melalui komentar dan tanda suka, menjadi indikator bahwa video ini berhasil menyampaikan informasi secara efektif.



Gambar 4. 9 Komentar audiens pada konten “Apa Aja Sih Teknik Dasar Dalam Bermain Badminton?”

Komentar yang muncul pada unggahan ini seluruhnya bersifat positif dan memperlihatkan ketertarikan audiens terhadap informasi yang disampaikan. Ungkapan apresiasi maupun penggunaan emoji mencerminkan ekspresi dukungan, sedangkan komentar seperti “*makasi*

tipsnya, biasanya main modal mukul doang ” dan “oalah begitu toh yg bener, next aku main badminton makin AMAN BANGET AMAN BANGET GOKIL” menunjukkan adanya pengetahuan baru yang diperoleh setelah menonton video. Selain itu, ucapan seperti “ilmu mahal brok”, “bermanfaat bgt tipsnya”, “tips ny ngebantu bgt si ini”, serta “gacor bgt ada coaching gratis” menjadi indikator nyata bahwa konten dianggap sangat bermanfaat dan menambah nilai percaya audiens bagi komunitas. Rangkaian komentar tersebut menegaskan bahwa pesan edukasi yang disampaikan melalui video tidak hanya diterima dengan baik, tetapi juga mampu menumbuhkan kesan positif serta meningkatkan kesadaran publik terhadap nilai keberadaan komunitas Hummingbirds Squad.

3. “Yukk Review Komunitas Hummingbirds Squad!”



Gambar 4. 10 Video TikTok “Yukk Review Komunitas Hummingbirds Squad!” yang dipublikasikan pada tanggal 13 Mei 2026

Video TikTok berjudul “Yukk Review Komunitas Hummingbirds Squad!” merupakan konten video ketiga yang dipublikasikan melalui akun TikTok @hummingbirdsquad2020. Video ini bertujuan memberikan ulasan atau panduan kepada pengguna mengenai suasana nyata kegiatan mabar yang ada di dalam komunitas. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa video ini memperoleh 1.870 tayangan (*views*), 70 *likes*, 43 komentar (*comments*), serta telah dibagikan sebanyak 16 kali. Capaian ini menunjukkan bahwa konten berhasil menarik perhatian audiens secara luas melalui pendekatan pengenalan anggota komunitas di lapangan.



Gambar 4. 11 Komentar audiens pada konten “Yukk Review Komunitas Hummingbirds Squad!”

Komentar yang diberikan audiens pada konten ini didominasi oleh sentimen positif yang memperlihatkan apresiasi serta ketertarikan tinggi, khususnya dari audiens perempuan. Beberapa komentar menuliskan kesan

jujur seperti *“riview jujur yg ladies orgnya asik2 ”* dan *“komunitasnya seru”*, menandakan bahwa informasi visual yang disampaikan berhasil menunjukkan lingkungan komunitas yang ramah dan inklusif. Selain itu, terdapat komentar yang menunjukkan keinginan kuat untuk ikut bergabung, seperti *“ikut yang ladies donggg”*, *“mauu ikut yg ladiess”*, *“mau visit yg ladies min”*, serta *“wiihh minta CP nya dong. mau joinnn”*. Ada juga audiens yang berniat menyimpan informasi ini dengan berkomentar *“kak aku save ya siapa tauu butuh”*. Respons semacam ini memperkuat pemahaman bahwa konten berhasil memenuhi fungsi informatif sekaligus membangun persepsi positif serta ketertarikan nyata untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan komunitas Hummingbirds Squad.

4. “Konten Hiburan Mitos/Fakta Badminton”



Gambar 4. 12 Video TikTok “Konten Hiburan Mitos/Fakta Badminton” yang dipublikasikan pada tanggal 14 Mei 2026

Video TikTok berjudul “Konten Hiburan Mitos/Fakta Badminton” merupakan konten video keempat yang dipublikasikan melalui akun TikTok @hummingbirdsquad2020. Video ini menyajikan permainan interaktif ringan untuk mengulik fakta-fakta unik seputar komunitas sekaligus mendekatkan hubungan dengan audiens secara kasual. Berdasarkan hasil evaluasi, video ini memperoleh 1.334 tayangan (*views*), 124 *likes*, 45 komentar (*comments*), dan telah dibagikan sebanyak 53 kali oleh pengguna. Angka ini menunjukkan bahwa konten tersebut berhasil menarik perhatian audiens dengan sangat baik. Tingginya tingkat interaksi pembagian konten (*shares*) mengindikasikan bahwa format hiburan interaktif dianggap seru, relevan, dan disukai oleh pengguna.



Gambar 4. 13 Komentar audiens pada konten “Konten Hiburan Mitos/Fakta Badminton”

Komentar yang muncul pada konten ini menunjukkan bahwa audiens tidak hanya memberikan apresiasi, tetapi juga mengekspresikan ketertarikan secara langsung terhadap keterbukaan komunitas yang ditampilkan. Pernyataan seperti “*wah sangat menarik*” dan “*Menarik semuanya dirangkul kerenn*” mencerminkan bahwa konten mampu membangkitkan rasa simpati audiens terhadap lingkungan mabar yang inklusif. Selain itu, munculnya pertanyaan langsung mengenai operasional komunitas seperti “*info biaya pendaftaran*”, “*iurannya brp tu?*”, dan “*iurannya murah nya brp min?*” semakin mempertegas adanya minat nyata audiens untuk ikut bergabung. Hal ini menunjukkan bahwa video berhasil mencapai fungsi persuasif dengan menarik perhatian khalayak sekaligus membangun citra positif akun @hummingbirdsquad2020 sebagai komunitas yang ramah dan terbuka di mata publik.

5. “Bagaimana Cara Menghindari Cedera Saat Bermain Badminton?”



Gambar 4. 14 Video TikTok “Bagaimana Cara Menghindari Cedera Saat Bermain Badminton?” yang dipublikasikan pada tanggal 15 Mei 2026

Video TikTok berjudul “Bagaimana Cara Menghindari Cedera Saat Bermain Badminton?” merupakan konten video kelima yang dipublikasikan di akun TikTok @hummingbirdsquad2020. Konten ini bertujuan untuk memperkenalkan tips keselamatan serta pentingnya pemanasan dan pendinginan guna membantu pengguna mengurangi risiko cedera saat berolahraga badminton. Berdasarkan hasil evaluasi, video ini memperoleh 1.089 tayangan (*views*), 94 *likes*, 38 komentar (*comments*), dan telah dibagikan (*shares*) sebanyak 35 kali. Capaian tersebut menunjukkan bahwa video ini berhasil menarik perhatian audiens dan memberikan informasi yang sangat berguna, terutama bagi pemain awam yang ingin berolahraga badminton dengan lebih aman.



Gambar 4. 15 Komentar audiens pada konten “Bagaimana Cara Menghindari Cedera Saat Bermain Badminton?”

Komentar yang diberikan audiens pada konten ini kembali menunjukkan penerimaan positif sekaligus penegasan atas manfaat langsung yang dirasakan oleh khalayak. Komentar seperti “*nicee tipss*”, “*thx tips nya*”, “*makasii tipsnya coach*”, dan “*makasi tipsnyaa*” menunjukkan bahwa informasi keselamatan yang disampaikan dianggap menarik serta memberikan pemahaman baru yang relevan dengan kebutuhan audiens. Di samping itu, terdapat komentar jujur yang menunjukkan kesadaran baru dari penonton seperti “*aku kalo main jarang pemanasan*”, serta respons yang menunjukkan keberhasilan fungsi ajakan konten seperti “*jadi pengen joinn*”. Rangkaian tanggapan tersebut memperlihatkan apresiasi tinggi terhadap upaya penyampaian informasi yang edukatif sekaligus mampu memperkuat citra positif komunitas sebagai wadah mabar yang peduli terhadap keselamatan anggotanya.

6. “Hummingbirds Squad Adain Latihan Dimana Aja Sih?”



Gambar 4. 16 Video TikTok “Hummingbirds Squad Adain Latihan Dimana Aja Sih?” yang dipublikasikan pada tanggal 16 Mei 2026

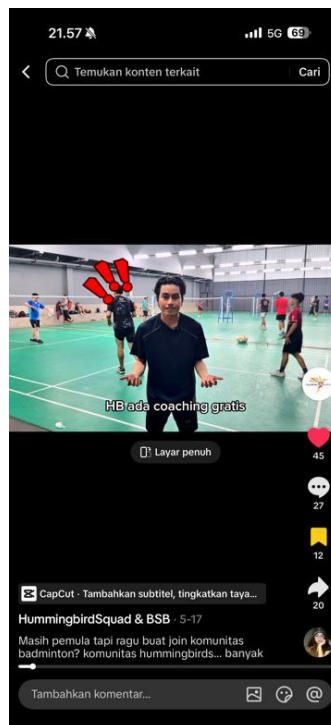
Video TikTok berjudul “Hummingbirds Squad Adain Latihan Dimana Aja Sih?” merupakan konten video keenam yang dipublikasikan melalui akun TikTok @hummingbirdsquad2020. Video ini menyajikan panduan praktis berupa informasi pilihan lokasi GOR atau lapangan badminton yang digunakan oleh komunitas untuk mempermudah audiens memilih lokasi mabar terdekat. Berdasarkan hasil evaluasi, video ini memperoleh 1.074 tayangan (*views*), 42 *likes*, 29 komentar (*comments*), dan telah dibagikan sebanyak 20 kali oleh pengguna. Angka ini menunjukkan bahwa konten tersebut berhasil menarik perhatian audiens dengan sangat baik. Tingginya jumlah interaksi pembagian konten (*shares*) mengindikasikan bahwa informasi terkait sebaran lokasi latihan dianggap sangat relevan dan dibutuhkan oleh audiens.



Gambar 4. 17 Komentar audiens pada konten “Hummingbirds Squad Adain Latihan Dimana Aja Sih?”

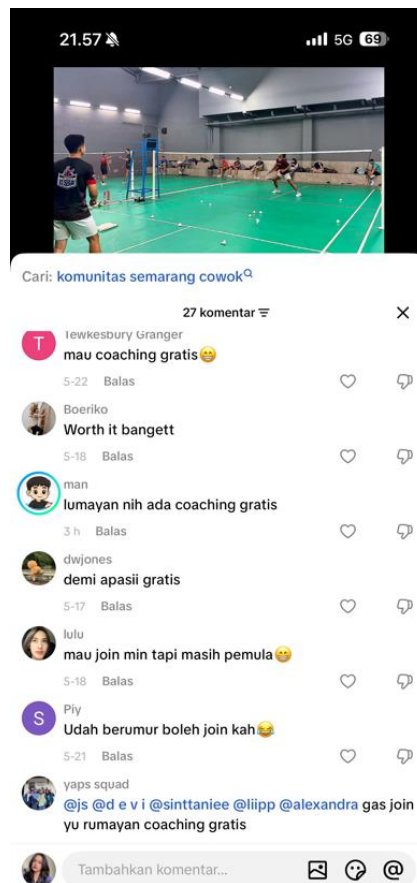
Komentar yang muncul pada konten ini menunjukkan bahwa audiens tidak hanya memberikan apresiasi, tetapi juga mengekspresikan ketertarikan secara langsung terhadap kemudahan akses lokasi yang ditampilkan. Pernyataan seperti *“pgn bgt ikutan”* dan *“banyak banget lokasi lapangannya”* mencerminkan bahwa konten mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan minat audiens untuk mengenal komunitas lebih jauh. Selain itu, komentar bernada lega seperti *“deket bgt sm rumah aku nih”* dan *“akhirnya nemu komunitas yg lokasi lapangannya dkt sm rumah”*, serta pertanyaan spesifik seperti *“mau ikut latihan di grahess”* dan *“boleh gabung area Tembalang?”* semakin mempertegas penerimaan positif di wilayah Semarang. Hal ini menunjukkan bahwa video berhasil mencapai fungsi persuasif dengan menarik perhatian khalayak sekaligus membangun citra positif akun *@hummingbirdsquad2020* sebagai komunitas yang strategis dan mudah dijangkau.

7. “Hummingbirds Squad Ada Coaching Gratis Bareng-bareng?”



Gambar 4. 18 Video TikTok “Hummingbirds Squad Ada Coaching Gratis Bareng-bareng?” yang dipublikasikan pada tanggal 17 Mei 2026

Video TikTok berjudul “Hummingbirds Squad Ada Coaching Gratis Bareng-bareng?” merupakan konten video ketujuh yang dipublikasikan melalui akun TikTok @hummingbirdsquad2020. Video ini menyajikan informasi mengenai penyediaan fasilitas bimbingan latihan gratis (*coaching gratis*) bersama pelatih terpercaya untuk membantu para pemain pemula mengembangkan kemampuan bermain mereka. Berdasarkan hasil evaluasi, video ini memperoleh 1.339 tayangan (*views*), 45 *likes*, 27 komentar (*comments*), dan telah dibagikan (*shares*) sebanyak 20 kali oleh pengguna. Angka ini menunjukkan bahwa konten tersebut berhasil menarik perhatian audiens dengan sangat baik. Tingginya jumlah tayangan dan interaksi pembagian konten mengindikasikan bahwa informasi terkait fasilitas bimbingan gratis dianggap relevan dan sangat dibutuhkan oleh audiens.



Gambar 4. 19 Komentar audiens pada konten “Hummingbirds Squad Ada Coaching Gratis Bareng-bareng?”

Komentar yang muncul pada konten ini menunjukkan bahwa audiens tidak hanya memberikan apresiasi, tetapi juga mengekspresikan ketertarikan secara langsung terhadap program bimbingan latihan yang ditampilkan. Berdasarkan berkas IMG_4561.jpg, pernyataan seperti “*mau coaching gratis*”, “*lumayan nih ada coaching gratis*”, dan “*Worth it banget*” mencerminkan bahwa konten mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan minat audiens untuk mengenal program komunitas lebih jauh. Selain itu, munculnya respons bernada takjub seperti “*demi apasii gratis*”, pertanyaan mengenai batasan anggota seperti “*mau join min tapi masih pemula*” dan “*Udah berumur boleh join kah*”, serta adanya audiens yang menandai teman-teman mereka seperti “*gas join yu rumayan coaching gratis*” semakin mempertegas penerimaan positif publik. Hal ini menunjukkan bahwa video berhasil mencapai fungsi persuasif dengan menarik perhatian khalayak sekaligus membangun citra positif akun @hummingbirdsquad2020 sebagai komunitas yang suportif bagi segala kalangan.

8. “Badminton is Calling”



Gambar 4. 20 Video TikTok “Badminton is Calling” yang dipublikasikan pada tanggal 18 Mei 2026

Video TikTok berjudul “Badminton is Calling” merupakan konten video kedelapan yang dipublikasikan melalui akun TikTok @hummingbirdsquad2020. Konten hiburan ini sengaja dibuat dengan mengikuti tren yang sedang ramai di TikTok agar bisa masuk ke halaman FYP (*For You Page*). Video ini menyajikan ajakan langsung serta menampilkan keseruan dan keakraban komunitas Hummingbirds Squad untuk menarik minat masyarakat agar bergabung dalam kegiatan olahraga bersama. Berdasarkan hasil evaluasi, video ini memperoleh 1.526 tayangan (*views*), 160 *likes*, 50 komentar (*comments*), dan telah dibagikan sebanyak 60 kali oleh pengguna. Angka ini menunjukkan bahwa konten tersebut berhasil menarik perhatian audiens dengan sangat baik. Tingginya jumlah tayangan dan tingkat pembagian konten (*shares*) mengindikasikan bahwa video hiburan yang dikemas secara kasual dianggap sangat menarik dan relevan.



Gambar 4. 21 Komentar audiens pada konten “Badminton is Calling”

Komentar yang muncul pada konten ini menunjukkan bahwa audiens tidak hanya memberikan apresiasi, tetapi juga mengekspresikan ketertarikan secara langsung terhadap ajakan mabar yang ditampilkan. Pernyataan langsung seperti “*mau ikutt!!!*”, “*mau join dong asikk*”, “*ikutt dong*”, dan “*ikutt donggg*” mencerminkan bahwa konten mampu membangkitkan rasa ingin tahu sekaligus memicu minat spontan audiens untuk segera bergabung. Hal ini menunjukkan bahwa video berhasil mencapai fungsi persuasif dengan sangat maksimal dalam menarik perhatian khalayak, membangun kedekatan emosional, sekaligus memperkuat citra positif akun @hummingbirdsquad2020 sebagai komunitas mabar yang menyenangkan.

4.4.2 Analisis *Key Performance Indicator* (KPI)

Rangkuman hasil evaluasi dari ke-8 konten video pendek yang telah diunggah disajikan dalam bentuk tabel gambaran umum (*overview*) untuk membandingkan antara target keberhasilan dengan hasil asli (*insight*) di lapangan. Data *insight* tersebut digunakan untuk menghitung nilai tingkat keterlibatan audiens (*engagement rate*) guna melihat seberapa besar perhatian publik terhadap pesan yang disampaikan pada akun TikTok @hummingbirdsquad2020. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan nilai KPI media sosial TikTok tersebut merujuk pada ketentuan berikut (Kemp, 2025):

Tabel 4. 5 Tabel *Overview* Hasil Publikasi Konten

| No. | Konten | Interaksi | Target | Hasil |
|-----|--|----------------|-------------|-------|
| 1. | Yukk <i>Join</i> Komunitas Hummingbirds! | <i>Like</i> | 25 | 157 |
| | | <i>Views</i> | 500 | 3320 |
| | | <i>Comment</i> | 10 | 94 |
| | | <i>Share</i> | 5 | 65 |
| | | ER | 3,7% – 7,5% | 9,52% |
| 2. | Apa Aja Sih Teknik Dasar | <i>Like</i> | 45 | 68 |
| | | <i>Views</i> | 900 | 1381 |
| | | <i>Comment</i> | 30 | 41 |

| No. | Konten | Interaksi | Target | Hasil |
|-----|--|----------------|-------------|--------|
| | Dalam Bermain Badminton? | <i>Share</i> | 25 | 29 |
| | | ER | 3,7% – 7,5% | 9,99% |
| 3 | Yukk <i>Review</i> Komunitas Hummingbirds Squad! | <i>Like</i> | 35 | 70 |
| | | <i>Views</i> | 700 | 1870 |
| | | <i>Comment</i> | 20 | 43 |
| | | <i>Share</i> | 15 | 16 |
| | | ER | 3,7% – 7,5% | 6,90% |
| 4. | Konten Hiburan Mitos/Fakta Badminton | <i>Like</i> | 60 | 124 |
| | | <i>Views</i> | 1200 | 1334 |
| | | <i>Comment</i> | 45 | 45 |
| | | <i>Share</i> | 40 | 53 |
| | | ER | 3,7% – 7,5% | 16,64% |
| 5. | Bagaimana Cara Menghindari Cedera Saat Bermain Badminton? | <i>Like</i> | 50 | 94 |
| | | <i>Views</i> | 1000 | 1089 |
| | | <i>Comment</i> | 35 | 38 |
| | | <i>Share</i> | 30 | 35 |
| | | ER | 3,7% – 7,5% | 15,34% |
| 6. | Hummingbirds Squad Adain Latihan Dimana Aja Sih? | <i>Like</i> | 400 | 42 |
| | | <i>Views</i> | 800 | 1074 |
| | | <i>Comment</i> | 25 | 29 |
| | | <i>Share</i> | 20 | 20 |
| | | ER | 3,7% – 7,5% | 8,47% |
| 7. | Hummingbirds Squad Ada <i>Coaching</i> Gratis Bareng-bareng? | <i>Like</i> | 30 | 45 |
| | | <i>Views</i> | 600 | 1339 |
| | | <i>Comment</i> | 15 | 27 |
| | | <i>Share</i> | 10 | 20 |
| | | ER | 3,7% – 7,5% | 6,87% |
| 8. | Badminton is <i>Calling</i> | <i>Like</i> | 100 | 160 |
| | | <i>Views</i> | 1500 | 1526 |

| No. | Konten | Interaksi | Target | Hasil |
|-----|--------|----------------|-------------|--------|
| | | <i>Comment</i> | 50 | 50 |
| | | <i>Share</i> | 50 | 60 |
| | | ER | 3,7% – 7,5% | 17,69% |

(Sumber: Data Metriks Akun TikTok Hummingbirds Squad)

Berdasarkan perhitungan *Engagement Rate* (ER) berbasis jumlah tayangan (*views*) pada delapan konten video pendek TikTok, diperoleh nilai ER per konten berkisar antara 6,87% hingga 17,69%, dengan rata-rata sebesar 11,43%. Sementara itu, hasil perhitungan ER gabungan dengan menjumlahkan total interaksi (1.425) dibagi total *views* (12.933) menghasilkan nilai sebesar 11,02%. Hal ini menunjukkan bahwa performa keseluruhan delapan konten video TikTok berada pada kategori yang sangat baik dan relatif konsisten antara perhitungan rata-rata per konten dan gabungan. Dengan nilai rata-rata ER per konten sebesar 11,43% dan ER gabungan sebesar 11,02%, performa delapan konten TikTok ini dapat dikategorikan sebagai sangat berhasil, karena berada jauh di atas standar rata-rata keterlibatan (*engagement*) media sosial pada umumnya.

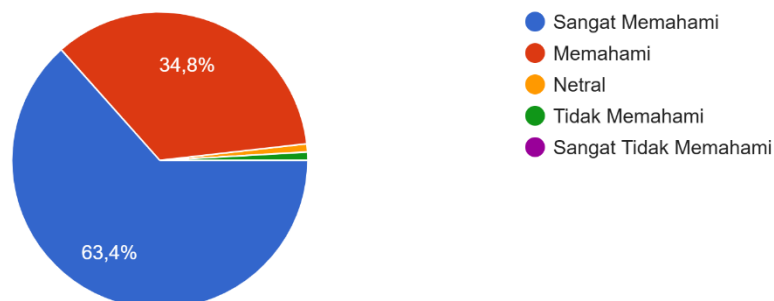
Dari kedelapan konten tersebut, video "Badminton is Calling" memiliki nilai ER tertinggi, yaitu sebesar 17,69%. Tingginya nilai keterlibatan audiens ini dapat dijelaskan oleh beberapa faktor utama. Pertama, video ini menggunakan pendekatan emosional (*emotional branding*) yang kuat berupa ajakan mabar yang seru dan menyenangkan, sehingga langsung menyentuh keinginan serta ketertarikan khalayak sasaran. Kedua, penyajian pesan visual dan penyuntingan konten dikemas secara menarik, dinamis, dan memiliki durasi yang pas (di bawah 1 menit), sehingga membuat audiens merasa nyaman menonton hingga selesai lalu terdorong untuk memberikan tanda suka, komentar, maupun membagikan video. Ketiga, faktor topik konten yang relevan dengan tren masa kini bagi generasi Z, yang memicu interaksi dua arah secara sukarela di kolom komentar. Kombinasi dari penyampaian pesan yang tepat, kemasan visual yang menarik, dan relevansi tren ini membuat video "Badminton is Calling" berhasil mendapatkan respons keterlibatan yang paling tinggi dibandingkan video lainnya.

4.4.3 Analisis Survei Pascaproduksi

Untuk mengukur tingkat keberhasilan 8 konten video pendek yang telah diunggah dalam meningkatkan keterlibatan audiens (*engagement rate*), penulis menyebarkan kuesioner evaluasi pascaproduksi secara daring kepada 112 responden. Kuesioner ini dirancang untuk menilai tanggapan publik melalui tiga indikator utama, yaitu kualitas visual dan penyampaian konten, pemahaman nilai kemanfaatan informasi, serta dampak konten terhadap minat keterlibatan publik pada akun TikTok @hummingbirdsquad2020.

Seluruh data yang terkumpul dari responden dianalisis secara deskriptif kuantitatif guna melihat kecenderungan persepsi audiens terhadap efektivitas pesan hiburan dan edukasi yang disajikan. Karakteristik responden dalam survei ini didominasi oleh kelompok Generasi Z di wilayah Semarang yang aktif menggunakan platform TikTok dan memiliki ketertarikan pada olahraga badminton. Pengambilan sampel diagram ini difokuskan pada poin-poin yang mampu menjawab tujuan utama penelitian secara mendalam, meliputi aspek pemahaman materi teknis, pengaruh durasi video, daya tarik program komunitas, hingga respons tindakan nyata (*call to action*) penonton setelah melihat konten. Berikut adalah analisis dari beberapa poin pertanyaan krusial yang mewakili keberhasilan publikasi konten tersebut:

1. Setelah menonton Konten "Apa Aja Sih Teknik Dasar Dalam Bermain Badminton?" apakah Anda dapat memahami informasi edukasi mengenai teknik dasar bermain badminton dengan mudah?
112 jawaban

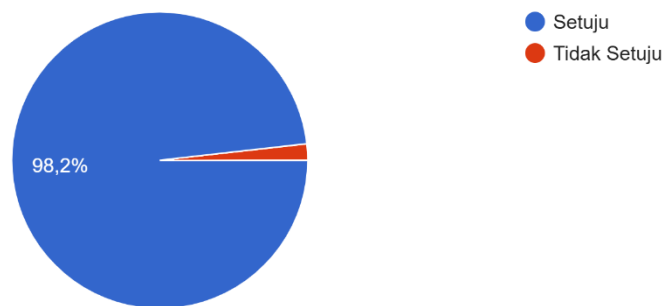


Gambar 4. 22 Tingkat Pemahaman Pesan Edukasi Penonton

Berdasarkan Gambar di atas, sebanyak 63,4% responden menyatakan sangat memahami dan 34,8% menyatakan memahami informasi teknik dasar yang disampaikan. Hasil yang serupa juga terlihat pada pertanyaan terkait konten pencegahan cedera, di mana 58,9% responden sangat memahami dan 36,6% memahami materi pemanasan dan pendinginan. Hal ini membuktikan bahwa pengemasan materi edukasi yang dibantu dengan penggunaan mikrofon tempel nirkabel (*clip-on wireless*) pada baju *talent* berhasil menyampaikan informasi dengan jernih, sehingga penonton dapat menangkap isi pesan dengan sangat baik dan mudah.

7. Apakah durasi video pendek (di bawah 1 menit) lebih ideal dalam menjaga fokus Anda dibandingkan video yang lebih dari 1 menit?

112 jawaban

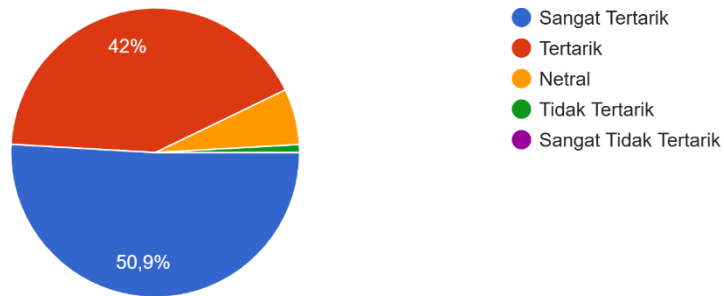


Gambar 4. 23 Pengaruh Efektivitas Durasi Video Pendek

Berdasarkan Gambar di atas, sebanyak 98,2% responden setuju bahwa durasi video pendek di bawah 1 menit jauh lebih ideal dalam menjaga fokus menonton mereka. Data ini menjadi evaluasi yang sangat penting bagi penulis. Meskipun dua konten edukasi (teknik dasar dan cedera) sengaja dibuat sedikit melebihi 1 menit agar materi tersampaikan secara lengkap, hasil survei ini menegaskan bahwa mayoritas audiens generasi muda jauh lebih menyukai konten informasi yang padat, singkat, dan langsung pada intinya.

4. Setelah menonton Konten "Hummingbirds Squad Ada Coaching Gratis Bareng-bareng?" dan konten lainnya, Apakah adanya informasi fasilitas... gratis membuat Anda tertarik untuk bergabung?

112 jawaban

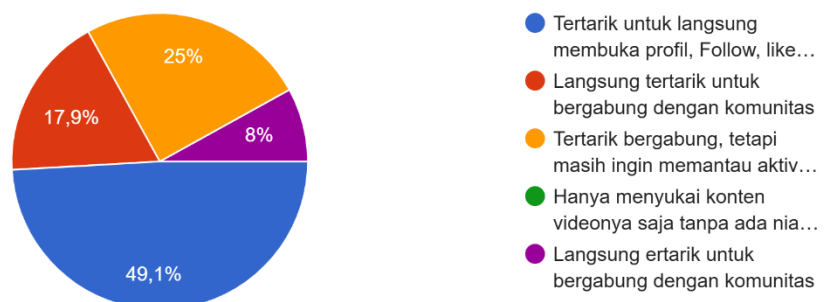


Gambar 4. 24 Daya Tarik Fasilitas Komunitas dalam Menarik Minat

Berdasarkan Gambar di atas, sebanyak 50,9% responden menyatakan sangat tertarik dan 42% menyatakan tertarik untuk bergabung setelah mengetahui adanya informasi fasilitas *coaching* gratis. Hal ini menunjukkan bahwa penyediaan program latihan terbimbing tanpa biaya merupakan daya tarik terbesar yang paling sensitif dan dibutuhkan oleh audiens sasaran, disusul oleh kejelasan informasi aksesibilitas 7 lokasi GOR mabar di Semarang yang mendapatkan respons kepuasan informasi sebesar 98,2%.

11. Setelah melihat keseluruhan 8 konten tersebut, bagaimana respons atau tindakan Anda saat ini?

112 jawaban



Gambar 4. 25 Respons Tindakan Akhir Audiens (*Call to Action*)

Berdasarkan Gambar di atas, hasil akhir menunjukkan dampak keterlibatan (*engagement rate*) yang sangat positif, di mana 49,1% responden terdorong untuk langsung membuka profil, memberikan tanda suka, dan mengikuti (*follow*) akun TikTok @hummingbirdsquad2020. Selain itu, terdapat 25,9% responden yang menyatakan ingin langsung bergabung dan 25% lainnya memilih untuk memantau aktivitas terlebih dahulu. Hasil ini didukung oleh kejelasan petunjuk visual animasi "*KLIK LINK IN BIO*" di akhir video yang dinilai sangat jelas oleh 87,5% responden. Rangkaian data ini membuktikan bahwa strategi pembuatan konten berbasis tren hiburan, keseruan, dan keakraban terbukti sukses meningkatkan citra positif akun serta menggerakkan audiens untuk berinteraksi secara nyata.

4.4.4 Analisis Matriks Akun TikTok @hummingbirdsquad2020

Analisis terhadap performa akun TikTok @hummingbirdsquad2020 dilakukan pada tanggal 19 Mei 2026, setelah seluruh rangkaian 8 konten video pendek dipublikasikan sesuai dengan jadwal pelaksanaan proyek Tugas Akhir (periode 11–18 Mei 2026). Berdasarkan data *insight* yang diperoleh, total tayangan (*post views*) dari kedelapan konten video pendek yang diproduksi secara mandiri oleh penulis berhasil mencapai angka 11.000 tayangan, dengan lonjakan pertumbuhan yang sangat signifikan sebesar +169,1% (+7.445 tayangan). Jumlah ini menunjukkan bahwa strategi penyebaran pesan kunci (*key message*) melalui konten yang disajikan berhasil menjangkau khalayak sasaran secara masif dalam waktu yang relatif singkat.



Gambar 4. 26 Matriks Performa Akun TikTok @hummingbirdsquad2020

Capaian tayangan tersebut menjadi indikator awal bahwa akun TikTok resmi komunitas memiliki potensi besar untuk berkembang sebagai saluran Hubungan Masyarakat digital yang responsif, inklusif, dan adaptif. Selain itu, keberhasilan ini diperkuat oleh meroketnya angka keterlibatan khalayak (*engagement rate*) pada kolom komentar yang mengumpulkan 249 respons (+8200%) serta tindakan interaktif audiens yang membagikan video (*shares*) sebanyak 312 kali (+2500%). Hal ini membuktikan bahwa pendekatan visual melalui format video singkat (*short-form*) berbasis tren interaktif efektif menarik perhatian serta menumbuhkan rasa percaya (*brand trust*) pengguna TikTok, terutama dari kalangan generasi Z di Semarang yang menjadi target utama komunikasi komunitas. Dengan hasil yang melampaui ekspektasi awal ini, pengelolaan komunikasi humas digital pada akun @hummingbirdsquad2020 dapat diarahkan secara lebih strategis ke depannya, seperti melalui konsistensi manajemen konten yang berkelanjutan, penguatan

interaksi komunikasi dua arah di media sosial, serta variasi materi edukasi mabar yang dikemas secara inklusif namun tetap menghibur.

4.5 Hambatan & Solusi

Dalam proses pembuatan 8 konten video pendek mengenai aktivitas dan fasilitas komunitas Hummingbirds Squad, terdapat beberapa hambatan yang dialami penulis pada setiap tahap produksi. Hambatan dan solusi ini perlu dicermati agar menjadi bahan evaluasi dan pembelajaran dalam proses manajemen konten media sosial selanjutnya.

4.5.1 Pra-Produksi

1. Kesulitan mencari referensi ide konten yang pas untuk menyajikan informasi fasilitas komunitas agar tetap terlihat seru dan menarik minat audiens.
2. Penyusunan konsep dan naskah (*script*) video memerlukan revisi berulang agar pesan edukasi dan hiburan bisa tersampaikan secara seimbang.

Solusi: Mencari referensi tren video yang sedang ramai di TikTok, serta melakukan perbaikan naskah secara berkala sebelum turun ke lapangan.

4.5.2 Produksi

1. Pencahayaan di dalam GOR badminton terkadang kurang stabil dan tidak merata, sehingga memengaruhi kejelasan video.
2. Adanya gangguan suara bising (gema suara atau pantulan *shuttlecock*) dari aktivitas pemain lain di dalam lapangan yang sedang digunakan.
3. Keterbatasan alat produksi awal, di mana *talent* merasa kesulitan dan ruang geraknya terbatas jika harus menjelaskan teknik dasar atau mempraktikkan gerakan pemanasan dan pendinginan sambil memegang ponsel lain sebagai perekam suara.

Solusi: Mengambil gambar pada sudut lapangan dengan pencahayaan terbaik, melakukan pengambilan gambar ulang pada bagian video yang kurang jelas, serta menyediakan mikrofon nirkabel (*wireless clip-on*) yang

ditempel pada baju *talent* agar suara penjelasan terdengar jernih dan *talent* dapat bergerak bebas tanpa perlu memegang ponsel tambahan.

4.5.3 Pascaproduksi

1. Kualitas suara asli di lapangan yang kurang jernih serta warna video yang kurang cerah membutuhkan proses perbaikan visual yang cukup lama.
2. Proses penyuntingan (*editing*) memakan waktu dan tenaga lebih banyak pada dua konten edukasi (video teknik dasar dan video pemanasan-pendinginan) karena durasinya yang cukup panjang hingga melebihi 1 menit agar seluruh materi penting dapat tersampaikan secara lengkap.
3. Terbatasnya pilihan efek, transisi tren, dan templat visual pada aplikasi editing versi gratis yang membuat hasil video kurang maksimal.

Solusi: Melakukan penyuntingan menggunakan aplikasi *CapCut* dan membeli fitur *CapCut Pro* untuk membuka seluruh akses efek, transisi, serta fitur premium sehingga proses editing menjadi jauh lebih mudah, cepat, dan menghasilkan kualitas video yang rapi serta menarik.

4.6 Sustainability

Keberlanjutan dari karya tugas akhir ini diwujudkan melalui komitmen dari pihak mitra (*client*) yang secara resmi menerima proyek implementasi ini dan berkomitmen untuk melanjutkan (*sustain*) strategi konten yang telah dirancang secara konsisten ke depannya. Untuk menjaga kesinambungan program ini, pengelolaan dan keberlanjutan pembuatan konten secara khusus pada platform TikTok selanjutnya akan diserahkan serta dilanjutkan oleh Ghiffarel Al Ahnaf, selaku penerus yang telah dijelaskan mekanismenya pada Bab 3.

Efektivitas dari implementasi proyek tugas akhir ini sudah menunjukkan hasil yang positif sejak awal penayangannya. Berdasarkan hasil wawancara dengan *client*, terhitung sejak hari pertama pengunggahan konten pada tanggal 11 Mei 2026, strategi ini terbukti memberikan dampak instan yang signifikan dengan bertambahnya jumlah anggota komunitas sebanyak 49 orang pendaftar baru. Dampak nyata ini membuktikan bahwa pendekatan konten visual yang diterapkan

melalui platform TikTok mampu menarik minat, membangun interaksi, dan memicu keterlibatan aktif dari audiens target secara efektif.

| | Timestamp | Nama Lengkap | Nama Panggilan |
|------|--------------------|--------------------------|----------------|
| 2220 | 5/10/2026 9:07:16 | Cesarrio yusuf akbar | Rio/akbar |
| 2221 | 5/11/2026 15:45:25 | Kevin Azhar | Kevin |
| 2222 | 5/13/2026 8:04:56 | Henry Putra | Henry |
| 2223 | 5/12/2026 18:21:49 | Dewi retno | Dewi |
| 2224 | 5/12/2026 15:21:06 | Arvalentya Vidia Florens | Valen |
| 2225 | 5/13/2026 19:24:03 | Emilly Gracelia | Emilly |
| 2226 | 5/14/2026 9:31:50 | Ida Ekpanawati | Ida |
| 2227 | 5/14/2026 17:07:19 | Rifan Dwi Febrianto | Rifah |
| 2228 | 5/15/2026 8:50:14 | Azka nabilla | Nabilla |

| | Timestamp | Nama Lengkap | Nama Panggilan |
|------|-------------------|------------------------|----------------|
| 2262 | 6/2/2026 11:02:08 | MUHAMAD AUREL PRA | UREL |
| 2263 | 6/2/2026 11:36:54 | Pijar Damba Prawira | Pijar |
| 2264 | 6/3/2026 14:10:17 | I Gde Eka Prakashanant | Nanta |
| 2265 | 6/3/2026 14:11:11 | Luri Retno Astuti | Luri |
| 2266 | 6/3/2026 14:56:03 | OKTAVIA | Via |
| 2267 | 6/3/2026 15:31:31 | Soni Tangan | Soni |
| 2268 | 6/4/2026 11:30:56 | Dwi Adi Pratama | Tama |
| 2269 | 6/4/2026 11:43:26 | Arya Pradana | Apee |
| 2270 | | | |
| 2271 | | | |
| 2272 | | | |

Gambar 4. 27 Dokumentasi Client Mengenai Penambahan Jumlah Anggota Setelah Proyek Berjalan

Melalui komitmen keberlanjutan ini, platform TikTok mitra tidak hanya berfungsi sebagai media publikasi temporer selama masa penelitian, melainkan berlanjut sebagai instrumen komunikasi publik yang konsisten dalam jangka panjang. Pengelolaan berkala yang diteruskan oleh Ghiffarel Al Ahnaf diharapkan dapat terus memperluas jangkauan audiens digital, mempertahankan tren pertumbuhan anggota yang positif, serta memperkuat eksistensi komunitas secara berkelanjutan.