Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
5 (2) 2025, Page : 27165-27177

Analysis of Expectations, Responses and Expectations of the Audience towards Celebrity Fights in the Boxing Arena at the HG Sport Show Event Using the Grounded Theory Method

Imam Yumarsa[1], Aditya Sutama[2], Faisal Heswara[3], Jerry Heikal[4]
[1234]Manajemen, Universitas Bakrie
Corresponding Author: Imam Yumarsa, e-mail: 2241011050@student.bakrie.ac.id

Published: Oktober, 2025

ABSTRAK

Tinju adalah salah satu jenis olahraga dan seni beladiri yang dimainkan oleh dua orang peserta yang memiliki berat badan yang serupa dan bertanding satu sama lain dengan menggunakan tinju mereka dalam rangkaian pertandingan yang berdurasi waktu satu atau tiga menit, yang disebut ronde. Perkembangan atlet tinju di Indonesia dimulai sejak era petinju pro Wongso Suseno pada tahun 1975 berlanjut dengan hadirnya Ellyas Pical pada tahun 80-an, Chris John pada akhir 90-an sampai 2010. Tingginya animo penonton tinju di Indonesia di era tersebut ditandai dengan terjual habisnya tiket Chris John melawan petinju asal Argentina Fernando Saucedi di Stadion Tenis Terbuka, Senayan pada 5 Desember 2010. Semenjak saat itu animo masyarakat terhadap olahraga tinju seperti menurun, meski Indonesia saat ini memiliki Daud Jordan. Kehadiran pertandingan beladiri Mixed Martial Art (MMA) semakin membuat olah raga tinju kehilangan penonton. Pada tahun 2022 HG bekerja sama dengan promotor tinju untuk mengadakan gelaran tinju professional dan amatir Indonesia dengan menampilkan konsep sportstainment yang menampilkan partai tinju professional dan menampilkan tinju amatir antar selebritas dengan nama HW Sport Show (HSS). Pada periode 2022 sampai dengan saat ini telah dilaksanakan 5 seri gelaran HSS, dengan menghadirkan 62 partai tinju dimana 18 partai merupakan tinju antar selebritas. Penelitian ini menggunakan teknik kualitatif dengan pendekatan Grounded theory, dengan melakukan wawancara langsung kepada penonton yang mengikuti perkembangan tinju di Indonesia saat ini untuk mengetahui ekspektasi, tanggapan dan harapan penonton terhadap pertarungan selebritas pada Event HSS. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan 59 kode yang membentuk 21 kategori dan menimbulkan total 9 tema pada masing-masing pertanyaan. Analisa terhadap ekspektasi saat akan menonton adalah adanya hiburan disela-sela melihat gelaran tinju pro, dengan tanggapan setelah menonton bahwa mereka terhibur secara positif terhadap kehadiran pertarungan selebritas dan berharap kedepannya HSS dapat menampilkan sajian pertarungan selebritas yang berbeda dari seri-seri sebelumnya agar animo terhadap Tinju kembali naik.

Kata Kunci : tinju, *celebrity match, sportstainment, grounded theory,* HSS.

ABSTRACT

Boxing is a type of sport and martial art played by two participants of similar weight who compete against each other using their fists in a series of matches that last one or three minutes, called rounds. The development of boxing athletes in Indonesia began from the era of professional boxer Wongso Suseno in 1975 and continued with the presence of Ellyas Pical in the 80s, Chris John in the late 90s until 2010. The high interest of boxing spectators in Indonesia in that era was marked by the sold-out tickets of Chris John against Argentine boxer Fernando Saucedi at the Open Tennis Stadium, Senayan on December 5, 2010. Since then, public interest in boxing seems to have decreased, even though Indonesia currently has David Jordan. The presence of Mixed Martial Art (MMA) martial arts matches has increasingly made boxing lose spectators. In 2022, HG collaborated with boxing promoters to hold Indonesian professional and amateur boxing events by displaying the concept of sportstainment featuring professional boxing parties and displaying amateur boxing between celebrities under the name HW Sport Show (HSS). In the 2022 period until now, 5 series of HSS events have been held, by presenting 62 boxing parties, of which 18 parties are boxing between celebrities. This study uses a qualitative technique with a Grounded theory approach, by conducting direct interviews with spectators who follow the current development of boxing in Indonesia to find out the expectations, responses and expectations of the audience towards celebrity fights at the HSS Event. Based on the results of the study, 59 codes were obtained that formed 21 categories and gave rise to a total of 9 themes in each question. The analysis of the expectations when going to watch is that there is entertainment on the sidelines of watching pro boxing events, with the response after watching that they are

positively entertained by the presence of celebrity fights and hope that in the future HSS can present different celebrity fights from previous series so that interest in boxing will rise again.

Keyword : *Boxing, Celebrity Match, Sportstainment, Grounded Theory, Humanities and Social Sciences*.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Olahraga tinju merupakan salah satu jenis olahraga dan seni bela diri yang dimainkan oleh dua orang peserta yang memiliki berat badan yang serupa dan bertanding satu sama lain dengan menggunakan tinju mereka dalam rangkaian pertandingan yang berdurasi waktu satu atau tiga menit yang biasa disebut "ronde". Pemain dalam olahraga ini dikenal sebagai petinju. Selama proses pertandingan, petinju harus berusaha menghindari pukulan dari lawan mereka sambil berupaya mendaratkan pukulan mereka sendiri kepada lawan.

Kata tinju merupakan terjemahan dari kata dalam Bahasa inggris *boxing* atau pugilism dari Bahasa latin, yaitu kata pinjaman dari kata Yunani Pugno, Pignis, Pugnare yang mengandung arti segala sesuatu yang berbentuk kotak atau *box* dalam Bahasa inggrisnya. Kata pugno berasal dari Bahasa Yunani yang berarti Tangan Terkepal menjadi Tinju, siap untuk pugnos, berkelahi, bertinju. Sedangkan dalam mitologi, bapak dan *boxing* adalah Poliux, saudara kembar dari Castor, putra legendaris dari Jupiter dan Leda (Oktara, 2010).

Dalam kitab Mahabrata, tercatat beberapa pertandingan tinju yang mendahului pencatatan cerita-cerita perkelahian diantara Bangsa Yunani, Romawi dan Mesir. Pertinju terkenal pertama berkebangsaan Yunani Bernama Theagenes dari Thaos yang menjadi juara Olympic Gamse 450 Masehi. Fenomena pertarungan selebriti dalam arena tinju yang diselenggarakan oleh HG Sport Show telah menarik perhatian luas dari publik dan media. Dunia hiburan, yang sebelumnya berfokus pada seni pertunjukan dan film, kini mulai merambah ke ranah olahraga profesional, khususnya tinju. Dalam acara ini, selebriti yang bukan atlet profesional diundang untuk bertarung dalam pertandingan yang dikemas sebagai hiburan, sehingga mengaburkan batas antara olahraga murni dan pertunjukan yang berbasis pada daya tarik popularitas. Hal ini terlihat dari tingginya jumlah penonton, baik yang hadir secara langsung maupun yang menyaksikan melalui siaran di platform media sosial seperti YouTube (Rifqi, 2024).

Acara tinju selebriti menjadi platform di mana aspek-aspek dunia entertainment dan olahraga bertemu, dengan dampak sosial yang signifikan, terutama pada media sosial. Para selebriti yang berpartisipasi membawa pengikut mereka dari dunia hiburan ke arena olahraga, menciptakan gelombang reaksi publik yang luas di media sosial. Ini memperlihatkan bagaimana citra selebriti dapat mempengaruhi persepsi publik tentang olahraga profesional, mengubah tinju dari olahraga yang eksklusif menjadi hiburan massal yang dikonsumsi oleh berbagai kalangan (Razali, 2024).

HG Sport Show pertama kali diluncurkan sebagai bagian dari upaya jaringan HG untuk memperluas brand mereka ke ranah yang lebih luas dari sekadar restoran dan bar. HG, yang dikenal dengan konsep uniknya dalam menyediakan tempat makan, bar, dan hiburan, memanfaatkan tren global selebriti yang merambah ke dunia tinju sebagai sarana untuk menarik lebih banyak penonton, tidak hanya dari kalangan pecinta tinju, tetapi juga penggemar selebriti yang ingin melihat idola mereka bertanding di arena.

Sejak penyelenggaraan pertamanya pada tahun 2022, acara ini telah menarik perhatian luas dengan menghadirkan berbagai selebriti Indonesia yang memiliki basis penggemar besar. Para peserta bukanlah atlet profesional, melainkan aktor, musisi, dan influencer yang sudah

dikenal luas di masyarakat. HG Sport Show dengan cepat mendapatkan popularitas karena memadukan elemen-elemen hiburan dan olahraga dalam sebuah paket acara yang seru dan penuh dengan drama (Eltari, 2023).

Sampai dengan 2024, HG Sport Show telah menggelar beberapa edisi, dengan masing-masing edisi menampilkan pertarungan-pertarungan yang unik dan tidak terduga. Selebriti-selebriti yang terlibat antara lain adalah Atta Halilintar, Vicky Prasetyo, Deddy Corbuzier, dan berbagai bintang media sosial lainnya. Keikutsertaan mereka dalam acara ini menambah daya tarik bagi penonton, terutama penggemar yang ingin melihat selebriti favorit mereka dalam kondisi yang berbeda, di luar dunia hiburan yang biasa mereka saksikan.

Format pertandingan di HG Sport Show mengikuti aturan dasar tinju, namun dengan beberapa modifikasi untuk menyesuaikan kondisi peserta yang bukan atlet profesional. Durasi ronde dipersingkat dan sistem skor disederhanakan agar pertandingan lebih mudah diikuti oleh penonton awam. Selain itu, aspek dramatisasi juga menjadi elemen penting dalam pertandingan ini. Dalam beberapa edisi, selebriti saling memprovokasi melalui media sosial sebelum pertandingan, menciptakan ketegangan yang menambah daya tarik acara. Misalnya, salah satu pertandingan yang paling terkenal adalah ketika Atta Halilintar berhadapan dengan Vicky Prasetyo. Pertandingan ini menarik perhatian luas karena keduanya dikenal memiliki persona publik yang kontroversial dan sering terlibat dalam pemberitaan media. Meski tidak memiliki latar belakang sebagai atlet tinju, keduanya berlatih keras sebelum bertanding, dan pertarungan mereka disaksikan oleh jutaan penonton baik secara langsung maupun melalui platform media sosial.

Dari sudut pandang hasil, pertandingan ini seringkali tidak begitu penting karena acara ini lebih mengutamakan hiburan daripada kompetisi olahraga yang sesungguhnya. Dalam banyak kasus, pemenang pertandingan bukanlah fokus utama, melainkan proses pertandingannya itu sendiri serta reaksi yang dihasilkan di media sosial. Dengan demikian, acara ini lebih mirip sebuah acara realitas dengan format pertandingan tinju sebagai latar belakangnya. Keberadaan selebriti dalam arena tinju ini memberikan dampak sosial yang signifikan, terutama di media sosial. Para selebriti yang berpartisipasi membawa pengikut mereka dari dunia hiburan ke arena olahraga, menciptakan gelombang reaksi publik yang luas di media sosial. Komentar, meme, dan reaksi dari netizen sering kali lebih besar daripada diskusi teknis tentang pertandingan itu sendiri.

Fenomena ini memperlihatkan bagaimana selebriti menggunakan popularitas mereka untuk memperluas cakupan pengaruh ke ranah baru. Tinju, yang sebelumnya dianggap sebagai olahraga serius dan eksklusif, sekarang menjadi lebih populer di kalangan penonton yang lebih muda dan tidak begitu tertarik pada olahraga sebelum acara ini berlangsung. Selain itu, citra selebriti yang bertarung di ring juga memberikan nuansa baru tentang definisi atletisitas, di mana orang biasa, dengan latihan dan persiapan, bisa masuk ke dunia olahraga yang tampak elit.

Dampak media sosial dari acara ini tidak bisa dilepaskan dari strategi pemasaran yang dilakukan oleh HG. Mereka memanfaatkan platform seperti YouTube, Instagram, dan TikTok untuk mempromosikan acara ini, baik melalui cuplikan pertandingan maupun reaksi selebriti sebelum dan sesudah bertanding. Hal ini menciptakan ekosistem yang tidak hanya menguntungkan bagi HG, tetapi juga bagi para selebriti yang terlibat, yang mendapatkan lebih banyak eksposur dari acara ini.

Dari sudut pandang komersial, acara tinju selebriti juga menawarkan peluang besar bagi berbagai pihak yang terlibat, seperti sponsor dan merek yang ingin menjangkau audiens yang lebih luas. Ketertarikan komersial ini berakar pada daya tarik selebriti yang sudah memiliki basis penggemar besar, sehingga mampu menarik lebih banyak penonton daripada pertandingan tinju profesional biasa. Oleh karena itu, acara ini bukan hanya sekadar pertandingan, tetapi juga sarana pemasaran dan strategi untuk memperluas jangkauan komersial dalam dunia olahraga dan hiburan (Akbar, 2024).

Salah satu contoh keberhasilan komersial acara ini adalah keterlibatan merek-merek besar yang menjadi sponsor utama, termasuk produk minuman energi, alat olahraga, dan merek pakaian yang tertarik untuk menjangkau audiens yang lebih muda. Selain itu, platform media sosial yang menyiarkan acara ini juga mendapatkan keuntungan besar dari iklan dan monetisasi konten, yang sebagian besar didorong oleh tingginya jumlah penonton (Dewantari, 2024).

Dari permasalahan yang telah diuraikan, maka penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai ekspektasi, tanggapan, dan harapan penonton terhadap fenomena pertandingan tinju selebriti dalam acara HG Sport Show, sebagai bagian dari perkembangan olahraga tinju di Indonesia. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana keterlibatan selebriti, penggunaan media sosial, dan strategi hiburan memengaruhi persepsi publik terhadap tinju sebagai olahraga, serta bagaimana hal tersebut dapat dimanfaatkan oleh penyelenggara dan pengambil keputusan untuk merumuskan strategi pemasaran dan penyelenggaraan acara yang sesuai dengan preferensi dan minat penonton.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan Grounded theory. Grounded theory adalah metode kualitatif yang sistematis digunakan untuk mengembangkan penjelasan umum berdasarkan perspektif partisipan dan terkait dengan pengumpulan data secara induktif tanpa memandang teori yang telah ada sebelumnya Teori ini menjelaskan suatu proses, tindakan, atau interaksi antar individu (Creswell, 2012). Tujuan utama dari grounded theory adalah menghasilkan hipotesis berdasarkan konsep-konsep yang berfokus pada pengembangan teori (Elfira, 2023). Pendekatan utama dalam analisis grounded theory melibatkan pengkodean data sejak awal pengumpulan data, penerapan perbandingan, penulisan memo, serta penggunaan pengambilan sampel teoretis untuk memperkuat kategori teoretis yang telah terbentuk, dengan tujuan memperkuat argumen peneliti (Ramadona et al., 2023). Proses pengembangan teori mencakup pengumpulan data wawancara, identifikasi coding, pengembangan dan penghubungan tema dari informasi yang diperoleh, dan penyusunan model visual.

Responden dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yang berarti pemilihan sampel dilakukan berdasarkan karakteristik tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Pada tahap ini, peneliti akan memilih subjek yang dapat merepresentasikan pandangan para responden, data dikumpulkan melalui wawancara dan dengan merujuk pada berbagai jurnal penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik, serta artikel-artikel lain yang tersedia di internet (Taris Zakira Alam, 2024).

Tujuan utama dari grounded theory adalah untuk memperdalam pemahaman tentang fenomena dengan mengidentifikasi elemen kunci yang terlibat, kemudian mengkategorikan hubungan antar elemen tersebut dalam konteks dan proses yang relevan. Dengan kata lain, tujuannya adalah untuk bergerak dari gambaran umum ke rincian spesifik, sambil tetap menghargai keunikan subjek yang diteliti (Warul W, Saifullah & Tabrani, 2014).
(Strauss. A. & Corbin. J, 1990) menjelaskan bahwa, terdapat 4 (empat) kriteria utama untuk menilai apakah suatu grounded theory dibangun dengan baik. Empat kriteria tersebut adalah:

a. Kecocokan *(fit)*

   Jika suatu teori sesuai dengan kenyataan sehari-hari dalam bidang yang diteliti dan diterapkan secara cermat pada berbagai jenis data, maka teori tersebut memiliki relevansi dan kekuatan prediktif yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa teori tersebut dapat memberikan pemahaman yang akurat dan berguna tentang fenomena yang dihadapi, serta mampu menjelaskan dan memprediksi kondisi atau perilaku yang muncul dalam konteks tersebut.

b. Dipahami *(understanding)*
   Apabila grounded theory menggambarkan kenyataan (realitas), maka teori tersebut juga bersifat komprehensif dan dapat dipahami oleh individu yang diteliti maupun oleh peneliti saat melakukan studi di lapangan.
c. Berlaku umum *(generality)*
   Dikatakan generalitas jika data yang mendasari grounded theory bersifat komprehensif dan interpretasinya konseptual serta luas. Dalam hal ini, grounded theory menjadi cukup abstrak dan mencakup variasi yang memadai, sehingga dapat diterapkan pada berbagai konteks yang terkait dengan fenomena yang diteliti.
d. Pengawasan *(control)*
   Dikatakan controll karena grounded theory menyediakan pengawasan terhadap kegiatan yang berhubungan dengan fenomena. Hal ini terjadi karena hipotesis yang diajukan mengenai hubungan antar konsep diambil secara sistematis dari data aktual yang relevan dengan fenomena tersebut, sehingga dapat berfungsi sebagai panduan dalam penelitian.

Pendekatan ini relevan dalam konteks pertarungan selebriti di HG Sport Show karena fenomena ini relatif baru dan belum banyak diteliti secara akademis.

HASIL PEMBAHASAN

Saat pengolahan data, proses dimulai dari peneliti melakukan proses pengkodingan (*Open Coding*). Pengkodingan adalah proses pelabelan dan pengorganisasian data kualitatif peneliti untuk mengidentifikasi tema yang berbeda dan hubungannya (Umanailo, 2018). Saat melakukan koding hasil wawancara, peneliti memberikan label pada kata atau frasa yang mewakili tema penting di setiap tanggapan. Label ini bisa berupa kata, frasa, atau angka dengan tujuan mengidentifikasi, menamai, mengkategorikan dan menguraikan gejala-gejala yang terdapat dalam teks hasil wawancara, dan buku catatan penelitian.

Ekspektasi Terhadap *Celebrity Match*

Peneliti menanyakan pertanyaan "Apakah ekspektasi anda sebagai penonton olah raga tinju saat mengetahui bahwa di event HSS akan menghadirkan *celebrity match?*". Hasil dari wawancara menghasilkan kategori mendapat hiburan saat event, promosi unik untuk event tinju, ingin melihat teknik tinju *celebrity*, akan banyak dihadiri *celebrity* lainnya, penonton akan ramai dan kategori dengan ekspektasi *celebrity match* akan tidak menarik dilihat.

Tabel 1. Kategori terhadap ekspekstasi penonton

Respondent	Coding	Kategori					
		Hiburan Event	**Promosi Unik**	**Teknik tinju**	**Celebrity Hadir**	**Penonton Ramai**	**Mutu Pertandingan**
Ramadhani, 40 tahun, hobi tinju, penonton, dan pernah merasakan naik ring untuk sparring	Ingin melihat hiburan disela-sela pertandingan antar Petinju *pro*	1					
	Ingin melihat kemampuan tinju dari *celebrity* yang bertanding			1			
	Saat *event*, akan hadir secara langsung *celebrity* lainnya untuk mendukung *celebrity* yang bertanding, sehingga akan ramai				1		
Rucira, 23 tahun, pernah bertanding tinju, dan owner dari boxing akademi	Antipati terhadap *celebrity match* karena masih banyak petinju pro yang bisa ditampilkan						1
	Tidak berharap akan melihat pertandingan yang bermutu						1
	Melihat hanya menampilkan hiburan saat *event* digelar	1					
Theresia, 35 tahun, eks jurnalis, saat ini bekerja di perusahaan swasta broadcasting	Celebrity perempuan yang tampil hanya dari kontroversinya, belum memiliki dasar tinju						1
	celebrity pria diketahiu sudah memiliki dasar tinju			1			
	Penasaran terhadap performa tinju para *celebrity*			1			
	monoton pemilihan *celebrity* dari setiap series						1
Dewana Kim, 25 Tahun, Wirausaha, hobi olahraga tinju dan beberapa kali naik ring untuk eksebisi tinju	Diharapkan antusiasme masyarakat akan ramai dengan hadir nya *celebrity*					1	
	Melihat sebagai hiburan saja	1					
	Promosi terhadap event akan lebih menarik dengan adanya *celebrity*		1				
	Masyarakat yang sebelum tidak tertarik tinju, jadi ikut menonton karena *celebrity*					1	
Muhammad Resha Pratama,37 Tahun, Redaktur Detik Sport	Awalnya skeptis, kenapa menonjolkan artis/ *celebrity*						1
	Menganggap pamor tinju sedang turun dibanding MMA, butuh menarik massa agar tertarik		1				
	Sebagai hiburan saja	1					
	Biar event ramai dan HG mendapatkan keuntungan		1				
	Total	**4**	**3**	**3**	**1**	**2**	**5**

Penelitian selanjutnya melakukan klasifikasi dari hasil pengkodean sesuai dengan data diatas untuk menemukan hubungan antara setiap kategori untuk diproduksi menjadi tema penelitian. Hasil penelitian mengidentifikasi terdapat 5 (lima) tema pandangan dari hasil wawancara. Tema tersebut terdiri dari *skill* Tinju *Celebrity*, tidak tertarik, event ramai penonton dan mendapat hiburan yang menghasilkan tema event ramai penonton memiliki frekuensi terbanyak.

Tabel 2. Tema terhadap ekspekstasi penonton

Ekspektasi		**Tema**			
Categori	**Nilai**	***Skill* Tinju Celebrity**	**Antusiasme Rendah**	**Event Ramai Penonton**	**Mendapat Hiburan**
Hiburan Event	4				4
Promosi Unik	3			3	
teknik tinju	3	3			
Celebrity Hadir	1			1	
Penonton Ramai	2			2	
Mutu Pertandingan	5		5		
	Total	**3**	**5**	**6**	**4**

Dari pertanyaan "Apakah ekspektasi anda sebagai penonton olah raga tinju saat mengetahui bahwa di event HSS akan menghadirkan *celebrity match?*", dapat merefleksikan bahwa ekspektasi penonton adalah event HSS yang mereka hadiri akan ramai dihadiri penonton.

Tanggapan Setelah Menonton *Celebrity Match*

Tabel 3. Kategori terhadap tanggapan penonton

Respondent	**Coding**	**Kategori**							
		Teknik Bagus	**Teknik Jelek**	**Terinspirasi**	**Terhibur**	**Tinju Ramai**	**Event serupa**	**Penonton Bertambah**	**Eksploitasi perempuan**
Ramadhani, 40 tahun, hobi tinju, penonton, dan pernah merasakan naik ring untuk sparring	Bagus juga ternyata tekniknya untuk *celebrity* cowo	1							
	sangat inspiratif melihat artis ternyata bisa dan berani			1					
	lumayan terpuaskan dengan melihat dari awal konflik sampai saat tanding				1				
	Artis perempuan tidak punya		1						

Respondent	Coding	Kategori							
		Teknik Bagus	Teknik Jelek	Terinspirasi	Terhibur	Tinju Ramai	Event serupa	Penonton Bertambah	Eksploitasi perempuan
	teknik								
Rucira, 23 tahun, pernah bertanding tinju, dan owner dari boxing akademi	*celebrity berani* masuk ring itu sudah bagus			1					
	Dari segi teknik sudah lumayan bagus	1							
	Membuat animo masyarakat terhadap tinju meningkat					1			
	Jadi ada event-event tinju yang diadakan oleh Promotor lain						1		
Theresia, 35 tahun, eks jurnalis, saat ini bekerja di perusahaan swasta broadcasting	Terlihat hanya hiburan, karena pertandingan untuk celeb perempuan lucu				1				
	tidak ada tehnik		1						
	hanya menampilkan celeb wanita yang terlihat lekuk tubuhnya								1
	terlihat animo masyarakat bertambah karena celebrity ini					1			

Respondent	Coding	Kategori							
		Teknik Bagus	Teknik Jelek	Terinspirasi	Terhibur	Tinju Ramai	Event serupa	Penonton Bertambah	Eksploitasi perempuan
Dewana Kim, 25 Tahun, Wirausaha, hobi olahraga tinju dan beberapa kali naik ring untuk eksebisi tinju	penontonnya banyak untuk melihat event HSS dari setiap series							1	
	Event tinju selain hss jadi banyak						1		
	ada yang tekniknya bagus	1							
	ada yang murni hiburan				1				
	banyak terlihat orang yang baru gabung saat latihan di academy					1			
	apresiasi untuk artist sudah berani naik ring			1					
Muhammad Resha Pratama,37 Tahun, Redaktur Detik Sport	Menginspiratif karena artis berani			1					
	sangat menghibur				1				
	Total	**3**	**2**	**4**	**4**	**3**	**2**	**1**	**1**

Tabel 4. Tema terhadap tanggapan penonton

Tanggapan	Nilai	Tema				
Kategori		Terhibur	Terinspirasi	Eksploitasi Perempuan	Kurang Menarik	Antusiasme Tinju
Teknik Bagus	3	3				
Teknik Jelek	2				2	
Terinspirasi	4		4			
Terhibur	4	4				
Tinju Ramai	3					3

event serupa	2					2
Penonton Bertambah	1					1
Eksploitasi perempuan	1			1		
	Total	**7**	**4**	**1**	**2**	**6**

Peneliti menanyakan pertanyaan "Bagaimana tanggapan anda sebagai penonton olah raga tinju setelah menonton *celebrity match?*". Hasil dari wawancara menghasilkan kategori komentar tanggapan terhadap Teknik bagus, Teknik jelek, terinspirasi, terhibur, dunia tinju menjadi ramai, menjamurnya evenet serupa, penonton tinju jadi bertambah dan adanya eksploitasi terhadap perempuan. Penelitian selanjutnya melakukan klasifikasi dari hasil pengkodean sesuai dengan data diatas untuk menemukan hubungan antara setiap kategori untuk diproduksi menjadi tema penelitian. Hasil penelitian mengidentifikasi terdapat 5 (lima) tema pandangan dari hasil wawancara. Tema tersebut terdiri dari terhibur, terinspirasi, eksploitasi terhadap perempuan, tidak bagus, dan antusiasme terhadap tinju, yang menghasilkan tema perilaku terhibur memiliki frekuensi terbanyak.

Dari pertanyaan "Bagaimana tanggapan anda sebagai penonton olah raga tinju setelah menonton *celebrity match?*", dapat merefleksikan bahwa tanggapan penonton adalah terhibur dari melihat *celebrity* bertanding tinju di event HSS.

Harapan Untuk *Celebrity Match* di Masa Mendatang

Tabel 5. Kategori terhadap harapan penonton

Respondent	**Coding**	**Kategori**						
		Petinju-*pro* sering tampil	**Event Tinju Banyak**	**Menginspirasi Masyarakat**	**Petinju-*pro* dikenal**	**Reality Show**	**Pergantian Talent**	***safety untuk* celebrity**
Ramadhani, 40 tahun, hobi tinju, penonton, dan pernah merasakan naik ring untuk sparring	Adanya celebrity match dalam event bisa membuat petinju pro sering bertanding	1						
	Berharap jadi banyak promotor mengadakan event tinju lainnya		1					
	talent tinju celebrity lebih banyak menginspiratif agar masyarakat tertarik tinju atau sekedar berolahraga			1				
	Ada exposure latihan dalam mempersiapkan naik ring					1		
	Penonton yang awalnya nonton celebrity dapat tertarik mendukung petinju pro yang ikut di rangkaian event tersebut				1			
Rucira, 23 tahun, pernah bertanding	dengan banyaknya artis, event mendapat pemasukan dan rutin digelar		1					

Respondent	Coding	Kategori						
		Petinju-*pro* sering tampil	**Event Tinju Banyak**	**Menginspirasi Masyarakat**	**Petinju-*pro* dikenal**	**Reality Show**	**Pergantian Talent**	***safety untuk* celebrity**
tinju, dan owner dari boxing akademi	Petinju pro jadi sering tampil	1						
Theresia, 35 tahun, eks jurnalis, saat ini bekerja di perusahaan swasta broadcasting	talent yang punya skill dasar yang baik						1	
	Mengutamakan keselamatan dari celebrity agar tidak cidera							1
	tidak terus menampilkan talent perempuan yang menampilkan lekuk tubuh						1	
	menampilkan perjalanan talent celebrity dalam berlatih agar dapat menginsipari					1		
	Rycycle talent concept agar tetap menarik						1	
Dewana Kim, 25 Tahun, Wirausaha, hobi olahraga tinju dan beberapa kali naik ring untuk eksebisi tinju	semakin rutin diadakan agar petinju pro dapat sering bertanding	1						
	agar petinju pro dapat penghasilan rutin	1						
	Talent celebrity lebih banyak persiapan					1		
	Dibuat konsep yang bikin masyarakat tetap tertarik, agar bisa menambah pasar penonton yang baru						1	
Muhammad Resha Pratama,37 Tahun, Redaktur Detik Sport	lebih variatif talentnya, yang punya banyak follower						1	
	Pamor tinju menjadi lebih naik lagi melalu celebrity		1					
	Menginspirasi generasi muda untuk menggeluti kegiatan tinju			1				
	Total	**4**	**3**	**2**	**1**	**3**	**5**	**1**

Tabel 6. Tema terhadap tanggapan penonton

Harapan dimasa mendatang		**Tema**				
Kategori	**Nilai**	**Banyak Event**	**Masyarakat Tertarik Tinju**	***Safety***	***Reality Show***	**Pemilihan Talent *Celebrity***
Petinju-pro sering tampil	**4**	4				
Event Tinju Banyak	**3**	3				
Menginspirasi Masyarakat	**2**		2			
Petinju-pro dikenal	**1**		1			
Reality Show	**3**				3	
Pergantian Talent	**5**					5
safety untuk celebrity	**1**	1		1		
	Total	**8**	**3**	**1**	**3**	**5**

Peneliti menanyakan pertanyaan "Apakah harapan Anda sebagai penonton event HSS terhadap match *celebrity match* di seri mendatang?". Hasil dari wawancara menghasilkan kategori harapan terhadap petinju-pro semakin sering tampil, event tinju menjadi semakin banyak, menginspirasi Masyarakat untuk menggeluti dunia tinju, petinju-pro menjadi semakin dikenal, harapan terhadap adanya reality show untuk tinju, pergantian talent *celebrity* kedepannya, dan harapan untuk *safety* untuk talent *celebrity*. Penelitian selanjutnya melakukan klasifikasi dari hasil pengkodean sesuai dengan data diatas untuk menemukan hubungan antara setiap kategori untuk diproduksi menjadi tema penelitian. Hasil penelitian mengidentifikasi terdapat 5 (lima) tema pandangan dari hasil wawancara. Tema tersebut terdiri dari banyak event, masyarakat tertarik tinju, *safety, reality show,* dan pemilihan talent *celebrity*, yang menghasilkan tema banyak event memiliki frekuensi terbanyak.

Dari pertanyaan "Apakah harapan Anda sebagai penonton event HSS terhadap match *celebrity match* di seri mendatang?", dapat merefleksikan bahwa harapan penonton terhadap semakin banyaknya event tinju ini diadakan di Indonesia yang bisa membuat petinju-pro semakin banyak bertanding.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan melakukan wawancara langsung kepada penonton, dapat disimpulkan bahwa ekspektasi penonton dengan adanya celebrity match di event HSS ini akan membuat event ramai dihadiri penonton dari masyarakat dan juga celebrity. tanggapan penonton terhadap pertandingan tinju selebritas menunjukkan adanya elemen hiburan yang menjadi daya tarik utama. Penonton tidak hanya tertarik pada pertandingan tinju profesional, tetapi juga sangat terhibur dengan kehadiran pertarungan selebritas. Harapan penonton untuk kedepannya bahwa semakin sering event ini dilakukan agar semakin banyak jam terbang untuk petinju pro. Dengan demikian, acara seperti HSS memiliki potensi untuk menjadi platform yang efektif dalam membangkitkan kembali popularitas tinju di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Alam, T. Z., & Haikal, J. (2024). Dampak produksi desain grafis pada penggunaan teknologi Artificial Intelligence (AI) dengan menggunakan grounded theory. *Jurnal Seni Nasional Cikini, 10*(1), 15–26.

Azwar, M., & Heikal, J. (2024). Analysis of the influence of employee discipline on employee performance at Mandiangin Koto Selayan District Bukittinggi City using grounded theory. *Jurnal Ekonomika Dan Bisnis (JEBS), 4*(1), 39–42. https://doi.org/10.47233/jebs.v4i1.1491

Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*(4th ed.). Boston, MA: Pearson.

Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. SAGE Publications.

Elfira, R., Oki, H., Kettipusem, S. P., & Heikal, J. (2023). SWOT analysis at Inspektorat of Kota Payakumbuh through grounded theory research methods. *Business and Investment Review, 1*(4), 45–50.

Heikal, J. (2024). Exploring the staycation phenomenon after COVID-19: A grounded theory approach. *J-CEKI (Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Akuntansi dan Kewirausahaan), 9*(2), 1047–1059.

Heikal, J., & Pramudena, A. D. (2023). The phenomenon of job hopping among Generation Z. *Journal of Social Economics Research (JSER), 2*(5), 603–611.

Nelfa, F., & Heikal, J. (2024). Analisis penyebab rendahnya kedisiplinan pegawai pada Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Kesatuan Pengelolaan Hutan Produksi (KPHP) Dharmasraya Dinas Kehutanan Provinsi Sumatera Barat menggunakan grounded theory. *CBJIS: Cross-Border Journal of Islamic Studies, 6*(1), 67–78.

Nusyahda, Z., & Heikal, J. (2024). Grounded theory analysis of high school students' content needs and wants on the Bakrie University Management Study Program Instagram @manajemen.bakrie.

Oktara, B. (2010). *Cabang olahraga tinju*. Depok: Binamuda.

Pribadi, A., & Heikal, J. (2025). Analisis faktor penurunan minat dan kedisiplinan karyawan dalam penggunaan sistem absensi digital menggunakan grounded theory. *Neraca: Jurnal Ekonomi, Manajemen dan Akuntansi, 3*(5), 133–141.

Purwanto, M. R., Yakub, I., Muhammad, T., & Heikal, J. (2025). Analysis of decision making trends in Hyundai Stargazer car purchasing – a grounded theory research. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 9*(1), 8463–8468.

Putri, M. S., & Heikal, J. (2023). Analisis kualitatif terhadap kepuasan dan loyalitas pelanggan.

Ramadona, D. D., Fitria, Y., Nazmi, F., & Heikal, J. (2023). SWOT analysis of organic waste crushing machines using grounded theory. *Jurnal Ekonomi Manajemen dan Bisnis (JEMB), 2*(2), 297–302.

Ridway, D., & Heikal, J. (2023). Application of artificial intelligence (AI) in television industry management strategy using grounded theory analysis: A case study on TVOne.

Sari, I. R., & Heikal, J. (2025). Improving space probes at Skyworld Indonesia TMII to become the main destination of astronomy education using micro grounded theory. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah, 4*(3), 1764–1769.

Sembodo, G., Praditya, R. G., Sari, N. I. F., & Heikal, J. (2024). Analysis of disruption factors at PT PLN Indonesia Power PLTU Banten 2 Labuan PGU using a grounded theory approach and Pareto analysis of Lean Kaizen. *Jurnal Teknik Industri Terintegrasi (JUTIN), 7*(4), 2108–2118.

Wicaksono, M. H. S., Putri, J. H., & Heikal, J. (2024). Analisis faktor perubahan gaya hidup Gen Z di daerah Jakarta dalam penggunaan fasilitas fitness center menggunakan teori grounded.

Wicaksono, M. H. S., Putri, J. H., Oktarini, D. I., & Heikal, J. (2024). Factor analysis of Gen Z lifestyle changes in the Jakarta area in using fitness center facilities using grounded theory. *Journal of Entrepreneurship, Management and Industry (JEMI), 7*(3).