

**BUDAYA PARTISIPATIF PADA PENONTON SEPAK  
BOLA**

**(Studi Etnografi Virtual Komunikasi Penonton Platform  
Streaming Vidio Dot Com)**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Zahra Syifa Handoko**

**201810415089**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA  
2023**

**BUDAYA PARTISIPATIF PADA PENONTON SEPAK  
BOLA**

**(Studi Etnografi Virtual Komunikasi Penonton Platform  
Streaming Vidio Dot Com)**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Zahra Syifa Handoko**

**201810415089**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA  
2023**

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**Judul Skripsi** : BUDAYA PARTISIPATIF PENONTON  
SEPAK BOLA (Studi Etnografi Virtual  
Komunikasi Penonton Platform Streaming  
Vidio Dot Com)

**Nama Mahasiswa** : Zahra Syifa Handoko

**Nomor Pokok Mahasiswa** : 201810415089

**Program Studi/Fakultas** : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi** : 02 Februari 2023



  
Dr. Aan Widodo, S.I.Kom, M.I.Kom

NIDN. 0322038901

## LEMBAR PENGESAHAN

**Judul Skripsi** : BUDAYA PARTISIPATIF PADA PENONTON  
SEPAK BOLA (Studi Etnografi Virtual  
Komunikasi Penonton Platform Streaming Vidio  
Dot Com)

**Nama Mahasiswa** : Zahra Syifa Handoko

**Nomor Pokok Mahasiswa** : 201810415089

**Program Studi/Fakultas** : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi** : 02 Februari 2023

Jakarta, 09 Februari 2023

### MENGESAHKAN,

**Ketua Penguji** : Dr. Dwinarko, Drs., M.M., M.H  
NIDN. 0312026604

**Penguji** : Dr. Aan Widodo, S.I.Kom, M.I.Kom  
NIDN. 0322038901

**Sekretaris Penguji** : Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si  
NIDN. 0330089401

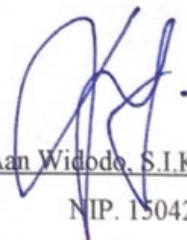
### MENGETAHUI,

Ketua Program Studi  
Ilmu Komunikasi



Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si  
NIP. 2109527

Dekan  
Fakultas Ilmu Komunikasi



Dr. Aan Widodo, S.I.Kom, M.I.Kom  
NIP. 1504222

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul **BUDAYA PARTISIPATIF PADA PENONTON SEPAK BOLA (Studi Etnografi Virtual Komunikasi Penonton Platform Streaming Vidio Dot Com)** ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan digandakan melalui Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui Internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 09 Februari 2023

Yang membuat pernyataan,



Zahra Syifa Handoko

201810415089

## ABSTRAK

**Zahra Syifa Handoko 201810415089.** Budaya Partisipatif Penonton Sepak Bola (Studi Etnografi Virtual Komunikasi Penonton Platform Streaming Vidio Dot Com).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui budaya partisipatif yang muncul dari interaksi daring penggemar melalui kolom komentar Vidio Dot Com pada pertandingan sepak bola Liga 1 khususnya PSM Makassar. Penelitian ini menggunakan konsep budaya partisipatif menurut Henry Jenkins. Jenis penelitian ini adalah kualitatif menggunakan pendekatan etnografi virtual dan di analisis menggunakan analisis tematik menurut Virginia Braun & Victoria Clarke. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya beragam interaksi penggemar secara daring lalu dari interaksi tersebut muncul budaya partisipatif. Dari interaksi daring penggemar tersebut muncul juga tema-tema yang berhubungan yakni pertikaian, pesan mendukung dan saling mendukung, stiker dan *emoji*, serta mengejek.

**Kata Kunci:** Budaya Partisipatif, Penonton Bola.

## ABSTRACT

**Zahra Syifa Handoko 201810415089.** *Participative Culture in Football Spectators (Virtual Ethnography Study of Audience Communication Streaming Platform Vidio Dot Com).*

*This study aims to determine the participatory culture that arises from online fan interaction through the Vidio Dot Com comments column at League 1 soccer matches, especially PSM MAKASSAR. This type of research is qualitative using a virtual ethnographic approach and analyzed using thematic analysis according to Virginia Braun & Victoria Clarke. The results of this study indicate that there are various online fan interactions and from these interactions a participatory culture emerges. From the fans online interactions, related themes emerged, conflict, messages of support and mutual support, stickers and emojis, and ridicule.*

**Keywords:** *Participatory Culture, Football Audience.*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas ridho dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“BUDAYA PARTISIPATIF PADA PENONTON SEPAK BOLA (Studi Etnografi Virtual Komunikasi Penonton Platform Streaming Vidio Dot Com)”**. Skripsi ini menjadi salah satu syarat yang wajib ditempuh dalam Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk mencapai gelar sarjana.

Dalam proses pengerjaan hingga penyusunan skripsi penulis banyak mendapat bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak sehingga proposal skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis ingin mengucapkan terimakasih terutama kepada kedua orang tua penulis. Penulis juga ingin berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam proses menyusun proposal skripsi ini:

1. Bapak Irjen Pol (Purn) Dr. Drs. H. Bambang Karsono S.H., M.M, selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Bapak Dr. Aan Widodo, S.I.Kom., M.I.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya serta Dosen Pembimbing saya yang telah membantu dan memotivasi saya sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Bapak Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dan seluruh staff akademik yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.
5. PT Vidio Dot Com tempat penulis bekerja saat ini.
6. Teman-teman seperjuangan kuliah saya Thomas n Friends yaitu Aqilla Fadiah, Debby Maurits, Ahmad Fauzan, Fajar Bagaskoro, Ganang Aprilianto, Hamam Mahatma, Jensico Sofyan, Muhammad Andrian, Yoza Pratama yang telah berjuang untuk menyelesaikan skripsi ini bersama-sama.

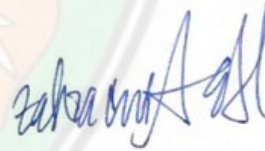


7. Sahabat saya Tifani Amalina dan Annur Athasya yang telah mendengarkan keluh kesah saya mengenai skripsi.
8. Justin Bieber, Seventeen, dan Astro karena telah menciptakan lagu yang bisa menjadi *comfort zone* dan penyemangat saya selama proses pengerjaan skripsi.
9. Dan yang terakhir, untuk diri saya sendiri karena sudah berusaha sebaik mungkin dan tidak menyerah.

Penulis menyadari bahwa terdapat banyak kekurangan dalam Skripsi ini. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran guna memperbaiki kekurangan yang terdapat dalam Skripsi. Penulis berharap Skripsi ini dapat memberikan manfaat dan memberikan kontribusi positif kepada pembaca. Akhir kata penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan yang tidak berkenan dalam laporan ini.

Jakarta, 09 Februari 2023

Penulis,



**Zahra Syifa Handoko**

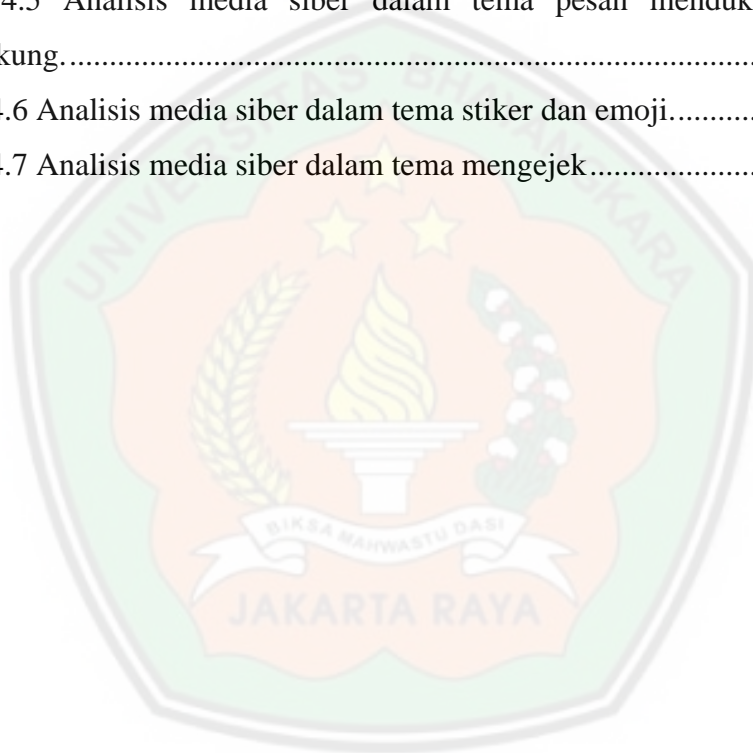
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Fokus Penelitian.....	6
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	6
1.4 Tujuan Penelitian .....	6
1.5 Manfaat Penelitian .....	6
1.5.1 Manfaat Akademis .....	6
1.5.2 Manfaat Praktis .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	7
2.2 Kerangka Konsep.....	9
2.2.1 Budaya Partisipatif.....	9
2.2.2 Kategori Budaya Partisipatif berdasarkan Bentuk Komunikasi .....	11
2.2.3 Proses Pembentukan Budaya Partisipatif .....	12
2.2.4 Komentar Penonton Bola sebagai Budaya Partisipatif.....	12
2.3 Kerangka Pemikiran .....	13
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>14</b>

3.1	Jenis Penelitian .....	14
3.2	Metode Penelitian .....	14
3.3	Obyek Penelitian.....	15
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	15
	3.4.1 Observasi .....	15
	3.4.2 Dokumentasi .....	16
3.5	Teknik Analisis Data .....	17
3.6	Keabsahan Data .....	18
3.7	Lokasi dan Waktu Penelitian .....	18
<b>BAB IV .....</b>		<b>19</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>19</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	19
	4.1.1 Gambaran Umum PT Vidio Dot Com .....	19
	4.1.2 Pertandingan Sepak Bola Liga 1 di Vidio Dot Com.....	21
	4.1.3 Interaksi Penggemar dalam Pertandingan Sepak Bola Liga 1 Vidio Dot Com.....	22
	4.1.4 Partisipasi Penggemar Secara <i>Verbal</i> dan <i>Non-Verbal</i> .....	23
	4.1.5 Pertikaian .....	29
	4.1.6 Saling Mendukung .....	30
	4.1.7 Pesan Dukungan .....	32
	4.1.8 Pola Interaksi Penggemar sebagai Bagian Budaya Partisipatif .....	41
4.2	Pembahasan Penelitian .....	53
	4.2.1 Budaya Partisipatif Penonton Pertandingan Sepak Bola yang Disiarkan Melalui Platform Streaming Digital Vidio Dot Com .....	53
<b>BAB V.....</b>		<b>59</b>
<b>PENUTUP.....</b>		<b>59</b>
5.1	Kesimpulan .....	59
5.2	Saran .....	60
<b>DAFTAR ISTILAH</b>		
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	7
Tabel 4.1 Tabel Interaksi Verbal dan Non Verbal.....	28
Tabel 4.2 Tabel Partisipasi Penggemar pada Kolom Komentar .....	34
Tabel 4.3 Klasifikasi kata-kata pertikaian dan dukungan.....	39
Tabel 4.4 Analisis media siber dalam tema pertikaian .....	44
Tabel 4.5 Analisis media siber dalam tema pesan mendukung dan saling mendukung.....	48
Tabel 4.6 Analisis media siber dalam tema stiker dan emoji.....	51
Tabel 4.7 Analisis media siber dalam tema mengejek.....	52



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Interaksi Penggemari di Kolom Komentar.....	3
Gambar 4.1 Logo PT Vidio Dot Com.....	20
Gambar 4.2 Tampilan Tayangan Liga 1 .....	21
Gambar 4.3 Jumlah Penonton Pertandingan Liga 1 PSM Makassar vs PSS Sleman, Sabtu 14 Januari 2023. ....	22
Gambar 4.4 Profil Pengguna .....	23
Gambar 4.5 Penggemar PSM Makassar Menampilkan Koreografi ‘Perwakilan’	24
Gambar 4.6 Penggemar Meninggalkan Stiker sebagai Salah Satu Bentuk Dukungan .....	25
Gambar 4.7 Interaksi Penggemari di Kolom Komentar.....	25
Gambar 4.8 Interaksi Penggemar di Kolom Komentar.....	27
Gambar 4.9 Interaksi Penggemari di Kolom Komentar.....	31
Gambar 4.10 Pesan Pendukung yang Ditinggalkan dalam Kolom Komentar oleh Penggemar.....	32
Gambar 4.11 Penulis Meninggalkan Pesan Dukungan dan Membalas Salah Satu Komentar di Kolom Komentar .....	34
Gambar 4.12 Pertikaian dalam Kolom Komentar.....	44
Gambar 4.13 Kalimat Mendukung yang Di Tinggalkan oleh penggemar .....	46
Gambar 4.14 Interaksi Saling Mendukung .....	47
Gambar 4.15 Penggemar Menggunakan Stiker dan Emoji.....	50
Gambar 4.16 Penggemar PSM Makassar yang mengejek PSS Sleman.....	52
Gambar 4.17 Ikatan yang Terjadi Di Antara Penggemar.....	56
Gambar 4.18 Meme Buatan Penggemar .....	57

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran.....	14
Bagan 4.2 Pola Interaksi Online Penggemar sebagai Bagian dari Budaya Partisipatif.....	40
Bagan 4.3 Interaksi Penggemar dalam Kolom Komentar.....	56



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Biodata Mahasiswa  
Lampiran 2 : Dokumentasi  
Lampiran 3 : Kartu Bimbingan  
Lampiran 4 : Form Perbaikan

