

## Live Streamer Tiktok Sebagai Alternatif Nafkah Petani: Studi Joget Sador di Desa Bojongkembar

Nindyantoro<sup>1</sup>, Muhammad Daffa Haikal Zamry<sup>1</sup>, Faidzul Anwar Zumar Widodo<sup>1</sup>, Cameliya Ulya Hidayah<sup>2</sup>, Nasywa Lira Ramasari<sup>1</sup>, Muhamad Fauzan Akbar Maryadi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Department of Resource and Environmental Economics, Faculty of Economics and Management, IPB University, Bogor, Indonesia

<sup>2</sup>Departement of Statistics and Data Science, School of Data Science Mathematics, and Informatics, IPB University, Bogor, Indonesia

\*Correspondence to: [nindyantoro@apps.ipb.ac.id](mailto:nindyantoro@apps.ipb.ac.id)

**Abstrak:** Petani di Indonesia menghadapi tekanan ekonomi akibat rendahnya pendapatan di sektor pertanian. Kondisi ini mendorong para petani untuk mencari alternatif profesi. Pada era digital, fenomena *Joget Sador* menjadi alternatif, seperti petani di Desa Bojongkembar berprofesi ganda sebagai *live streamer TikTok* untuk memperoleh penghasilan tambahan. Riset ini bertujuan mengidentifikasi persepsi masyarakat, menganalisis faktor sosial ekonomi yang memengaruhi perubahan nilai kerja, dan merumuskan rekomendasi kebijakan. Riset menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan *sequential exploratory design* menggunakan analisa tematik regresi biner, dan *stakeholder* analisa pemangku kepentingan. Hasil riset menunjukkan *Joget Sador* dipandang sebagai solusi dalam aspek sosial dan ekonomi. Variabel yang paling signifikan pengaruhnya terhadap nilai kerja profesi petani adalah Jenis kelamin yaitu pria berpeluang 7,4 kali lebih besar, sedangkan kepemilikan lahan paling signifikan dalam memengaruhi nilai kerja *live streamer* TikTok. Direkomendasikan untuk mengoptimalkan potensi ekonomi *live streaming* tanpa mengorbankan keberlanjutan sektor pertanian. Dibutuhkan pelatihan konten berbasis Agromatirim dan *live marketing* produk lokal, dan program pemasaran digital pertanian desa yang berperan aktif dalam mempromosikan potensi lokal.

**Kata Kunci:** *joget sador*, *live streamer*, nilai kerja, petani, TikTok

**Abstract:** Farmers in Indonesia face economic pressure due to low incomes in the agricultural sector, prompting them to seek alternative livelihoods. In the digital era, the "Joget Sador" phenomenon has emerged as one such alternative; farmers in Bojongkembar Village have taken on dual roles as TikTok live streamers to generate additional income. This research aims to identify public perceptions, analyze the socio-economic factors influencing changes in work values, and formulate policy recommendations. A mixed-methods approach with a sequential exploratory design was employed, utilizing thematic analysis, binary regression, and stakeholder analysis. The findings indicate that Joget Sador is viewed as a solution addressing both social and economic needs. Gender was the most significant variable influencing the work value of farming—with men being 7.4 times more likely to engage in this activity—whereas land ownership was the most significant factor influencing the work value of TikTok live streaming. It is recommended to optimize the economic potential of live streaming without compromising the sustainability of the agricultural sector. There is a need for training in agrotourism-based content creation and live marketing of local products, as well as the implementation of village-level agricultural digital marketing programs that actively promote local potential.

**Keywords:** *farmers*, *live streamer*, *sador dance*, *TikTok*, *work values*

**Citation:** Nindyantoro, Zamry M.D. H., Widodo, F.A.Z., Hidayah, C.U., Ramasari, N.L., Maryadi, M.F.A. (2026) Live Streamer Tiktok Sebagai Alternatif Nafkah Petani: Studi Joget Sador Di Desa Bojongkembar. *Indonesian Journal of Agricultural, Resource and Environmental Economics*, 5(1), 1-12

**DOI:** <https://doi.org/10.29244/ijaree.v5i1.72579>

## PENDAHULUAN

Luas lahan pertanian di Indonesia 7,4 juta hektare menjadikan sektor pertanian sebagai tumpuan sumber nafkah di pedesaan (Yusuf *et al.*, 2024). Berdasarkan data Kementerian Pertanian Republik Indonesia (2021), rata-rata pendapatan bersih petani skala kecil sebesar Rp435.000 per bulan, jauh di bawah rata-rata pengeluaran per kapita sebesar Rp1.958.840 per bulan. Akibatnya, banyak petani mencari sumber

pendapatan alternatif demi menutupi kebutuhan hidupnya. Di sisi lain perkembangan teknologi digital mulai membuka peluang nafkah baru bagi masyarakat pedesaan. Masyarakat pedesaan yang sebelumnya memiliki akses terbatas terhadap peluang ekonomi modern, kini dapat terhubung langsung dengan pasar digital global (Diana & Sari, 2024). Salah satu bentuk nyata dari transformasi digital ini adalah kemunculan profesi *live streamer* di TikTok. Platform ini menyediakan sistem monetisasi melalui fitur *gift* yang memungkinkan penonton memberikan apresiasi finansial secara langsung kepada kreator konten (Cakrawala et al., 2024). Berbeda dengan pendapatan pertanian yang bersifat musiman dan tidak menentu, *gift* virtual dapat dikonversi secara menjadi uang tunai sehingga pendapatan menjadi lebih fleksibel dan pasti. Kondisi ini menjadikan profesi *live streamer* TikTok sebagai alternatif yang menarik bagi masyarakat pedesaan.

Pemanfaatan peluang ekonomi berupa *live streaming* di platform TikTok juga terjadi di Desa Bojongkembar, Kabupaten Sukabumi. Di desa itu, dengan 8.523 penduduk yang mayoritas berprofesi sebagai petani ini muncul tren *Joget Sador* yang menjadi viral. Fenomena ini berkembang pesat dan diikuti oleh lebih dari 300 warga desa, termasuk para petani. Fenomena *Joget Sador* merepresentasikan strategi adaptif petani dalam memanfaatkan media sosial untuk bertahan hidup di tengah keterbatasan ekonomi (Matondang & Kholil, 2024). Kemunculan alternatif profesi *live streamer* membawa perubahan dalam orientasi nilai kerja masyarakat pedesaan. Fenomena *Joget Sador* menjadi bukti dinamika, di satu sisi menawarkan solusi praktis bagi masalah ekonomi pedesaan melalui pemanfaatan teknologi digital, namun di sisi lain memunculkan kekhawatiran mengenai keberlanjutan sektor pertanian, kesenjangan akses terhadap teknologi, serta implikasi terhadap nilai-nilai sosial dan etika digital dalam masyarakat pedesaan (Cahyani et al., 2025). Berdasarkan uraian tersebut, muncul pertanyaan yaitu: 1) bagaimana persepsi masyarakat Desa Bojongkembar terhadap fenomena *Joget Sador*? 2) faktor apa yang memengaruhi nilai kerja profesi petani dan *live streamer* TikTok ditinjau dari aspek sosial ekonomi? dan 3) bagaimana rekomendasi strategi kebijakan terhadap fenomena *Joget Sador* sebagai alternatif profesi guna menjaga keberlanjutan sektor pertanian?

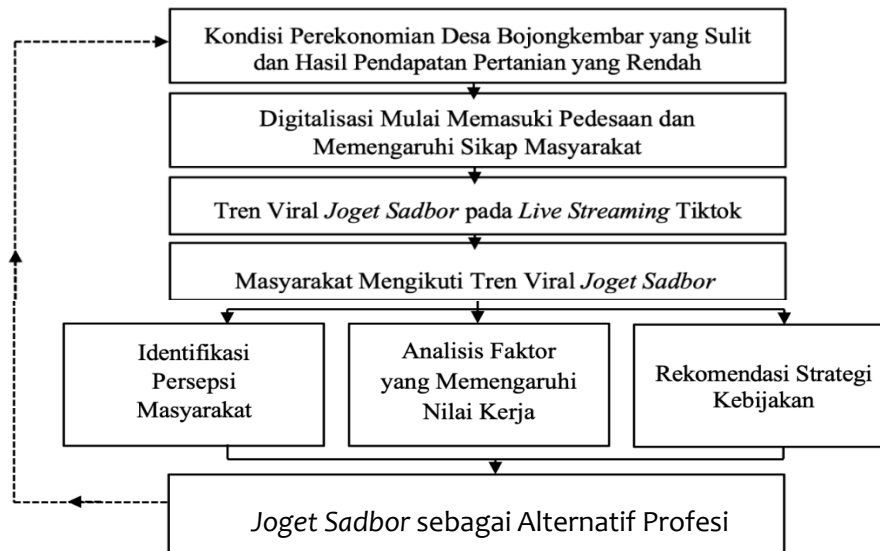
Adapun tujuan dari riset ini, yakni: 1) mengidentifikasi persepsi masyarakat Desa Bojongkembar terhadap fenomena *Joget Sador*; 2) menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi nilai kerja profesi petani dan profesi *live streamer* TikTok ditinjau dari aspek sosial ekonomi; dan 3) merumuskan rekomendasi strategi kebijakan terhadap fenomena alternatif profesi petani menjadi *live streamer* TikTok di Desa Bojongkembar. Hasil riset ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan pengembangan bagi komunitas *Joget Sador*, serta pertimbangan kebijakan bagi pemerintah dalam konteks adaptasi ekonomi digital.

Hipotesa dalam persepsi, secara sosial petani Bojongkembar mempersepsikan Live Streaming *Joget Sador* sebagai nafkah alternatif yang lebih menjanjikan secara instan dibanding bertani, karena pendapatan harian dari *gift* TikTok dapat melampaui upah buruh tani, meskipun bersifat fluktuatif dan tidak pasti. Namun dalam segi sosial aktivitas *Joget Sador* dipersepsikan ganda oleh masyarakat desa: di satu sisi dianggap kreatif dan membuka peluang ekonomi, di sisi lain dianggap menurunkan martabat petani dan bertentangan dengan nilai kesopanan karena unsur *joget* dan *sawer*. Dari sisi resiko Petani mempersepsikan kerja sebagai *streamer* TikTok berisiko tinggi terhadap keberlanjutan nafkah karena kerja seperti itu bergantung pada algoritma, kebijakan platform, dan stigma sosial, berbeda dengan bertani yang risikonya relatif terukur dan telah terinternalisasi atau membudaya.

## METODE

Riset dilaksanakan selama empat bulan dari 7 Juli hingga 3 November 2025, berlokasi di Desa Bojongkembar, Kecamatan Cikembar, Kabupaten Sukabumi. Lokasi riset dipilih karena Desa Bojongkembar merupakan tempat awal kemunculan fenomena *Joget Sador*, sekaligus memiliki karakteristik pedesaan agraris yang didukung oleh 62 persen penduduknya bermata pencaharian sebagai petani (BPS Kabupaten Sukabumi, 2023). Riset menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan desain *sequential exploratory* yang didahului oleh riset kualitatif dilanjutkan dengan riset kuantitatif (Justan et al., 2024). Pendekatan ini dipilih untuk menguatkan dan memperkaya analisis dalam membandingkan nilai kerja serta melihat implikasinya terhadap keberlanjutan sektor pertanian sebagai dasar perumusan

strategi kebijakan. Kerangka riset disusun secara sistematis untuk menjawab pertanyaan dan mencapai tujuan riset, sebagaimana disajikan pada Gambar 1.



Keterangan:

- = Berkaitan secara langsung  
 ..... = Tidak berkaitan secara langsung

**Gambar 1.** Kerangka Pemikiran Fenomena Joget Sador di Desa Bojongkembar

Penentuan sampel menggunakan metode *purposive* karena didasarkan pada pertimbangan tertentu dan tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk terpilih (Kiareni et al., 2024). Pada pendekatan kualitatif, dilakukan *in-depth interview* terhadap tujuh *key informan* yang meliputi pencetus *Joget Sador*, pelaku *Joget Sador*, ibu rumah tangga, tokoh agama, sekretaris Desa Bojongkembar, Camat Cikembar, dan Kepala Polisi Sektor Cikembar. Pada pendekatan kuantitatif, responden ditentukan berdasarkan kriteria yaitu berprofesi sebagai petani yang pernah atau sedang melakukan *live streaming* TikTok. Penetapan jumlah sampel mengacu pada teori Roscoe (dalam Amin et al., 2023) yang menyatakan bahwa ukuran sampel minimum adalah 30 responden. Pada riset ini terkumpul sebanyak 41 responden yang berprofesi sebagai petani dan *live streamer* TikTok.

Jenis data yang dikumpulkan dalam riset adalah data primer. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara mendalam (*in-depth interview*) kepada *key informan* dan survei kepada responden. *In-depth interview* dilakukan kepada informan kunci untuk mengidentifikasi persepsi masyarakat Desa Bojongkembar terkait dengan *Joget Sador*. Survei dilakukan kepada responden dengan cara responden memilih satu dari empat opsi jawaban dengan skala Likert dan beberapa pertanyaan terbuka. Riset ini telah lolos kaji etik dari Komite Etik Penelitian bersubjek manusia di Institut Pertanian Bogor.

Analisis difokuskan pada delapan variabel prediktor dan dua variabel respon utama. Variabel respon terdiri atas nilai kerja profesi petani ( $Y_1$ ) dan nilai kerja profesi *live streamer* TikTok ( $Y_2$ ) yang diukur melalui tiga dimensi utama, yaitu intrinsik, ekstrinsik, dan sosial (Ross, Swartz dan Surkiss, 1999). Setiap dimensi diukur menggunakan skala Likert dengan rentang nilai dari 1 (tidak setuju) hingga 4 (sangat setuju). Instrumen untuk variabel nilai kerja telah valid ( $r$  hitung >  $r$  tabel) dan reliabel ( $Cronbach's Alpha > 0,6$ ). Nilai kerja dikategorikan menjadi rendah (0) dan tinggi (1). Variabel prediktor yang digunakan adalah usia ( $X_1$ ), diukur menggunakan skala rasio; jenis kelamin ( $X_2$ ), diukur dengan skala nominal dan bersifat biner; pendidikan terakhir ( $X_3$ ), diukur menggunakan skala ordinal; pendapatan bertani ( $X_4$ ) dan pendapatan *live streamer* TikTok ( $X_5$ ), diukur menggunakan skala rasio dengan satuan rupiah; kepemilikan lahan ( $X_6$ ), diukur dengan skala nominal dan bersifat biner; jumlah tanggungan ( $X_7$ ); serta lama *live streaming* dalam sehari ( $X_8$ ), yang diukur menggunakan skala rasio dengan satuan jam per hari.

Untuk menjawab tujuan identifikasi persepsi masyarakat dianalisis menggunakan *thematic analysis*, yakni pendekatan sistematis untuk mengidentifikasi, mengorganisasi, dan menafsirkan pola atau tema dari data kualitatif (Ahmed et al., 2025). Analisis ini digunakan untuk memahami makna, konteks, dan dinamika sosial fenomena *Joget Sador*. Untuk menjawab faktor pengaruh nilai kerja dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon* dan regresi logistik biner. Uji *Wilcoxon* digunakan untuk membandingkan dua kelompok berpasangan, yakni profesi petani dan *live streamer* TikTok. Adapun regresi logistik biner diterapkan untuk menganalisis hubungan variabel bebas dengan variabel terikat dikotomis (nilai kerja rendah = 0, tinggi = 1), sehingga dapat memprediksi probabilitas nilai kerja dan mengidentifikasi faktor sosial ekonomi berpengaruh terhadap persepsi masyarakat pada kedua profesi (Yusuf et al., 2020). Model regresi logistik biner nilai kerja petani disajikan pada model berikut.

$$p(y_1; y_2) = \frac{e^{(\beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + \beta_4 X_4 + \beta_5 X_5 + \beta_6 X_6 + \beta_7 X_7 + \beta_8 X_8)}}{1 + e^{(\beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + \beta_4 X_4 + \beta_5 X_5 + \beta_6 X_6 + \beta_7 X_7 + \beta_8 X_8)}}$$

Keterangan:

$p(y_1)$  = Peluang nilai kerja profesi petani

$p(y_2)$  = Peluang nilai kerja profesi *live streamer*

$X_1$  = Usia

$X_3$  = Pendidikan Terakhir

$X_5$  = Pendapatan *Live Streamer*

$X_7$  = Jumlah Tanggungan

$X_2$  = Jenis Kelamin

$X_4$  = Pendapatan Bertani

$X_6$  = Kepemilikan Lahan

$X_8$  = Lama *Live Streaming* (sehari)

Hipotesis yang hendak dijawab melalui riset ini adalah sebagai berikut:

- $H_0$ : Variabel tidak berpengaruh signifikan positif/negatif terhadap nilai kerja profesi petani atau nilai kerja profesi *live streamer* TikTok
- $H_1$ : Usia berpengaruh signifikan positif/negatif terhadap nilai kerja profesi petani atau nilai kerja profesi *live streamer* TikTok
- $H_2$ : Jenis kelamin berpengaruh signifikan terhadap nilai kerja profesi petani atau nilai kerja profesi *live streamer* TikTok
- $H_3$ : Pendidikan terakhir berpengaruh signifikan positif/negatif terhadap nilai kerja profesi petani atau nilai kerja profesi *live streamer* TikTok
- $H_4$ : Pendapatan bertani berpengaruh signifikan positif/negatif terhadap nilai kerja profesi petani atau nilai kerja profesi *live streamer* TikTok
- $H_5$ : Pendapatan *live streamer* TikTok berpengaruh signifikan positif/negatif terhadap nilai kerja profesi petani atau nilai kerja profesi *live streamer* TikTok
- $H_6$ : Kepemilikan lahan berpengaruh signifikan positif/negatif terhadap nilai kerja profesi petani atau nilai kerja profesi *live streamer* TikTok
- $H_7$ : Jumlah tanggungan berpengaruh signifikan positif/negatif terhadap nilai kerja profesi petani atau nilai kerja profesi *live streamer* TikTok
- $H_8$ : Lama *live streaming* dalam sehari berpengaruh signifikan positif/negatif terhadap nilai kerja profesi petani atau nilai kerja profesi *live streamer* TikTok

Untuk formulasi rekomendasi strategi kebijakan (tujuan 3) dianalisis dengan *stakeholder analysis*. Teknik analisis ini dilakukan dengan mengidentifikasi pihak yang berkepentingan, baik individu maupun lembaga dan menganalisis tingkat pengaruh (P) dan kepentingan (K) pada skala 1–5 untuk menentukan prioritas (Fedora & Hudiyono, 2019). Analisis mengacu pada unsur *pentahelix* yang melibatkan unsur pemerintah, akademisi, swasta, media, dan komunitas. Selain itu dilakukan pemetaan pemangku kepentingan berdasarkan kepentingan dan pengaruh (Sartika dan Yogopriyatno, 2024).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Persepsi Masyarakat Desa Bojongkembar terhadap Fenomena *Joget Sador*

Berdasarkan hasil *thematic analysis* didapatkan sebanyak 4 tema, yaitu: persepsi masyarakat Desa Bojongkembar, perkembangan fenomena *Joget Sador* di TikTok, dampak *Joget Sador* bagi masyarakat Desa Bojongkembar dan keberlanjutan tren *Joget Sador*. Masyarakat Desa Bojongkembar memiliki



persepsi yang terbagi antara dukungan dan kekhawatiran terhadap *Joget Sadbtor*. Pandangan positif didasarkan pada manfaat fungsionalnya sebagai solusi mengatasi pengangguran dan pencegah kriminalitas. Sementara itu, pandangan negatif muncul terkait dengan isu etika, norma, maupun citra desa. Live streamer harus siap menghadapi risiko seperti bagaimana menjelaskan sikap mereka terhadap judi online yang memanfaatkan situsnya, dan pernah membawa mereka pada konsekuensi hukum.

“Semakin terkenal itu secara hukum kita gak bakal kuat secara perlindungan sosial, juga secara manajemen. Makanya Sadbtor ke anggota yang lain yang baru itu bilang, biarin saya yang viral jangan mereka. Sulit kalau kita fyp. Sulitnya kita bakal mikirin itu aja terus, kita harus jawab konten, kita harus klarifikasi isi viral itu, kecuali kontennya emang lebih ke konten tutorial, terus musik dan sebagainya. Tapi kalau konten kayak gitu (*Joget Sadbtor*) mah viralnya jadi tertekan.” (W, Laki-laki, 41 Tahun).

Berdasarkan *in-depth interview* dengan Gunawan selaku pencetus *Joget Sadbtor*, fenomena itu bermula sebagai respon atas kesulitan ekonomi di tengah pandemi, kemudian berkembang menjadi sebuah alternatif profesi yang memberi penghasilan. Gunawan yang pada awalnya bekerja sebagai penjahit keliling di Jakarta. Ia memulai *live streaming* di tahun 2020 karena pekerjaannya terhalang pembatasan pergerakan saat masa pandemi COVID-19. Akhirnya penghasilan instan dari donasi *live streaming* menjadi motivasi utama dan melahirkan slogan konten “*beras habis, live solusinya*”.

“Awalnya memang jogetnya belum *Joget Patok Ayam (Joget Sadbtor)*. Dulu mah asal joget aja, mau ada atau enggak yang gift, joget aja full. Terus pernah joget pargoy tapi kena larangan (*banned*), jadi kita pengen joget yang tanpa kena *banned*. Pengen yang bar-bar gitu, yang kelihatan capek. Apalagi kalau zaman dulu mah, sultan-sultan kan pengennya kan nyiksa gitu artinya semakin susah payah semakin suka. Kayak kita ke lumpur juga pernah. Nah, di sana kan guling-guling, sampai kena pelanggaran lagi. TikTok kan emang begitu. Kira-kira banyak yang hujat atau banyak yang negatif lah, pasti sama TikTok diubah peraturan.” (Gunawan, Laki-laki, 37 Tahun).

Fenomena *Joget Sadbtor* menciptakan dampak ekonomi transformatif bagi para pelaku, juga diiringi oleh dinamika sosial dan kultural di tingkat komunitasnya. Secara ekonomi, fenomena ini menyediakan peluang penghasilan alternatif bagi warga yang mayoritas berprofesi sebagai petani atau buruh tani. Di sisi sosial, pihak instansi mengakui bahwa *live streaming Joget Sadbtor* sangat membantu dalam kegiatan sosial, seperti bantuan kepada warga kurang mampu dan kontribusi sembako saat terjadi musibah.

“Kalau untuk kegiatan sosial, saya cukup berterima kasih juga, ke tim Sadbtor ini, karena mereka memang ada beberapa kegiatan yang cukup membantu kita juga. Mereka pernah membantu di kegiatan sosial, pada saat kita terjadi bencana pergerakan tanah. Sadbtor memberikan bantuan, beberapa bantuan sembako kepada kami.” (L, Perempuan, 53 Tahun).

Persepsi masyarakat terhadap keberlanjutan tren *Joget Sadbtor* terbagi antara kesadaran akan risiko penurunan popularitas dan optimisme terhadap potensi adaptasi. Fenomena ini mulai menarik perhatian publik sejak tahun 2023 sampai akhirnya mencapai fase *booming* pada tahun 2024. Kesadaran risiko penurunan tren diakui oleh semua pihak terutama setelah fase *booming* tersebut. Kekhawatiran ini diperkuat oleh adanya risiko kejenuhan publik yang dapat membuat tren meredup (“*nge-drop*”), meskipun pelaku *Joget Sadbtor* masih bersyukur karena ada saja donatur yang mau bersedekah.

“Semuanya itu ada masanya. Jangankan kayak Sadbtor, artis-artis yang lain juga ada ininya (masanya). Tapi kita harus bersyukur, kita bikin happy, bikin senang dan kuat. Saya juga udah merasakan, pahit-manis, rame-sepi. Makanya kalau lagi sepi udah enggak kaget karena udah terbiasa dari awal.” (Gunawan, Laki-laki, 37 Tahun).

Terdapat optimisme kuat bahwa tren ini dapat bertahan melalui inovasi dan adaptasi. Keberlanjutan *Joget Sadbtor* didukung oleh adanya adaptasi strategis melalui diversifikasi platform dan konten. Gunawan mulai merambah ke platform lain, seperti YouTube dan Facebook, serta terus menciptakan gaya joget baru agar konten tetap menarik. Upaya tersebut juga diperkuat oleh pengakuan salah satu pelaku *Joget Sadbtor*, yang menyatakan bahwa Gunawan memang aktif mengembangkan gaya-gaya baru untuk memastikan joget tersebut tetap relevan dan diminati oleh banyak orang.

“Kalau joget yang sekarang udah mulai menurun. Tapi masih ada aja yang ngasih sih. Biasanya kalau joget dikasih gift donat, ada yang koin seratus atau yang seribu, pasti ada aja. Jadi kira-kira tren ini menurut saya sih pasti berkembang lah. Soalnya yang lain juga ada yang ikut-ikutan. Dari Cibadak juga kesini buat bikin video konten.” (A, Laki-laki, 21 Tahun).

### Faktor-faktor yang Memengaruhi Nilai Kerja Profesi Petani dan Profesi Live Streamer TikTok Ditinjau dari Aspek Sosial Ekonomi

Mayoritas responden adalah laki-laki (83 persen) dengan rentang usia rata-rata 36 hingga 45 tahun, dan tingkat pendidikan terakhir SMA (41 persen). Responden rata-rata memiliki tiga tanggungan keluarga (36,6 persen) dan mayoritas dari mereka masih memiliki lahan pertanian (53,7 persen). Kesenjangan pendapatan juga tercatat dengan penghasilan mayoritas dari profesi petani hanya berkisar antara 100 ribu hingga 500 ribu rupiah per bulan, sementara pendapatan dari profesi *live streamer* TikTok mencapai 1 juta hingga 2 juta rupiah per bulan.

**Tabel 1.** Hasil uji beda nilai kerja profesi petani dan *live streamer* TikTok

| Variabel                                | Nilai          | Mean Rank | Asymp. Sig. (2-tailed) | Simpulan   |
|-----------------------------------------|----------------|-----------|------------------------|------------|
| Nilai kerja petani                      | Negative ranks | 28        | 20,09                  | 0,005      |
| Nilai kerja <i>live streamer</i> TikTok | Positive ranks | 10        | 17,85                  | Signifikan |

Berdasarkan Tabel 1, sebanyak 28 dari 41 responden (68,3%) menjawab nilai kerja profesi *live streamer* TikTok lebih tinggi dibandingkan petani, sementara hanya 10 responden (24,4%) yang memberikan penilaian sebaliknya, dan sisanya menilai keduanya setara. Oleh karena itu, secara rata-rata nilai kerja profesi *live streamer* TikTok secara signifikan lebih tinggi dibandingkan nilai kerja profesi petani dengan *p-value* sebesar 0,005 pada tingkat kepercayaan 95 persen. Temuan ini menunjukkan bahwa profesi *live streamer* TikTok dipandang memiliki nilai kerja lebih tinggi dibandingkan petani, baik dari aspek ekonomi maupun sosial. Sementara itu, profesi petani yang berperan penting dalam ketahanan pangan dan budaya pedesaan justru kurang mendapat apresiasi dan pengakuan ekonomi yang layak. Kondisi ini berpotensi menurunkan minat generasi muda terhadap sektor pertanian yang dapat mengancam keberlanjutan budaya agraris. Hasil ini sejalan dengan temuan Ningsih (2024) bahwa nilai kerja masyarakat kini bergeser dari kontribusi budaya pertanian menuju nilai ekonomi baru yang dibentuk melalui beragam budaya digital.

Analisis regresi logistik biner untuk nilai kerja profesi petani ( $Y_1$ ) menggunakan metode *backward* yang menghasilkan enam model. Model ke-3 dipilih sebagai model terbaik dengan empat variabel utama yakni jenis kelamin ( $X_2$ ), pendidikan terakhir ( $X_3$ ), rata-rata pendapatan bertani ( $X_4$ ), dan kepemilikan lahan ( $X_6$ ). Secara keseluruhan model signifikan secara statistik pada tingkat kepercayaan 90 persen. Hal ini terlihat dari nilai Omnibus Test sebesar 0,069, yang nilainya kurang dari  $\alpha = 0,1$ . Nilai ini menunjukkan bahwa penambahan variabel-variabel bebas secara bersama-sama kuat untuk memprediksi nilai kerja petani secara signifikan dibandingkan dengan model tanpa prediktor. Nilai Test Hosmer and Lemeshow sebesar 0,639 yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa model ini memiliki kecocokan yang baik (*goodness-of-fit*). Selanjutnya, nilai Nagelkerke  $R^2$  menunjukkan bahwa variabel-variabel bebas yang digunakan dalam riset ini mampu menjelaskan sekitar 25,5 persen variasi dari variabel terikat yang dapat dilihat pada Tabel 2. Nilai R-square ( $R^2$ ) 25% dalam ilmu sosial berbasis data primer dapat diterima, dan tergolong moderat (Hair, 2010).

**Tabel 2.** Ringkasan model regresi logistik biner nilai kerja petani

| -2 Log likelihood | Signifikansi model | Hosmer and Lemeshow test | Nagelkerke $R^2$ |
|-------------------|--------------------|--------------------------|------------------|
| 48,114            | 0,069              | 0,639                    | 0,255            |

Secara parsial, hanya jenis kelamin berpengaruh signifikan (*odds ratio* = 7,357), menunjukkan laki-laki memiliki peluang 7,357 kali lebih tinggi untuk menyatakan nilai kerja profesi petani lebih tinggi dibanding *live streamer*, dibanding perempuan yang dapat dilihat pada Tabel 3. Temuan ini sejalan dengan temuan riset Yurike & Syafruddin (2025) yang menyatakan bahwa tenaga fisik yang dibutuhkan dalam pekerjaan pertanian lebih tinggi sehingga pekerjaan ini lebih sering dilakukan oleh laki-laki. Sedangkan, variabel lainnya tidak berpengaruh signifikan. Hasil analisis regresi logistik biner nilai kerja profesi petani disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil analisis regresi logistik biner nilai kerja profesi petani

| Variabel       | B                  | S.E.                 | Wald  | Sig.  | Exp(B) |
|----------------|--------------------|----------------------|-------|-------|--------|
| Konstanta      | -3,270             | 1,552                | 4,443 | 0,035 | 0,038  |
| X <sub>2</sub> | 1,996              | 1,159                | 2,964 | 0,085 | 7,357  |
| X <sub>3</sub> | 0,170              | 0,121                | 1,969 | 0,161 | 1,185  |
| X <sub>4</sub> | 2×10 <sup>-7</sup> | 2,7×10 <sup>-7</sup> | 0,507 | 0,476 | 1,000  |
| X <sub>6</sub> | -0,359             | 0,710                | 0,256 | 0,613 | 0,698  |

Berdasarkan Tabel 3, didapatkan nilai penduga bagi  $\beta_0$ ,  $\beta_1$ ,  $\beta_2$ ,  $\beta_3$ , dan  $\beta_4$  untuk ( $Y_1$ ) yang dituliskan dalam persamaan berikut.

$$p(y_1) = \frac{e^{(-3,270+1,996X_2+0,170X_3+2\times 10^{-7}X_4-0,359X_6)}}{1+e^{(-3,270+1,996X_1+0,170X_2+2\times 10^{-7}X_3-0,359X_4)}}$$

Analisis regresi logistik biner untuk nilai kerja profesi *live streamer* TikTok ( $Y_2$ ) menggunakan metode *backward* yang menghasilkan tujuh model. Model ke-4 dipilih sebagai model terbaik dengan empat variabel utama yakni usia ( $X_1$ ), rata-rata pendapatan *live streamer* TikTok ( $X_5$ ), kepemilikan lahan ( $X_6$ ), dan jumlah tanggungan ( $X_7$ ). Secara keseluruhan model signifikan secara statistik pada tingkat kepercayaan 95 persen yang terlihat dari nilai *Omnibus test* sebesar 0,003, yang nilainya kurang dari  $\alpha = 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa penambahan variabel-variabel bebas secara bersama-sama kuat untuk memprediksi nilai kerja petani secara signifikan dibandingkan dengan model tanpa prediktor. Nilai *Hosmer and Lemeshow test* sebesar 0,551 yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa model ini memiliki kecocokan yang baik (*goodness-of-fit*). Nilai Nagelkerke  $R^2$  menunjukkan bahwa variabel-variabel bebas yang digunakan dalam riset ini mampu menjelaskan sekitar 43,3 persen variasi dari variabel terikat (Tabel 4). Dalam ilmu sosial, Nagelkerke  $R^2$  43,3% dapat dianggap sebagai nilai yang moderat hingga kuat (Nagelkerke, 1991).

Semua variabel sosio-ekonomi klasik  $X_3$ ,  $X_4$ ,  $X_6$  tidak signifikan, artinya penentu orang menghargai petani bukan faktor demografi/ekonomi, tapi mungkin faktor yang lain seperti budaya, agama, paparan media, atau *peer effect* yang tidak masuk model. Warga Bojongkembang tidak menilai kerja sebagai petani jelek karena miskin, dan tidak nilai streamer bagus karena kaya. Penilainnya berbasis usia, gender, agama, dan popularitas.

**Tabel 4.** Model summary regresi logistik biner nilai kerja *live streamer* TikTok

| -2 Log likelihood | Signifikansi model | Hosmer and Lemeshow test | Nagelkerke $R^2$ |
|-------------------|--------------------|--------------------------|------------------|
| 40,218            | 0,003              | 0,551                    | 0,433            |

Secara parsial, variabel usia, kepemilikan lahan, dan jumlah tanggungan orang berpengaruh signifikan pada tingkat kepercayaan 90 persen, sedangkan variabel pendapatan *live streamer* ditemukan berpengaruh signifikan pada tingkat kepercayaan 95 persen. Usia menunjukkan efek negatif dengan usia yang lebih muda memiliki peluang 1,09 lebih besar untuk menilai tinggi profesi ini, sementara kepemilikan lahan secara drastis menurunkan peluang tersebut (*odds ratio* = 0.109). Sebaliknya, jumlah tanggungan memberikan dorongan positif dengan peluang 2,049 kali lebih tinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian Riwanda et al. (2024) yang menyatakan bahwa demografi tenaga kerja dan tekanan ekonomi mendorong pekerjaan di sektor digital sebagai alternatif karena menawarkan akses cepat ke peluang pendapatan baru. Hasil analisis regresi logistik biner nilai kerja profesi *live streamer* TikTok disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Hasil analisis regresi logistik biner nilai kerja profesi *live streamer* TikTok

| Variabel       | B                    | S.E.                 | Wald  | Sig.  | Exp(B) |
|----------------|----------------------|----------------------|-------|-------|--------|
| Konstanta      | 0,552                | 1,466                | 0,142 | 0,706 | 1,738  |
| X <sub>1</sub> | -0,086               | 0,040                | 4,580 | 0,032 | 0,917  |
| X <sub>5</sub> | 4,1×10 <sup>-7</sup> | 2,2×10 <sup>-7</sup> | 3,584 | 0,058 | 1,000  |
| X <sub>6</sub> | -2.213               | 0,965                | 5,225 | 0,022 | 0,109  |
| X <sub>7</sub> | 0,718                | 0,337                | 4,526 | 0,033 | 2,049  |

Berdasarkan Tabel 5, didapatkan nilai penduga bagi  $\beta_0$ ,  $\beta_1$ ,  $\beta_2$ ,  $\beta_3$ , dan  $\beta_4$  untuk ( $Y_2$ ) yang dituliskan dalam persamaan berikut.

$$p(y2) = \frac{e^{(0,552-0,086X1+4,1 \times 10^{-7}X5-2,213X6+0,718X7)}}{1 + e^{(0,552-0,086X1+4,1 \times 10^{-7}X5-2,213X6+0,718X7)}}$$

Karena pendapatan dan kepemilikan lahan tidak berpengaruh, program Dintan yang konvensional seperti pembagian traktor atau subsidi pupuk tidak akan menaikkan *prestige* petani. Intervensi harus ditujukan pada narasi dan identitas. Sebagai contoh lomba *influencer* pertanian, kurikulum muatan lokal "aku bangga jadi petani", tokoh agama ceramah tentang barokahnya bertani, dengan target utama perempuan dan anak muda.

### Rekomendasi Strategi Kebijakan terhadap Fenomena Alternatif Profesi Petani Menjadi Live Streamer Tiktok Di Desa Bojungkembar

Terdapat sembilan *stakeholder* berdasarkan model *pentahelix* yang menjadi informan dalam *stakeholder analysis* fenomena *Joget Sador*. Masing-masing *stakeholder* memiliki peran dan kontribusi sesuai dengan kedudukannya yang disajikan pada Tabel 6.

**Tabel 6.** Peran dan kontribusi *pentahelix stakeholder*

|    | Stakeholder                                                         | Peran dan Kontribusi                                                                                                                                                   | Keterangan |
|----|---------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 1. | TikTok Agency (S1)                                                  | Penyedia platform dan sistem monetisasi, pengelola mekanisme pembayaran, dan pemberi pelatihan teknis optimalisasi akun.                                               | Swasta     |
| 2. | Masyarakat Live Streamer TikTok (S2)                                | Aktor utama dan inisiator konten sebagai pelaksana langsung kegiatan <i>live streaming</i> , penyedia umpan balik ( <i>feedback</i> ) dan kontributor kegiatan sosial. | Komunitas  |
| 3. | Dinas Sosial Kabupaten Sukabumi (S3)                                | Pengawas kesejahteraan sosial dan fasilitator dalam bantuan sosial komunitas dan masyarakat                                                                            | Pemerintah |
| 4. | Dinas Komunikasi Informatika dan Persandian Kabupaten Sukabumi (S4) | Regulator konten digital, pembina literasi digital, pengawas kepatuhan hukum, dan fasilitator infrastruktur digital.                                                   | Pemerintah |
| 5. | Camat Cikembar (S5)                                                 | Koordinator wilayah sebagai mediator konflik warga-komunitas, fasilitator perizinan, dan pengarah pengembangan konten edukatif.                                        | Pemerintah |
| 6. | Dinas Pertanian Kabupaten Sukabumi (S6)                             | Pengawas produktivitas pertanian, pemantau peralihan profesi, pendorong diversifikasi pendapatan petani, dan integrator promosi produk lokal.                          | Pemerintah |
| 7. | Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Kabupaten Sukabumi (S7)      | Fasilitator pembangunan desa digital, integrator program ekonomi kreatif, dan pendorong kelembagaan formal (koperasi/UMKM).                                            | Pemerintah |
| 8. | Pakar Ekonomi Digital (S8)                                          | Analisis dampak sosial-ekonomi, perumus rekomendasi kebijakan berbasis data, dan konsultan strategi keberlanjutan.                                                     | Akademisi  |
| 9. | Media Pers Radar Sukabumi (S9)                                      | Pembangun citra publik, pengontrol opini media sosial, dan penyedia ruang diskusi.                                                                                     | Media      |

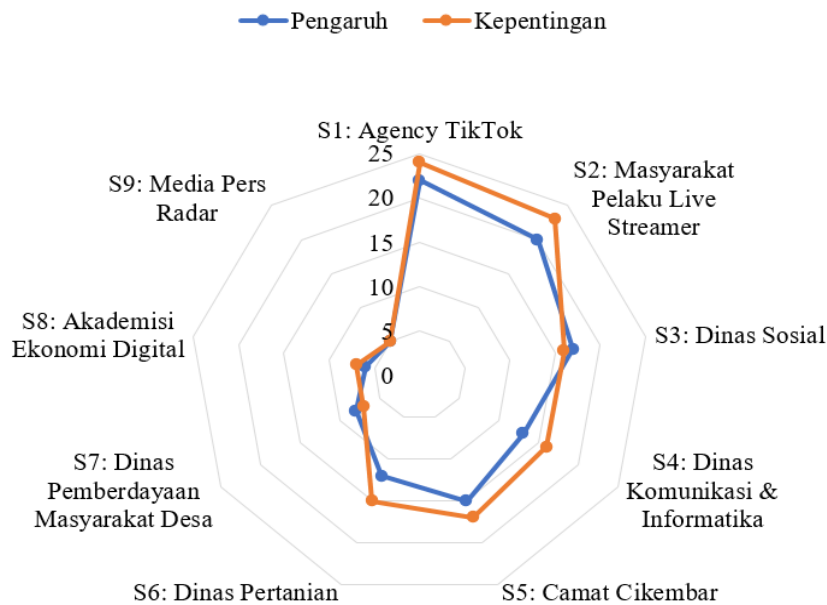
Berdasarkan Tabel 6, setiap *stakeholder* memiliki peran strategis sesuai dengan kedudukannya dalam merumuskan kebijakan terkait eksplorasi fenomena *Joget Sador*. Hal ini sejalan dengan temuan



Naufal et al. (2023) bahwa pemahaman mengenai peran dan status perlu melihat konteks lokal, karena konstruksi sosial terhadap status dapat berbeda antar komunitas masyarakat.

### Pengaruh dan Kepentingan Stakeholder

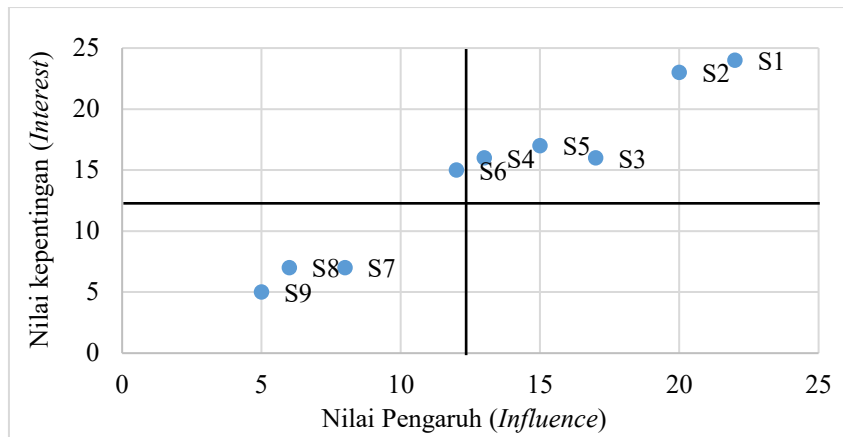
Tingkat pengaruh (*influence*) dan kepentingan (*interest*) dalam *stakeholder analysis* dikaji melalui lima aspek utama yang menggambarkan peran dan keterlibatan masing-masing pihak dalam mendukung keberhasilan program. Aspek pengaruh mencakup keterlibatan (P1), manfaat (P2), peran (P3), program kerja (P4), dan kolaborasi (P5). Sementara itu, aspek kepentingan diukur berdasarkan kondisi kekuatan (P1), kondisi kelayakan (P2), kondisi kompensasi (P3), kondisi karakter (P4), dan kondisi organisasi (P5) (Sartika & Yogopriatno, 2024). Hasil perhitungan nilai pengaruh dan kepentingan stakeholder ditampilkan pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Tingkat pengaruh dan kepentingan stakeholder dalam fenomena *joget sadbor*

Berdasarkan Gambar 2, TikTok Agency (S1) menempati posisi dengan nilai pengaruh (22) dan kepentingan (24) tertinggi di antara seluruh stakeholder yang terlibat. Hal ini menunjukkan bahwa TikTok Agency merupakan *key player* yang memiliki peran paling strategis dalam ekosistem kegiatan *live streaming* TikTok. Peran utama TikTok Agency meliputi manajemen dan pengawasan operasional kegiatan streamer, evaluasi performa konten, serta perancangan strategi kreatif untuk meningkatkan keterlibatan audiens (*engagement*) di platform. Media Pers Radar Sukabumi (S9) memperoleh nilai terendah dalam aspek pengaruh dan kepentingan dengan nilai 5, yang menempatkannya pada kategori stakeholder dengan tingkat keterlibatan paling rendah.

Hal ini disebabkan oleh tugas dan fungsi media yang berfokus pada penyebaran informasi, serta penyediaan ruang berita, tanpa terlibat langsung dalam proses pengambilan keputusan maupun implementasi kegiatan. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, disusun matriks pengaruh kepentingan stakeholder yang disajikan pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Matriks pengaruh kepentingan stakeholder dalam fenomena joget sadbor

Gambar 3 menunjukkan bahwa tingkat pengaruh dan tingkat kepentingan menjadi determinan dalam mengidentifikasi posisi strategis masing-masing terhadap fenomena *Joget Sadbor*. TikTok Agency (S1), Masyarakat Live Streamer TikTok (S2), Dinas Sosial Kabupaten Sukabumi (S3), Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Sukabumi (S4), dan Camat Cikembar (S5) termasuk ke dalam kategori *key players*. Titik Kritis Ada di S1 dan S2, TikTok Agency dan Streamer itu *key players* berarti tanpa komitmen mereka, regulasi Pemda akan sia-sia. Agency memegang aturan monetisasi dan kebijakan untuk *takedown* sedangkan streamer mengandalkan basis massa. Ini merupakan ciri khas ekonomi digital negara sering kalah cepat dari platform. Kelompok ini memiliki tingkat pengaruh dan kepentingan yang tinggi dalam pengambilan keputusan. Peran mereka krusial dalam menentukan arah regulasi, intervensi kebijakan, serta tata kelola sosial dan digital terkait fenomena *Joget Sadbor*.

Selanjutnya, Dinas Pertanian Kabupaten Sukabumi (S6) berada pada kategori *subjek* dengan kepentingan yang relatif tinggi namun tingkat pengaruh yang lebih terbatas. Adapun Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Kabupaten Sukabumi (S7), Pakar Ekonomi Digital (S8), dan Media Pers Radar Sukabumi (S9) menempati posisi *crowd* dengan rendahnya tingkat pengaruh dan kepentingan. Dinas Sosial dan Diskominfo dominan, Dintan lemah. Fenomena ini dapat dibaca negara memandang masalah konten tiktok sebagai masalah sosial-digital, belum sebagai masalah pertanian. Dinsos urus bansos & kemiskinan, Diskominfo urus konten. Dintan tidak punya power padahal objeknya petani. Ada kesenjangan atau ketidak terpaduan kebijakan (*policy mismatch*).

Pihak kecamatan (S5) punya pengaruh tinggi karena langsung hadapi warga. Regulasi pusat akan gagal kalau Camat tidak mensosialisasikan dengan baik. Camat bisa jadi mediator atau justru sumber resistensi. Tidak adanya stakeholder yang berpengaruh tinggi tapi tidak pamrih (High Influence but Low Interest) berarti tidak ada aktor netral kuat seperti seharusnya diperankan DPRD atau Bupati yang bisa jadi wasit. Semua yang kuat sudah punya kepentingan.

### Strategi kebijakan terhadap Fenomena *Joget Sadbor*

Fenomena *live streaming Joget Sadbor* menjadi alternatif profesi bagi masyarakat Desa Bojongkembar, khususnya bagi para petani. Aktivitas ini telah berkembang dari awal kemunculannya hingga kini memberikan dampak sosial ekonomi yang signifikan bagi masyarakat. Perkembangannya dipengaruhi oleh berbagai faktor membentuk nilai kerja para pelaku, yang mampu berperan sekaligus sebagai petani dan *live streamer* TikTok. Namun, peluang tersebut juga disertai tantangan perubahan dinamika sosial pedesaan, minimnya pemahaman literasi digital, serta risiko menurunnya minat terhadap pertanian jika *live streaming* menjadi prioritas utama.

Berdasarkan uraian diatas, strategi kebijakan yang dapat diterapkan meliputi: (1) inisiasi struktur organisasi formal dan standar operasional akun komunitas yang berfungsi mendata anggota, mencatat *gift* dan *endorsement*, serta mengawasi integritas akun untuk mencegah penggunaan yang melanggar hukum; (2) pelatihan konten berbasis Agromatirim dan *Live Marketing* produk lokal bagi pelaku *Joget Sadbor* agar mampu memadukan edukasi pertanian dengan promosi produk lokal secara langsung; dan (3)

inisiasi program duta pemasaran digital pertanian desa yang berperan aktif dalam mempromosikan potensi lokal serta membangun citra Desa Bojongkembang sebagai wilayah yang kreatif dan produktif.

Riset ini berkontribusi dalam memperkuat *Work Values Theory* untuk kasus adaptasi profesi di wilayah pedesaan agraris. Penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain cakupan studi kasus yang terbatas pada satu desa sehingga mengurangi daya generalisasi, keterbatasan jumlah responden dan ketersediaan data sekunder. Selain itu, desain penelitian *cross-sectional* belum memungkinkan analisis terhadap keberlanjutan tren jangka panjang. Karena itu penelitian ini berpotensi direplikasi pada penelitian berikutnya dengan cakupan yang lebih luas dan waktu berkala (*time series*).

## SIMPULAN

Persepsi masyarakat terhadap keberlanjutan tren *Joget Sador* terbagi antara kesadaran akan risiko penurunan popularitas dan optimisme terhadap potensi adaptasi. Sedangkan untuk faktor yang mempengaruhi persepsi terhadap nilai kerja, menunjukkan responden menghargai nilai kerja profesi *live streamer TikTok* lebih tinggi dibandingkan petani. Namun secara gender laki-laki memiliki peluang kali lebih tinggi untuk menyatakan nilai kerja profesi petani lebih tinggi dibanding *live streamer*, berarti laki-laki cenderung setia pada sektor pertanian. Demikian pula jumlah tanggungan keluarga berhubungan positif dengan penilaian tinggi terhadap profesi *live streamer tiktok*.

Temuan memperkuat penelitian sebelumnya bahwa digitalisasi telah membuka akses informasi dan kesempatan ekonomi baru bagi masyarakat pedesaan. Terdapat optimisme kuat bahwa tren ini dapat bertahan melalui inovasi konten dan adaptasi. Keberlanjutan *Joget Sador* didukung oleh adanya adaptasi strategis melalui diversifikasi platform dan konten. Strategi kebijakan yang dapat diterapkan adalah melakukan inisiasi struktur organisasi formal dan standar operasional akun komunitas serta mengawasi integritas akun; kedua, pelatihan konten berbasis Agromatirim dan *live marketing* produk lokal bagi pemuda dalam organisasi karang taruna, dan ketiga inisiasi program duta pemasaran digital pertanian desa yang berperan aktif dalam mempromosikan potensi lokal yang diintegrasikan dalam penyuluhan pertanian. Rekomendasi pada aras praktis adalah perlu digiatkannya lomba *influencer* pertanian, kurikulum muatan lokal "aku bangga jadi petani", atau ceramah tokoh agama tentang barokahnya bertani, dengan target utama perempuan dan anak muda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmed, S. K., Mohammed, R. A., Nashwan, A. J., Ibrahim, R. H., Abdalla, A. Q., Ameen, B. M., & Khedhir, R. M. (2025). Using thematic analysis in qualitative research. *Journal of Medicine, Surgery, and Public Health*, 1–6.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1).
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Sukabumi. (2023). *Kabupaten Sukabumi dalam angka Sukabumi regency in figures 2023*. BPS Kabupaten Sukabumi. Sukabumi.
- Cahyani, S. U., Rosadha, S. A., Putri, T. A., & Jayanti, R. (2025). Analisis wacana pada video viral *Joget Sador*: representasi sosial dan ekonomi dalam media sosial. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1).
- Cakrawala, J. B., Permatasari, A. R., Khoirunnisa, W. O., Elsyifa, A. K., & Purwaningtyas, M. P. F. (2024). Komodifikasi empati: eksplorasi fenomena 'ngemis dan nyawer' online di media sosial TikTok. *Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, 26(1), 1–14.
- Diana, B. A., & Sari, J. A. (2024). Dampak transformasi digitalisasi terhadap perubahan perilaku masyarakat pedesaan. *Jurnal Pemerintahan dan Politik*, 9(2), 88–96.
- Fedora, S.D., dan Hudiyo, R.F., (2019). Analisis Pemangku Kepentingan pada Unit Hubungan Masyarakat dan Kesekretariatan PT Semen Padang. *Jurnal Administrasi Bisnis Terapan*. Volume 2, nomor 1 tahun 2019.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate Data Analysis*. Pearson Education.
- Justan, R., Margiono, M., Aziz, A., & Sumiati, S. (2024). Penelitian Kombinasi (*Mixed Methods*). *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(2), 253–267.
- Kementerian Pertanian. (2021). *Analisis Kesejahteraan Petani Tahun 2021*. Kementerian Pertanian Republik Indonesia. Jakarta.

- Matondang, A. R., & Kholil, S. (2024). The phenomenon of sadbor dance on TikTok: Farmers' weak Weapon In The Spiral Of Silence And Daily Resistance. *Journal of Research in Social Science and Humanities*, 4(2).
- Nagelkerke, N. J. D. (1991). A note on a general definition of the coefficient of determination. *Biometrika*, 78(3), 691-692.
- Naufal, M. L., Rahmawati, E., Kuds, S. B., & Darmawan, I. (2023). Dinamika Perubahan Sosial dan Dampaknya Terhadap Pembangunan Berkelanjutan: Perspektif Multidisiplin. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(7), 185–190.
- Riwanda., Saputra, A. F., Fitri, R. N., & Malik, A. (2024). Demografi angkatan kerja di Indonesia: tren, tantangan, dan implikasinya terhadap pembangunan ekonomi. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1(5).
- Ross, M., Schwartz, S. H., & Surkiss, S. (1999). *Basic individual values, work values, and the meaning of work. Applied Psychology: An International Review*, 48(1), 49–71.
- Sartika, S., & Yogopriyatno, J. (2024). Stakeholder Mapping dalam Formulasi Kebijakan Tentang Pengelolaan Persampahan di Kota Lubuklinggau. *Iapa Proceedings Conference*.
- Sari, J. A., & Diana, B. A. (2024). Dampak transformasi digitalisasi terhadap perubahan perilaku masyarakat pedesaan. *Jurnal Pemerintahan dan Politik*, 9(2), 88-96.
- Yusuf, A., Wulida, S. N., Khosyati, N. E., Andrian, S. H., & Biworo, M. (2024). Felerchine inovasi mesin sayur portabel bertenaga surya sebagai teknologi ketahanan pangan pasca panen. *Jurnal Multi disiplin West Science*, 3(6), 696–704.
- Yusuf, G. O., Jaya, A. K., & Ilyas, N. (2020). Pemodelan regresi logistik biner menggunakan metode momen diperumum. *Journal of Statistic and Its Application*, 1(2), 74–82.