

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada awal tahun 2020 Indonesia dilanda oleh COVID-19 atau *Corona Virus Disease* 2019, tidak terkecuali Indonesia, virus yang pertama kali muncul di kota Wuhan, China ini diketahui menyebar dengan cepat melalui udara (Detik Health, 2020). Pada tanggal 15 Maret 2020 Kementerian Kesehatan Republik Indonesia mengumumkan terdapat 117 kasus pasien yang terinfeksi Corona (Kementerian Kesehatan Indonesia, 2020). Virus yang penyebarannya sangat cepat dan mematikan ini membuat Presiden RI Joko Widodo menetapkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) hal tersebut dikeluarkan dalam keterangan pers di Istana Kepresidenan Bogor, Jawa Barat pada Selasa (31/03/2020) (CNBC Indonesia, 2020).

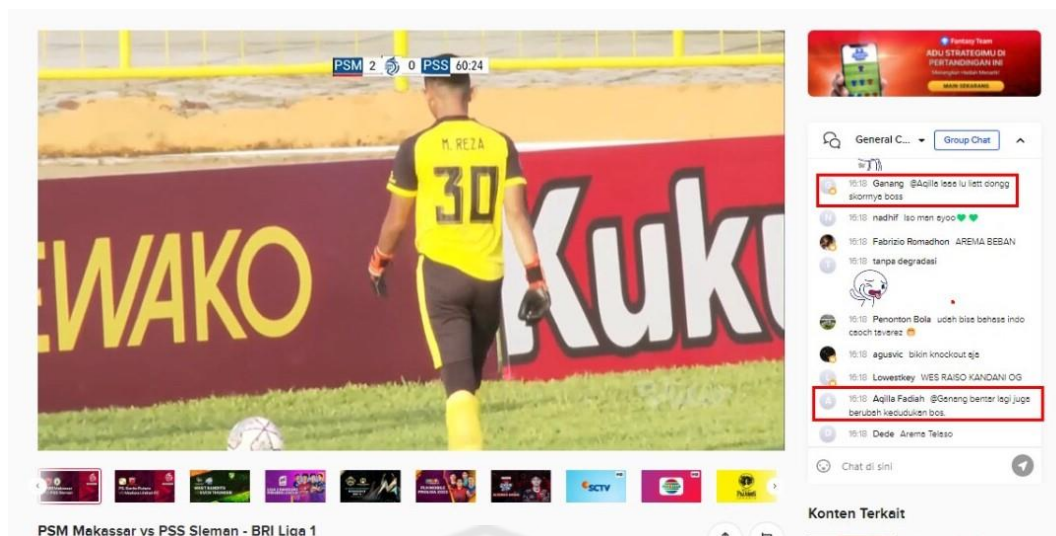
Pasal 13 Permenkes 9 tahun 2020 PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) merupakan pembatasan kegiatan pembelajaran di sekolah atau tempat kerja, kegiatan keagamaan, kegiatan sosial dan budaya, pembatasan transportasi, pembatasan kegiatan di tempat atau fasilitas umum, dan pembatasan kegiatan lainnya yang terkait dengan aspek pertahanan dan keamanan (Detik News, 2020).

Salah satu pembatasan yang dilakukan sebagai upaya pencegahan dan penanganan virus ialah pembatasan kehadiran penonton pada pertandingan sepak bola. Pertandingan sepak bola tetap berlangsung namun tanpa kehadiran penonton. Antara lain PT Liga Indonesia Baru memutuskan Shopee Liga 1 2020 yang digelar pada 01 Oktober 2020 – 28 Februari 2021 dipastikan digelar tanpa penonton (Kaltim Kita, 2020). Liga 2 juga memiliki nasib yang sama dengan Liga 1, yaitu pertandingan dapat tetap berjalan tanpa kehadiran penonton (Hasyim, 2021). Meski penonton tidak dapat menyaksikan langsung pertandingan bola dilapangan, penonton tetap dapat menyaksikan pertandingan melalui perangkat media teknologi yang tersedia. Beragam media menyediakan layanan-layanan pertandingan sepak bola yang didukung oleh teknologi dan internet, salah satunya ialah platform *streaming* Vidio Dot Com. Pertandingan sepak bola tetap disiarkan melalui

platform tersebut meski tanpa kehadiran penonton langsung (CNNIndonesia, 2020).

Kemajuan yang terjadi dalam bidang teknologi, informasi, dan komunikasi, khususnya internet membawa perubahan yang signifikan terhadap perkembangan media, hadirnya internet juga membuat teks, audio, dan visual dapat diakses secara bersamaan (Witarti, 2020). Perkembangan teknologi memungkinkan penggemar untuk menonton pertandingan bola melalui layanan yang tersedia. Hadirnya perangkat elektronik atau gawai seperti *handphone* dan laptop yang mudah dibawa kemanapun dapat membuat kegiatan menonton pertandingan bola dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Hadirnya internet diikuti pula dengan munculnya aplikasi-aplikasi pendukung, tak terkecuali aplikasi untuk menonton atau biasa disebut juga dengan platform *streaming*. Saat ini banyak bermunculan platform *streaming* di mana kita dapat menyaksikan pertandingan sepak bola, beberapa platform *streaming* itu seperti Vidio, MolaTV, SuperSoccer TV, dan lain-lain (Telset, 2022) dan platform *streaming* yang menayangkan pertandingan sepak bola terlengkap termasuk pertandingan sepak bola Indonesia terbesar yaitu Liga 1 ialah Vidio Dot Com.

Kemajuan teknologi dan aplikasi layanan *streaming* memunculkan fenomena menonton dari gawai. Dalam pertandingan sepak bola, meski penonton tidak hadir langsung dilapangan, penonton dapat turut menyaksikan pertandingan sepak bola melalui layanan *streaming* yang tersedia. Dalam layanan tersebut, penonton dapat berpartisipasi dan terlibat dalam aktivitas menonton pertandingan. Berdasarkan observasi penulis pada pertandingan sepak bola Liga 1, penonton menyaksikan melalui layanan *live streaming* dan turut berpartisipasi melalui kolom komentar sehingga terjadi interaksi antar penggemar yang terlihat dalam pertandingan sepak bola. Penulis melakukan observasi atau pengamatan dalam kolom komentar pertandingan sepak bola Liga 1. Penulis menemukan interaksi antar penggemar dalam kolom komentar, salah satunya akun dengan nama Ganang meninggalkan komentar menggunakan kata-kata yang mengejek klub PSS Sleman lalu di tanggapi oleh akun bernama Aqilla Fadiah, berikut percakapannya:



Gambar 1.1 Interaksi Penggemar di Kolom Komentar

Penulis berpendapat fenomena menonton bola dari gawai, interaksi penonton dalam sebuah platform streaming, serta keterlibatan aktif dalam platform dapat membentuk budaya baru yang sebagai disebut budaya partisipatif. Budaya partisipatif dapat muncul dalam interaksi penonton yang terjadi dalam kolom komentar. Indikasi berkembangnya budaya partisipatif penonton ditunjukkan melalui dua tren, pertama yaitu hadirnya teknologi baru dan yang kedua terbentuk budaya *do it yourself* (DIY) yang artinya penonton mempunyai kemampuan untuk memproduksi konten sendiri (Jenkins, 2008). Fandom (sekelompok fans) menjadi bagian budaya partisipatif yang mengubah pengalaman konsumsi media menjadi produksi teks-teks (menghasilkan produk baru) dan komunitas baru (Jenkins, 1992).

Terbentuknya budaya partisipatif ditandai dengan adanya interaksi antar penggemar sebagaimana didefinisikan oleh Jenkins budaya partisipatif merupakan budaya di mana penggemar diundang untuk berpartisipasi aktif dalam pembuatan dan sirkulasi produk baru (Jenkins, 2008), tidak hanya itu Jenkins juga mengungkapkan bahwa budaya partisipatif merujuk ke suatu fandom atau sekelompok penggemar (Jenkins, 1992 dalam (Henry Jenkins M. I., 2016).

Menurut Jenkins budaya partisipatif memiliki beberapa karakteristik, diantaranya yaitu: mengekspresikan diri dalam dunia virtual hampir tidak

mempunyai hambatan karena berbagai aktivitas dapat dilakukan di dunia virtual, antara sesama anggota dalam suatu kelompok memiliki hubungan yang dekat sehingga dapat menghasilkan bentuk-bentuk kreatifitas baru, seiring bertambahnya waktu solidaritas yang dimiliki oleh setiap anggota kelompok semakin kuat, dan dari hubungan solidaritas tersebut terbentuk hubungan yang kuat dan rasa saling memiliki diantara para anggota (Juddi, 2019).

Interaksi komunikasi yang terjadi dalam menonton bola, terjadi juga dalam aplikasi Vidio Dot Com. Vidio Dot Com menjadi ruang bagi para supporter untuk melakukan komunikasi, di mana komunikasi yang dilakukan merupakan komunikasi secara virtual. Orang-orang yang tergabung dalam aplikasi Vidio Dot Com dapat dinyatakan sebagai komunitas virtual di mana mereka dapat melakukan aktivitas komunikasi secara virtual. Komunitas virtual merupakan sekelompok orang yang melakukan interaksi atau berkomunikasi melalui internet (Solusindo, 2008). Penonton sepak bola yang melakukan interaksi melalui kolom komentar Vidio Dot Com dapat dikatakan sebagai komunitas virtual karena berada di ruang digital dan melakukan interaksi di ruang digital. Selain itu para penonton sepak bola tersebut memiliki kesamaan tujuan yaitu mendukung tim sepak bola favoritnya. Penonton pertandingan sepak bola diplatform streaming Vidio Dot Com merupakan komunitas virtual yang membentuk budaya partisipasi baru melalui proses interaksi antar sesama supporter melalui kolom komentar.

Penulis secara spesifik memilih Vidio Dot Com karena selain Vidio merupakan platform *streaming* no. 1 di Indonesia (Liputan6, 2021) Vidio juga menayangkan banyak konten sepak bola seperti BRI Liga 1 atau Liga 1, yaitu Liga Inggris, Serie A Italia, Ligue 1 Prancis, LaLiga Spanyol, UEFA Champions League, Europe League, dan Piala Dunia 2022 (Telset, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menggambarkan budaya partisipatif penonton dalam pertandingan sepak bola Liga 1. Beberapa penelitian tentang budaya partisipatif penonton sebelumnya telah dilakukan oleh Ratna Puspita (2021) dengan judul “Negosiasi Penonton Dalam *Live Streaming* Pada Era Posmodernisme: Antara Kenikmatan Menonton Film dan Berkomentar”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa aktivitas menonton melalui

live streaming tidak hanya berfokus pada menyaksikan film melainkan juga ada kegiatan berkomentar yang menunjukkan penonton film semakin jauh meninggalkan konsep khalayak yang pasif. Teguh Setiawan Imam Santoso dan Denik Iswardani Witarti (2019) yang berjudul “Konveregensi dan Perubahan Sosial: Interaksi Penonton ASIAN Games 2018 Pada Kanal EMTEK”. Hasil dari penelitian ini menyatakan aktivitas penonton ASIAN Games 2018 cukup tinggi menunjukkan indikasi perkembangan dalam menonton, penonton memiliki kontrol terhadap isi media, dan maraknya penggunaan media sosial dapat memberi keuntungan salah satunya rasa persatuan dalam mendukung atlet Indonesia. Rachmaniar dan Renata Anisa (2017) yang berjudul ”Komentar Kasar Netizen Untuk Video Debat Pilkada DKI 2017 Di Channel Youtube (Studi Etnografi Virtual tentang Komentar Kasar Netizen untuk Video Debat Final Pilkada DKI 2017 di Channel Youtube CNN Indonesia)”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komentar kasar netizen terkait video Debat Final Pilkada DKI Jakarta 2017 di Channel Youtube CNN Indonesia ialah: 1) netizen sering menghina calon pasangan yang bukan pilihannya, 2) warganet saling menghina dengan warganet lain yang mendukung calon pasangan lain, 3) netizen berdebat dengan netizen lain terkait pasangan calonnya.

Ketiga penelitian di atas memiliki fokus objek yang berbeda. Penelitian pertama mempunyai fokus mengeksplorasi aktivitas penonton ketika menyaksikan film melalui *live streaming*, penelitian kedua berfokus untuk menganalisis bagaimana konveregensi yang dilakukan oleh EMTEK dapat mempengaruhi perilaku penonton pertandingan ASIAN Games 2018, dan penelitian ketiga berfokus untuk mengetahui komentar kasar netizen Indonesia terkait video Debat Final Pilkada DKI Jakarta 2017 di Channel Youtube CNN Indonesia. Dalam penelitian ini penulis berfokus pada budaya partisipatif berdasarkan konsep Jenkins apa yang muncul dalam pertandingan sepak bola yang disiarkan melalui platform streaming.

Berdasarkan uraian diatas peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berkaitan dengan budaya partisipatif menonton bola melalui gawai.

1.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini memiliki fokus mengenai budaya partisipatif penonton pada pertandingan sepak bola yang disiarkan melalui platform streaming Vidio Dot Com.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Bagaimana **budaya partisipatif penonton pertandingan sepak bola yang disiarkan melalui platform streaming digital Vidio Dot Com?**

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini ialah **untuk mengetahui budaya partisipatif penonton selama pertandingan sepak bola yang disiarkan melalui platform streaming berlangsung.**

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Akademis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan khususnya Ilmu Komunikasi dan lebih terkhususnya Budaya Partisipatif Penonton di Platform Streaming sehingga dapat memberikan manfaat sebagai sumbangan karya ilmiah terhadap mahasiswa Ilmu Komunikasi.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi bagi perusahaan yang bersangkutan dan dapat menjadi pengetahuan tambahan bagi para suporter bola yang menyaksikan pertandingan sepak bola melalui platform streaming Vidio Dot Com.