

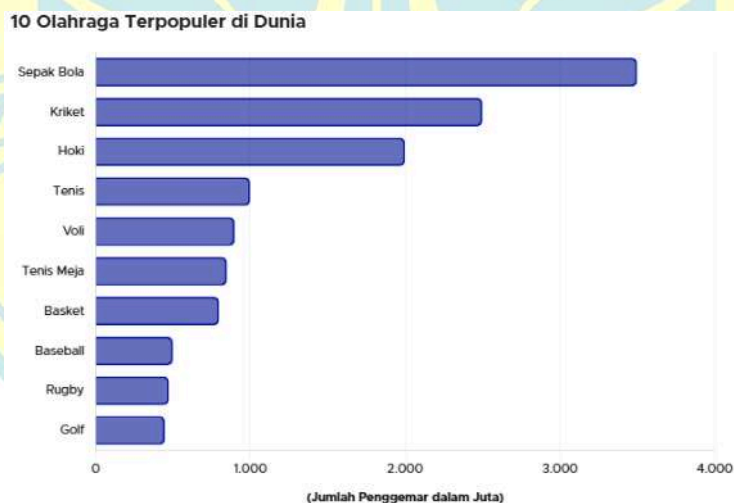
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang memiliki tingkat popularitas sangat tinggi di Indonesia. Berdasarkan data statistik yang dirilis oleh *Good Stats*, sepak bola tercatat sebagai olahraga paling populer di dunia jika dilihat dari jumlah penggemarnya. Pada Gambar 1.1 dapat dilihat hingga tahun 2025, sepak bola memiliki sekitar 3,5 miliar penggemar secara global, menjadikannya olahraga dengan jangkauan sosial paling luas dibandingkan cabang olahraga lainnya. Popularitas ini menunjukkan bahwa sepak bola tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi juga sebagai sarana pembentuk solidaritas dan pemersatu sosial melalui keterlibatan emosional para penggemarnya. Sepak bola mendominasi hampir seluruh benua, terutama di Eropa, Afrika, Asia, dan Amerika.¹

Gambar 1.1 Grafik 10 Olahraga Terpopuler di Dunia



Sumber: Hasil olahan data [Goodstats.id](https://goodstats.id)²

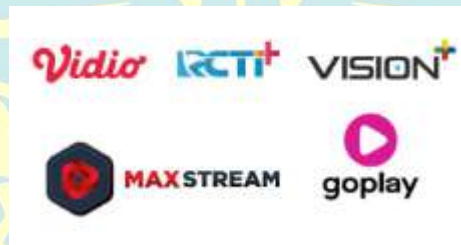
¹ Singh, Aryan. "The Most Popular Sports In The World." *World Atlas*, 2025. https://www.worldatlas.com/articles/what-are-the-most-popular-sports-in-the-world.html#h_5767602536141694693417691

² Diandra, Zalika. "Sepak Bola Masih Jadi Olahraga Terpopuler di Dunia 2025." *GoodStats Data*, 2025. <https://data.goodstats.id/statistic/sepak-bola-masih-jadi-olahraga-terpopuler-di-dunia-2025-XIjnx>

Budaya menonton sepak bola pada era televisi konvensional berkembang sebagai praktik sosial yang sangat komunal. Pada periode ketika siaran pertandingan masih didominasi oleh televisi nasional, aktivitas nonton bareng (nobar) menjadi hal yang lazim dilakukan di berbagai ruang sosial seperti rumah warga, warung kopi, hingga pos ronda. Televisi tidak hanya berfungsi sebagai medium penyiaran pertandingan, tetapi juga sebagai pusat berkumpul yang membentuk ruang interaksi kolektif. Pertandingan sepak bola, terutama laga liga top Eropa atau tim nasional yang menjadi momentum yang dinanti.

Praktik nobar memperlihatkan adanya dimensi kelas dan akses ekonomi. Televisi kabel atau parabola sering kali menjadi fasilitas bersama yang tidak dimiliki setiap rumah tangga, sehingga ruang publik semi-formal seperti warkop menjadi titik temu sosial. Sepak bola kemudian menjadi medium yang menjembatani relasi sosial lintas usia, pekerjaan, dan latar belakang ekonomi. Dalam kajian sosiologi olahraga, fenomena ini dipahami sebagai bagian dari budaya populer yang memperkuat identitas komunitas melalui pengalaman emosional bersama.³

Gambar 1.2 Platform OTT di Indonesia



Sumber: Google

Pergeseran pola interaksi spasial ini dapat ditelusuri melalui proses dekonstruksi ruang fisik tempat suporter biasa berkumpul. Pada era ketika siaran pertandingan masih didominasi oleh televisi konvensional, interaksi suporter sangat

³ Giulianotti, R. (2002). "Supporters, Followers, Fans, and Flâneurs: A Taxonomy of Spectator Identities in Football." *Journal of Sport & Social Issues*, 26(1), 25–46.

bersifat komunal dan terikat secara geografis. Keterbatasan kepemilikan akses siaran berbayar di tingkat rumah tangga, seperti televisi kabel atau parabola,

Di ruang-ruang fisik inilah ikatan komunal dibangun secara tatap muka. Namun, kondisi spasial ini mengalami perubahan akibat masifnya ekspansi platform *Over-The-Top* (OTT). Tingginya pertumbuhan platform *streaming* memfasilitasi privatisasi tontonan. Sebagai gambaran, pada tahun 2025, platform *streaming* lokal seperti Vidio mencatat pertumbuhan signifikan dalam konsumsi konten olahraga secara digital, dengan total durasi tontonan meningkat lebih dari 34% dibandingkan tahun sebelumnya, serta basis pelanggan yang menembus jutaan pengguna aktif di Indonesia.⁴ Kemudahan akses *streaming* melalui perangkat personal, seperti *smartphone* atau layar *Smart TV* di ruang privat, pada akhirnya mendekonstruksi hirarki ruang fisik penonton. Kemudahan aksesibilitas menyebabkan supporter kini terlepas dari keharusan untuk berkumpul secara fisik di satu titik lokasi geografis, yang menandai terjadinya pergeseran pola interaksi spasial dari kolektivitas fisik ke arah interaksi yang dimediasi oleh teknologi digital.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya mengubah cara individu memperoleh informasi, tetapi juga mentransformasi pola hubungan sosial dalam masyarakat. Manuel Castells menjelaskan bahwa kemajuan teknologi digital melahirkan masyarakat jaringan (*network society*), yaitu suatu bentuk masyarakat yang aktivitas ekonomi, sosial, politik, dan budaya semakin terorganisasi melalui jaringan berbasis teknologi informasi. Dalam masyarakat jaringan, ruang interaksi tidak lagi terbatas oleh kedekatan geografis karena individu dapat membangun, mempertahankan, dan mengembangkan relasi sosial melalui berbagai platform digital secara lebih fleksibel.⁵ Perubahan tersebut menunjukkan bahwa internet bukan lagi sekadar media komunikasi, melainkan telah menjadi ruang sosial

⁴ “Year in Review 2025: Tahun Kejayaan Streaming Konten Lokal, Konten Olahraga Masih jadi Raja di Indonesia,” Bola.net, 19 Desember 2025, <https://www.bola.net/news/year-in-review-2025-tahun-kejayaan-streaming-konten-lokal-indonesia-4b90b1.html>

⁵ Manuel Castells, *The Rise of the Network Society*, 2nd ed. (Wiley-Blackwell, 2010)

baru yang membentuk pola interaksi masyarakat, termasuk dalam aktivitas penggemar sepak bola yang kini semakin banyak berlangsung melalui platform digital seperti X.

Dalam perspektif sosiologi, teknologi digital bukan sekedar seperangkat perangkat atau media komunikasi, melainkan bagian dari proses transformasi sosial yang mempengaruhi cara individu menjalin hubungan dengan orang lain. Platform digital seperti X menghadirkan ruang interaksi baru yang memungkinkan individu membangun jaringan sosial berdasarkan kesamaan minat, berbagi informasi secara *real time*, serta berpartisipasi dalam berbagai aktivitas sosial tanpa dibatasi oleh kedekatan geografis. Platform X dapat dipahami sebagai ruang publik digital yang mempertemukan berbagai individu dalam satu jaringan percakapan yang luas. Ruang publik digital dapat disebut sebagai *networked public sphere*, yaitu ruang publik yang ditandai oleh fragmentasi, personalisasi, dan keterhubungan.⁶ Kondisi ini membuat interaksi suporter sepak bola tidak lagi bersifat satu arah seperti ketika menonton melalui televisi, tetapi berubah menjadi lebih aktif, cair, dan terbuka karena setiap *followers* dapat terlibat dalam diskusi, memberikan respons, serta membangun percakapan dengan pengguna lain.

Perkembangan media digital juga mengubah pola komunikasi suporter sepak bola dari satu arah menjadi lebih interaktif. Jika pada era televisi penonton lebih banyak berperan sebagai penerima informasi, maka pada platform X penonton dapat ikut merespons, membagikan opini, dan membangun percakapan secara langsung. Akun @idextratime menjadi salah satu ruang interaksi digital bagi *followers* untuk memperoleh informasi sepak bola, mengikuti perkembangan pertandingan, serta merespons isu-isu sepak bola secara *real-time*.⁷ Melalui unggahan skor, live *tweet*, meme, dan analisis pertandingan, akun ini tidak hanya berfungsi sebagai penyedia

⁶ Susanto, A., & Warta, M. (2023). "Jurnalisme Damai Dalam Media Digital: Kontribusinya Bagi Pencegahan Dan Penyelesaian Konflik." JSI (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma, 10(2), 209–222.

⁷ Zizi Papacharissi, "The Virtual Sphere: The Internet as a Public Sphere," New Media & Society 4, no. 1 (2002): 9–27. DOI: 10.1177/14614440222226244.

informasi, tetapi juga sebagai pemicu percakapan antar pengguna. Seperti terlihat pada Gambar 1.3, kolom komentar @idextratime memperlihatkan bagaimana *followers* saling merespons melalui *reply*, *quote*, *retweet*, debat, candaan, maupun opini terkait pertandingan.

Gambar 1.3 Kolom Komentar X @idextratime

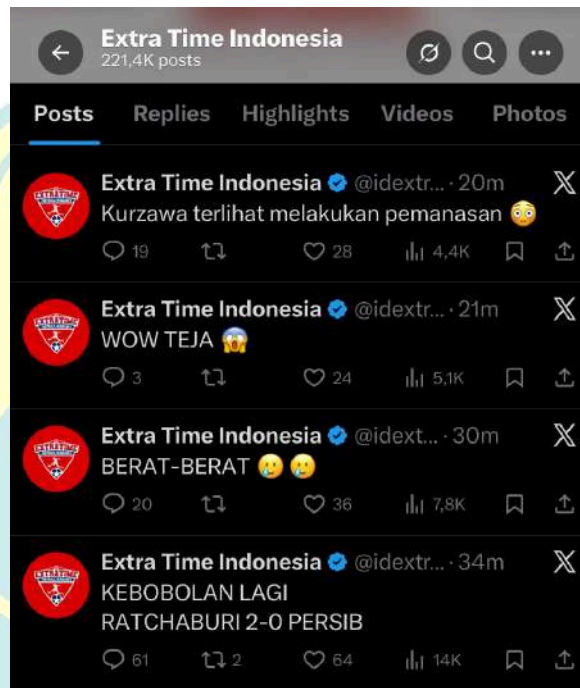


Sumber: X (@idextratime)

Dalam ruang digital tersebut, *followers* tidak dapat dipahami hanya sebagai audiens pasif. Audiens pasif cenderung hanya melihat atau mengonsumsi konten tanpa terlibat lebih jauh, sedangkan *followers* aktif ikut membangun percakapan melalui respons, komentar, dan interaksi dengan pengguna lain. *Followers* aktif dapat memilih topik yang ingin diikuti, menentukan dengan siapa mereka berinteraksi, serta masuk dan keluar dari percakapan sesuai minat atau momentum pertandingan. Dengan demikian, interaksi di @idextratime menunjukkan pola komunikasi yang cair, terbuka, dan tidak terikat pada keanggotaan komunitas formal. Hal ini

memperlihatkan bahwa pengalaman menonton sepak bola di ruang digital tidak hanya berlangsung sebagai konsumsi media, tetapi juga sebagai proses pembentukan jaringan interaksi antar individu *followers* di platform X.

Gambar 1.4 Live Report Pertandingan



Sumber: X (@idextratime)

Dalam penelitian ini, konsep *networked individualism* digunakan untuk menjelaskan bagaimana individu *followers* @idextratime menjadi pusat dari jaringan interaksi digital di platform X. *Followers* tidak hanya menonton pertandingan melalui perangkat pribadi, tetapi juga dapat terhubung dengan pengguna lain melalui *reply*, *quote*, *retweet*, maupun diskusi *real-time*. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 1.4 yang menampilkan *live report* pertandingan dari akun @idextratime. Unggahan *live report* tersebut tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi pertandingan, tetapi juga menjadi pemicu bagi *followers* untuk masuk ke dalam percakapan, memberikan respons, membagikan emosi, atau menanggapi komentar pengguna lain. Dalam situasi tersebut, setiap individu memiliki kebebasan untuk memilih dengan siapa

mereka berinteraksi, topik apa yang ingin diikuti, serta kapan mereka masuk dan keluar dari percakapan.⁸

Dengan demikian, *followers @idextratime* tidak terikat pada komunitas formal yang memiliki struktur keanggotaan tetap, melainkan berada dalam jaringan interaksi yang cair, terbuka, dan berbasis pada kesamaan minat terhadap sepak bola. Relasi yang terbentuk juga bersifat fleksibel karena *followers* dapat berinteraksi dengan pengguna yang tidak saling mengenal secara personal, terutama pada momentum tertentu seperti gol, keputusan wasit, transfer pemain, kekalahan klub, atau isu sepak bola yang sedang ramai dibahas.⁹ Oleh karena itu, *followers @idextratime* dalam penelitian ini tidak dipahami sebagai komunitas formal, melainkan sebagai ruang digital tempat individu-individu *followers* membangun jaringan interaksi yang personal, dinamis, dan situasional.¹⁰

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya memahami perubahan pola interaksi suporter sepak bola di era digital, khususnya pada *followers @idextratime* di platform X. Interaksi digital yang terjadi melalui *reply*, *quote*, *retweet*, dan diskusi *real-time* menunjukkan bahwa *followers* tidak hanya berperan sebagai penonton pasif, tetapi juga sebagai individu aktif yang membangun jaringan komunikasi secara mandiri. Melalui konsep *networked individualism*, penelitian ini penting untuk melihat bagaimana individu *followers* menjadi pusat jaringan, bebas memilih percakapan, serta membangun relasi yang cair dan fleksibel dengan pengguna lain. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya membahas perubahan media menonton sepak bola, tetapi juga menjelaskan bagaimana interaksi digital membentuk pola hubungan sosial baru dalam budaya suporter sepak bola.

⁸ Lee Rainie dan Barry Wellman, *Networked: The New Social Operating System* (Cambridge, MA: MIT Press, 2012).

⁹ Barry Wellman, "Physical Place and Cyberplace: The Rise of Personalized Networking," *International Journal of Urban and Regional Research* 25, no. 2 (2001).

¹⁰ Hua Wang, Renwen Zhang, dan Barry Wellman, "Are Older Adults Networked Individuals? Insights from East Yorkers' Network Structure, Relational Autonomy, and Digital Media Use," *Information, Communication & Society* 21, no. 5 (2018)

1.2 Permasalahan Penelitian

Perkembangan teknologi digital telah mengubah budaya menonton dan pola interaksi suporter sepak bola dari ruang fisik menuju ruang digital. Melalui *streaming* dan media sosial, *followers @idextratime* dapat menonton secara personal, tetapi tetap terhubung melalui diskusi *real-time* di platform X. Interaksi melalui *reply*, *quote*, dan *retweet* menunjukkan bahwa *followers* tidak hanya menjadi audiens pasif, melainkan individu aktif yang membangun jaringan komunikasi secara cair dan fleksibel. Fenomena ini relevan dikaji melalui konsep *networked individualism* karena individu menjadi pusat dari jaringan interaksi digital yang tidak terikat pada komunitas formal. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk menjawab beberapa pertanyaan berikut:

1. Bagaimana pergeseran budaya menonton sepak bola dari ruang fisik menuju ruang digital pada *followers @idextratime* di platform X?
2. Bagaimana bentuk interaksi digital *followers @idextratime* di platform X?
3. Bagaimana praktik *networked individualism* terbentuk dalam interaksi digital individu *followers @idextratime*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis pergeseran budaya menonton sepak bola dari ruang fisik menuju ruang digital pada *followers @idextratime* di platform X.
2. Mengidentifikasi dan mendeskripsikan bentuk interaksi digital *followers @idextratime* di platform X.
3. Menganalisis bagaimana praktik *networked individualism* terbentuk dalam interaksi digital individu *followers @idextratime*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian sosiologi, khususnya dalam bidang sosiologi komunikasi dan sosiologi digital, terkait kemunculan praktik *networked individualism* dan pergeseran pola interaksi supporter olahraga di era digital.
2. Menjadi referensi akademik bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji pemanfaatan media sosial, dinamika ruang publik digital, komunitas daring, serta rekonfigurasi makna solidaritas dalam masyarakat kontemporer.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Pengelola media dan platform streaming olahraga, Penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dan pertimbangan strategis dalam memahami pergeseran audiens menuju praktik *networked individualism*. Temuan penelitian dapat membantu merancang strategi distribusi konten dan fitur interaktif yang memfasilitasi penonton yang terindividualisasi secara spasial, namun tetap ingin terhubung secara kolektif di ruang digital.
2. Pengelola akun dan komunitas sepak bola di media sosial (termasuk @idextratime), penelitian ini dapat menjadi referensi empiris dalam mengelola ruang publik digital secara lebih efektif, membangun *engagement* yang partisipatif, serta merawat rasa kebersamaan dan solidaritas antar *followers* yang tersebar secara geografis.
3. Komunitas supporter dan penggemar sepak bola, penelitian ini dapat membantu memahami perubahan bentuk kebersamaan dari ruang fisik ke ruang digital, sehingga komunitas dapat beradaptasi tanpa kehilangan nilai solidaritas yang menjadi ciri khas budaya sepak bola.

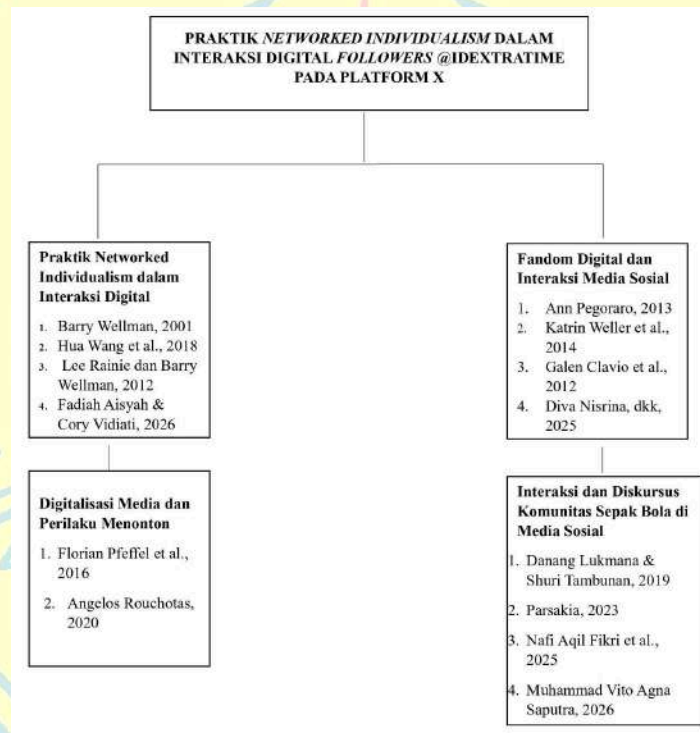
1.5 Tinjauan Literatur Sejenis

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa aspek yang akan dikaji untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai fenomena perubahan sosial dalam budaya menonton sepak bola, serta interaksi digital dalam *followers*

@idextratime. Maka dari itu, peneliti meninjau beberapa literatur sejenis yang terkait dengan penelitian ini.

Hal ini dilakukan peneliti dalam membangun landasan yang kokoh, mengidentifikasi secara lebih rinci posisi penelitian, serta menghindari duplikasi dan plagiarisme, sehingga peneliti dapat mengembangkan kerangka teoritis yang kuat, memperkuat argumen penelitian, serta meminimalisir kesalahan dalam proses analisis.

Skema 1.1 Peta Literatur



Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2026

Diawali oleh konsep Barry Wellman tentang *Networked Individualism* yang dalam studinya menjelaskan bahwa telah terjadi perubahan mendasar dalam cara individu membangun hubungan sosial. Ia menunjukkan bahwa pola sosial tradisional yang sebelumnya terbentuk dalam kelompok kecil yang tertutup, terikat secara kuat oleh kedekatan fisik, dan memiliki struktur yang relatif tetap, kini mulai mengalami pergeseran. Pola tersebut digantikan oleh bentuk hubungan sosial yang lebih terbuka,

di mana individu tidak lagi hanya bergantung pada satu kelompok, melainkan menjadi pusat dari berbagai jaringan sosial yang saling terhubung. Dalam konsep ini, individu memiliki kebebasan untuk membangun relasi dengan berbagai pihak secara bersamaan tanpa batasan ruang, sehingga melahirkan bentuk baru yang disebut sebagai *networked individualism*.¹¹

Wellman menjelaskan bahwa perubahan ini didorong oleh tiga perkembangan utama yang dikenal sebagai *Triple Revolution*, yaitu revolusi jaringan sosial, revolusi internet, dan revolusi teknologi *mobile*. Revolusi jaringan sosial memungkinkan individu membangun hubungan lintas wilayah tanpa harus terikat secara geografis. Revolusi internet memperluas akses terhadap informasi sehingga tidak lagi dimonopoli oleh institusi tertentu. Sementara itu, revolusi *mobile* menghadirkan kondisi komunikasi yang selalu aktif (*always-on*), di mana individu dapat terhubung kapan saja dan di mana saja melalui perangkat pribadi. Ketiga proses ini secara bersama-sama mendorong perubahan struktur sosial dari berbasis kelompok menjadi berbasis individu.¹²

Penelitian yang dilakukan oleh Hua Wang, Renwen Zhang, dan Barry Wellman kemudian mengembangkan konsep ini dengan melihat bagaimana *networked individualism* diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya pada kelompok lansia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak semua individu secara otomatis menjadi *networked individual* hanya karena memiliki akses terhadap teknologi digital. Mereka mengelompokkan individu ke dalam tiga kategori, yaitu *networked individuals*, *socially connected but not networked*, dan *socially constrained*. Pembagian tersebut menjelaskan tingkat kemampuan individu dalam mengelola hubungan sosialnya sendiri.¹³

¹¹ Wellman, Barry. "Physical Place and Cyberplace: The Rise of Personalized Networking." *International Journal of Urban and Regional Research* 25, no. 2 (2001)

¹² Lee Rainie dan Barry Wellman, *Networked: The New Social Operating System* (Cambridge, MA: MIT Press, 2012)

¹³ Hua Wang, Renwen Zhang, dan Barry Wellman, "Are Older Adults Networked Individuals? Insights from East Yorkers' Network Structure, Relational Autonomy, and Digital Media Use," *Information, Communication & Society* 21, no. 5 (2018): 681-696.

Networked individuals adalah orang-orang yang aktif dan mandiri dalam membangun serta menjaga hubungan sosialnya. Mereka bisa terhubung dengan banyak jaringan sekaligus, seperti teman, keluarga, komunitas, atau relasi *online*, tanpa harus bergantung pada orang lain. Mereka tahu kapan harus berinteraksi, dengan siapa, dan melalui media apa. Sementara itu, *socially connected but not networked* adalah individu yang sebenarnya memiliki hubungan sosial, tetapi tidak terlalu aktif atau mandiri dalam mengelolanya. Mereka tetap terhubung dengan orang lain, namun biasanya interaksi tersebut terjadi secara pasif atau bergantung pada situasi tertentu, misalnya hanya ketika diajak atau difasilitasi oleh orang lain. Adapun *socially constrained* adalah individu yang memiliki keterbatasan dalam membangun dan menjaga hubungan sosial. Keterbatasan ini bisa disebabkan oleh kurangnya kemampuan menggunakan teknologi, kondisi sosial, atau faktor lain yang membuat mereka sulit untuk aktif berinteraksi. Akibatnya, jaringan sosial mereka cenderung sempit dan tidak berkembang.¹⁴

Tabel 1.1 Kategori Individu dalam *Networked Individualism*

No	Kategori	Ciri Utama	Tingkat Otonomi Relasional
1	<i>Networked Individuals</i>	Aktif membangun dan mengelola banyak hubungan sosial, baik <i>offline</i> maupun <i>online</i> , secara mandiri	Tinggi
2	<i>Socially Connected but Not Networked</i>	Memiliki hubungan sosial, tetapi cenderung pasif dan sering bergantung pada orang lain atau situasi tertentu	Sedang
3	<i>Socially Constrained</i>	Memiliki keterbatasan dalam berinteraksi sosial sehingga jaringan sosial sempit dan kurang berkembang	Rendah

Sumber: Hasil Olahan Peneliti dari Tesis¹⁵

¹⁴ *Ibid* hal 681-696.

¹⁵ *Ibid* hal 681-696.

Perbedaan utama dari ketiga kategori ini terletak pada otonomi relasional, yaitu sejauh mana seseorang mampu secara mandiri mengatur, memulai, dan mempertahankan hubungan sosialnya tanpa bergantung pada bantuan orang lain. Semakin tinggi otonomi relasionalnya, semakin besar kemungkinan seseorang menjadi *networked individual*. Meskipun demikian, penelitian tersebut dilakukan pada kelompok lansia yang memiliki pola penggunaan teknologi yang cenderung terbatas dan tidak intensif. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan konteks dengan kelompok usia muda, khususnya pengguna media sosial saat ini yang hidup dalam lingkungan digital yang lebih cepat, interaktif, dan bersifat *real-time*. Kondisi ini menandakan bahwa konsep *networked individualism* perlu dikaji lebih lanjut dalam konteks yang berbeda, terutama pada dunia digital yang memiliki dinamika interaksi yang lebih kompleks.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Fadiah Aisyah dan Cory Vidiati menunjukkan bahwa terjadi pergeseran pola interaksi manusia dari tatap muka ke interaksi digital. Interaksi digital memberikan kemudahan dan fleksibilitas, namun juga berpotensi menimbulkan dampak sosial seperti berkurangnya interaksi langsung dan munculnya perilaku mengabaikan lingkungan sekitar, seperti *phubbing*. Penelitian ini juga menekankan pentingnya nilai etika dalam penggunaan teknologi untuk mengurangi dampak negatif tersebut.¹⁶

Namun, berbeda dengan pendekatan tersebut, sosiologi digital cenderung melihat fenomena ini secara lebih objektif. Dalam jaringan digital, seperti supporter sepak bola di media sosial, interaksi yang mengandung konflik, ejekan, dan sarkasme tidak hanya dipahami sebagai perilaku negatif, tetapi juga sebagai bagian dari dinamika sosial yang berfungsi dalam membangun identitas kelompok dan memperkuat solidaritas antaranggota. Dengan demikian, fenomena *networked individualism* tidak hanya menunjukkan perubahan cara berinteraksi, tetapi juga membuka ruang analisis baru terhadap bentuk-bentuk hubungan sosial di era digital.

¹⁶ Aisyah, Fadiah, and Cory Vidiati. "Shifting Perilaku Manusia: Peralihan dari Interaksi Fisik ke Digital."

Dalam konteks perilaku menonton sepak bola di era digital, penggunaan “layar kedua” seperti *smartphone* menunjukkan adanya perubahan cara audiens berinteraksi dengan tayangan. Penonton tidak lagi sepenuhnya fokus pada satu layar, tetapi mulai membagi perhatian antara pertandingan dan aktivitas lain di perangkat digital. Namun, berbeda dengan tontonan biasa, pertandingan sepak bola tetap menuntut fokus yang lebih tinggi, sehingga penggunaan layar kedua menjadi lebih selektif. Artinya, penonton tetap menggunakan gawai, tetapi dengan pola yang lebih terarah dan tidak terus-menerus.

Secara umum, penggunaan layar kedua dapat dipahami melalui dua motif utama, yaitu motif fungsional dan motif sosial. Motif fungsional berkaitan dengan kebutuhan informasi, seperti melihat statistik pertandingan, skor, atau pembaruan secara *real-time*.¹⁷ Sementara itu, motif sosial berkaitan dengan interaksi, seperti berkomentar, berdiskusi, atau mengekspresikan emosi di media sosial. Dalam banyak kasus, motif fungsional terlihat lebih dominan secara kuantitas. Namun, motif sosial justru memiliki makna yang lebih dalam karena berkaitan dengan proses pembentukan identitas, solidaritas, dan rasa kebersamaan antar penonton.

Dalam kaitannya dengan penelitian ini, penggunaan layar kedua tidak hanya dipahami sebagai aktivitas tambahan saat menonton, tetapi sebagai ruang interaksi utama bagi komunitas digital. Interaksi di platform seperti X memungkinkan penonton untuk tidak hanya menjadi konsumen pasif, tetapi juga aktor aktif yang memproduksi makna, opini, dan emosi secara *real-time*. Dengan demikian, layar kedua berfungsi sebagai medium penting dalam membentuk pola *networked individualism*, di mana individu tetap menjadi pusat, tetapi terhubung dalam jaringan sosial yang luas dan dinamis.

Selain itu, terjadi juga pergeseran ruang interaksi dari fisik ke digital. Aktivitas yang sebelumnya dilakukan di stadion atau melalui nobar secara langsung kini mulai berpindah ke ruang *online*. Media sosial tidak lagi sekedar pelengkap,

¹⁷ Florian Pfeffel, Peter Kexel, Christoph A. Kexel, dan Maria Ratz, “*Second Screen: User Behaviour of Spectators while Watching Football*,” Athens Journal of Sports 3, no. 2 (2016)

tetapi menjadi ruang utama bagi suporter untuk berinteraksi, membangun identitas, dan menunjukkan dukungan mereka. Dalam konteks ini, kebersamaan tidak hilang, melainkan berubah bentuk menjadi kebersamaan digital yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

Tabel 1.2 Pergeseran Budaya dalam Interaksi Menonton Sepak Bola

No	Aspek	Sebelum (Fisik)	Sekarang (Digital)
1	Tempat interaksi	Stadion, nobar	Media sosial (X, dll.)
2	Bentuk komunikasi	Tatap muka	Online, real-time
3	Jangkauan	Lokal	Global
4	Identitas	Berbasis komunitas fisik	Berbasis jaringan digital

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2026

Dapat dilihat dalam Tabel 1.2, perubahan ini sangat relevan dengan kondisi suporter sepak bola di Indonesia, khususnya pada platform X. Berbeda dengan konteks yang lebih terpusat pada satu klub, jaringan digital di Indonesia cenderung lebih beragam dan terbuka. Interaksi tidak hanya terjadi dalam satu kelompok, tetapi melibatkan banyak kelompok sekaligus dalam satu ruang digital. Hal ini menciptakan dinamika yang lebih kompleks, seperti perdebatan, sarkasme, hingga konflik antar suporter, yang justru menjadi bagian penting dalam membangun identitas dan memperkuat keterikatan dalam komunitas digital tersebut.¹⁸

Penelitian yang dilakukan oleh Arsyanda, Rodiah, dan Rohman membahas peran akun autobase X dalam memenuhi kebutuhan informasi *followers*. Penelitian ini menggunakan teori *Uses and Gratifications* untuk menjelaskan bahwa pengguna media sosial bersifat aktif dalam memilih media yang sesuai dengan kebutuhannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa akun autobase X memiliki hubungan yang kuat

¹⁸ Angelos Rouchotas, "Doing Digital Football Fandom: A Study on the Digital Displacement of Fan Culture" (Tesis Magister, Lund University, 2020)

dengan pemenuhan kebutuhan informasi *followers*, karena dapat membantu pengguna mencari informasi, berdiskusi, serta berbagi informasi sesuai topik yang diminati. Penelitian ini relevan dengan penelitian peneliti karena sama-sama melihat platform X sebagai ruang digital yang memungkinkan *followers* memperoleh informasi dan terlibat dalam interaksi. Namun, penelitian tersebut lebih berfokus pada akun autobase dan kebutuhan informasi, sedangkan penelitian ini berfokus pada praktik *networked individualism* dalam interaksi digital *followers @idextratime* pada konteks budaya menonton sepak bola.¹⁹

Dalam perkembangan dunia digital, posisi penggemar olahraga mengalami perubahan yang cukup signifikan. Jika sebelumnya penggemar hanya berperan sebagai penonton pasif yang menerima tayangan dari televisi, kini mereka menjadi lebih aktif dalam berpartisipasi. Di era media digital, penggemar tidak hanya mengonsumsi konten, tetapi juga ikut memproduksi dan menyebarkannya. Mereka bisa membuat komentar, meme, video cuplikan, hingga opini sendiri tentang pertandingan. Dengan kata lain, penggemar sekarang berperan sebagai *prosumer* (*producer* sekaligus *consumer*). Hal ini juga membuat batas antara penggemar lokal dan global menjadi semakin kabur, karena semua orang bisa terhubung dan merasakan momen yang sama secara bersamaan melalui media sosial. Dalam konteks penelitian ini, perubahan tersebut terlihat jelas pada aktivitas *followers* akun sepak bola di platform X, yang tidak hanya menonton, tetapi juga aktif berinteraksi dan membentuk makna bersama.²⁰

Penelitian Roberta Pearson dalam artikel *Fandom in the Digital Era* menjelaskan bahwa perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam praktik fandom. Penggemar tidak lagi hanya diposisikan sebagai konsumen pasif, tetapi juga dapat berperan sebagai produsen makna melalui berbagai bentuk

¹⁹ Diva Nisrina Arsyanda, Saleha Rodiah, dan Asep Saeful Rohman, "Peran Akun Autobase X (Twitter) dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Followers," *Pustaka Karya: Jurnal Ilmiah Ilmu Perpustakaan dan Informasi* 13, no. 1 (Juni 2025): 233–241, <http://dx.doi.org/10.18592/pk.v13i1.15927>

²⁰ Ann Pegoraro, "Sport Fandom in the Digital World," dalam *The Routledge Handbook of Sport Communication*, ed. Paul M. Pedersen (London: Routledge, 2013)

partisipasi digital, seperti membuat konten, menyebarkan informasi, berdiskusi, dan menafsirkan ulang teks media. Pearson juga menunjukkan bahwa era digital mengaburkan batas antara produsen dan konsumen karena penggemar dapat terlibat langsung dalam produksi serta sirkulasi budaya populer. Penelitian ini relevan dengan penelitian peneliti karena sama-sama membahas aktivitas penggemar di ruang digital yang bersifat aktif, partisipatif, dan berbasis interaksi. Namun, penelitian Pearson lebih berfokus pada fandom media dan televisi, sedangkan penelitian ini berfokus pada praktik *networked individualism* dalam interaksi digital *followers @idextratime* pada konteks budaya menonton sepak bola di platform X.²¹

Dalam *fandom online*, penggemar tidak hanya menjadi penonton atau penerima informasi, tetapi juga aktif membangun interaksi dan identitas di ruang digital. Parsakia dan Jafari menjelaskan bahwa keterlibatan dalam *fandom online* terlihat melalui pembuatan konten, diskusi, interaksi, serta partisipasi dalam kegiatan daring. Aktivitas tersebut membentuk rasa memiliki, solidaritas, dan identitas bersama antaranggota, meskipun dilakukan secara virtual.²² Dalam konteks penelitian ini, hal tersebut relevan dengan *followers @idextratime* yang aktif berinteraksi melalui *reply*, *quote*, *retweet*, komentar, banter, dan diskusi *real-time* di platform X. Dengan demikian, *followers @idextratime* dapat dipahami sebagai bagian dari fandom digital yang aktif membangun makna dan jaringan sosial berbasis minat terhadap sepak bola.

Lebih jauh, media sosial seperti X tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai ruang sosial yang memiliki struktur tersendiri. Di dalamnya, terdapat berbagai lapisan interaksi, mulai dari percakapan besar yang melibatkan banyak orang (misalnya topik yang sedang viral), percakapan yang lebih spesifik melalui *hashtag*, hingga interaksi kecil antar individu melalui fitur *reply* atau

²¹ Roberta Pearson, "Fandom in the Digital Era," Popular Communication 8, no. 1 (2010): 84–95, <https://doi.org/10.1080/15405700903502346>

²² Parsakia, Kamdin, and Mohammad Bagher Jafari. "The Dynamics of Online Fandom Communities: A Qualitative Study on Engagement and Identity." AI and Tech in Behavioral and Social Sciences 1, no. 3 (2023): 4–11.

quote. Dari sini muncul fenomena “publik sementara”, yaitu sekelompok orang yang tiba-tiba berkumpul dalam satu percakapan karena suatu momen tertentu, seperti gol penting atau keputusan wasit yang kontroversial, lalu bubar kembali setelah situasi mereda.²³ Hal ini sangat relevan dengan penelitian ini karena interaksi suporter di platform X seringkali bersifat spontan, cepat, dan dipicu oleh momen pertandingan yang sedang berlangsung.

Selain itu, pola komunikasi dalam penggemar di media sosial juga menunjukkan adanya ketidakseimbangan. Interaksi dari penggemar ke akun resmi klub atau media biasanya sangat banyak, tetapi respons dari pihak klub cenderung sangat sedikit. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi yang terjadi secara vertikal (antara penggemar dan institusi) cenderung satu arah. Namun, kondisi ini tidak membuat interaksi menjadi sepi. Justru sebaliknya, interaksi horizontal antar sesama penggemar menjadi sangat aktif. Mereka saling berdiskusi, berdebat, bercanda, hingga saling mengejek sebagai bagian dari dinamika komunitas.²⁴

Dalam kaitannya dengan penelitian ini, fenomena tersebut menunjukkan bahwa kekuatan utama interaksi digital bukan terletak pada hubungan dengan institusi resmi, tetapi pada interaksi antar individu di dalam jaringan itu sendiri. Di sinilah terbentuk identitas, solidaritas, dan juga konflik antar suporter. Oleh karena itu, untuk memahami budaya menonton sepak bola di era digital, penting untuk tidak hanya melihat jumlah interaksi, tetapi juga memahami makna di balik interaksi tersebut, terutama dalam ruang-ruang kecil yang terbentuk secara spontan di media sosial.

Dalam konteks media sosial di Indonesia, khususnya pada suporter sepak bola, terlihat bahwa ruang digital bukan sekadar tempat berbagi informasi, tetapi juga menjadi arena budaya yang kompleks. Interaksi yang terjadi tidak hanya soal sepak

²³ Katrin Weller dkk., *Twitter and Society* (New York: Peter Lang, 2014)

²⁴ Galen Clavio, Lauren M. Burch, dan Evan L. Frederick, "Networked Fandom: Applying Systems Theory to Sport Twitter Analysis," *International Journal of Sport Communication* 5, no. 4 (2012): 522-538

bola, tetapi juga dipengaruhi oleh nilai-nilai sosial yang lebih luas, seperti humor, sarkasme, bahkan unsur keagamaan. Dalam praktiknya, pengguna sering menggabungkan berbagai simbol dan bahasa populer ke dalam konten, misalnya dalam bentuk meme atau komentar yang bernada sindiran.²⁵ Hal ini menunjukkan bahwa budaya suporter di media sosial bersifat dinamis dan tidak terlepas dari konteks sosial masyarakat Indonesia. Dalam kaitannya dengan penelitian ini, akun seperti @idextratime tidak hanya berfungsi sebagai penyedia informasi, tetapi juga sebagai ruang di mana berbagai makna, identitas, dan ekspresi budaya diproduksi dan dipertukarkan oleh para penggunanya.

Di sisi lain, media sosial juga sering dipahami sebagai alat yang menghubungkan klub dengan para penggemarnya. Melalui platform digital, interaksi antara keduanya menjadi lebih mudah dan cepat, sehingga dapat meningkatkan kedekatan dan loyalitas suporter. Namun, jika dilihat lebih dalam, kekuatan utama dari media sosial justru bukan terletak pada hubungan antara penggemar dan institusi, melainkan pada interaksi antar sesama penggemar itu sendiri. Dalam ruang digital, suporter tidak hanya berinteraksi dengan akun resmi, tetapi lebih banyak berkomunikasi, berdiskusi, dan berdebat dengan pengguna lain. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi digital terbentuk secara lebih horizontal, di mana individu saling terhubung tanpa harus bergantung pada otoritas tertentu.²⁶

Selain itu, penggunaan media sosial oleh penggemar sepak bola juga berkaitan dengan pemenuhan berbagai kebutuhan. Pengguna datang ke platform seperti X untuk mencari informasi terbaru tentang pertandingan, mendapatkan hiburan, mengekspresikan emosi, hingga merasa menjadi bagian dari suatu komunitas.

²⁵ Danang Salahuddin Aditya Lukmana dan Shuri Mariasih Gietty Tambunan, "Media Sosial, Budaya Penggemar Sepak Bola dan (Re) Artikulasi Diskursus Dominan Mengenai Keislaman," Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni 3, no. 2 (2019)

²⁶ Nafi Aqil Fikri, Abdul Aziz Hakim, dan Himawan Wismanadi, "Peran Media Sosial dalam Peningkatan Interaksi dan Citra Klub Olahraga," Mutiara Pendidikan dan Olahraga 2, no. 4 (2025)

Aktivitas seperti membaca tweet, memberi komentar, atau ikut dalam diskusi menjadi cara bagi individu untuk memenuhi kebutuhan tersebut.²⁷

Namun, pemenuhan kebutuhan tersebut bukanlah tujuan akhir. Interaksi yang terjadi di media sosial justru menjadi dasar terbentuknya pola hubungan sosial yang baru. Praktik kebersamaan yang sebelumnya terjadi di ruang fisik, seperti nobar atau berkumpul langsung, kini mulai berpindah ke ruang digital. Di sinilah terbentuk bentuk baru kebersamaan yang tidak lagi bergantung pada tempat, tetapi pada koneksi antar individu dalam jaringan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melihat bagaimana pengguna mendapatkan kepuasan dari konten, tetapi juga bagaimana interaksi tersebut membentuk struktur sosial baru yang berbasis *networked individualism* di kalangan suporter sepak bola.

1.6 Kerangka Konseptual

1.6.1 *Networked Individualism* (Individualisme Berjejaring)

Konsep *Networked Individualism* (Individualisme Berjejaring) yang dikembangkan oleh Barry Wellman memberikan kerangka analitis yang krusial untuk menjelaskan transformasi struktur sosial masyarakat kontemporer. Dalam pandangan Wellman, masyarakat modern telah mengalami pergeseran paradigmatis dengan meninggalkan model ikatan sosial tradisional yang berwujud kelompok-kelompok tertutup dan terikat secara hierarkis (*densely knit groups*). Sebagai gantinya, sistem sosial yang baru ini bertransformasi menuju bentuk jaringan yang jauh lebih fleksibel, terfragmentasi, memiliki batasan yang semakin memudar, dan secara fundamental berpusat pada individu itu sendiri (*person-centered networks*).²⁸ Dalam ekosistem ini, individu tidak lagi terkurung atau sepenuhnya bergantung pada satu kelompok fisik yang eksklusif, melainkan bertindak sebagai agen otonom sekaligus simpul utama (*node*) yang secara simultan terhubung ke berbagai macam jaringan sosial yang berbeda, berdasarkan minat, afiliasi, dan preferensi personal mereka.

²⁷ Muhammad Vito Agna Saputra, "Pemenuhan Kebutuhan Informasi Sepak Bola Terhadap Postingan Akun Aplikasi X (Twitter) @idextratime" (2026)

²⁸ Rainie, L., & Wellman, B. (2012). *Networked: The New Social Operating System*. MIT Press.

Pergeseran mendasar menuju *networked individualism* ini tidak terjadi secara instan, melainkan didorong secara masif oleh apa yang dikonseptualisasikan oleh Wellman sebagai *Triple Revolution* atau Revolusi Tiga Lipat, yang mencakup revolusi jaringan sosial, revolusi internet, dan revolusi seluler.²⁹ Revolusi jaringan sosial memberikan ruang bagi individu untuk membebaskan diri dari batasan kelompok tradisional, sehingga mereka mampu membangun relasi komunikasi yang jauh lebih ekspansif melampaui batas-batas geografis. Kebebasan ini kemudian diperkuat secara struktural oleh revolusi internet, yang memberikan otonomi luar biasa bagi para penggunanya untuk dapat memproduksi, mencari, dan mendistribusikan informasi secara mandiri tanpa harus lagi bergantung pada institusi konvensional sebagai penjaga informasi utama (*gatekeepers*). Puncak dari transformasi interaksi ini dimotori oleh revolusi seluler melalui kehadiran teknologi gawai pintar, yang pada akhirnya menciptakan sebuah kondisi di mana individu akan selalu terhubung dengan jaringannya (*always-on*), memungkinkan mereka untuk secara konstan memantau, merespons, dan mengelola arus komunikasi lintas jaringan dimanapun dan kapanpun.³⁰

Dapat dilihat dalam Skema 1.2 Wellman menjelaskan bahwa praktik *networked individualism* dapat dipahami melalui beberapa karakteristik utama yang menggambarkan cara individu membangun dan mengelola hubungan sosial dalam masyarakat jaringan. Karakteristik tersebut meliputi *person-to-person network*, yaitu hubungan yang dibangun secara langsung antar individu dengan individu sebagai pusat jaringan (*node*),³¹ *relational autonomy* yang menunjukkan kebebasan individu dalam menentukan bentuk, waktu, dan tingkat partisipasi dalam interaksi, *network management* yaitu kemampuan individu untuk mengelola hubungan sosial berdasarkan preferensi, kebutuhan, dan kepentingannya, *multiple ties* yang

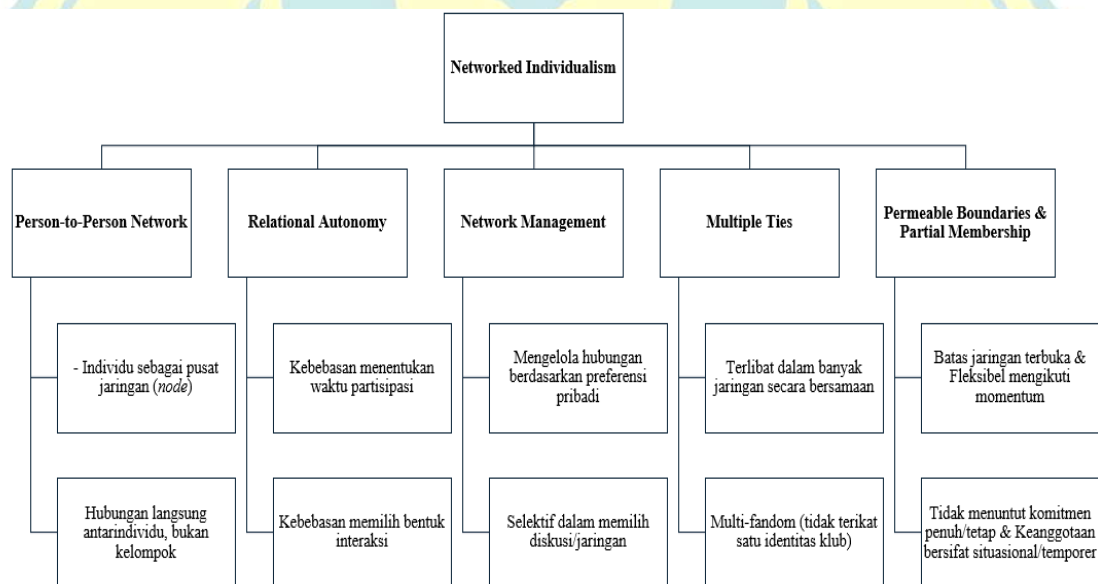
²⁹ Barry Wellman, "Physical Place and Cyberplace: The Rise of Personalized Networking," *International Journal of Urban and Regional Research* 25, no. 2 (2001)

³⁰ Hua Wang, Renwen Zhang, dan Barry Wellman, "Are Older Adults Networked Individuals? Insights from East Yorkers' Network Structure, Relational Autonomy, and Digital Media Use," *Information, Communication & Society* 21, no. 5 (2018)

³¹ Lee Rainie dan Barry Wellman, *Networked: The New Social Operating System* (Cambridge, MA: MIT Press, 2012), 12–15

menggambarkan keterlibatan individu dalam berbagai jaringan sosial secara bersamaan, *permeable boundaries* yaitu batas-batas jaringan yang bersifat terbuka sehingga individu dapat dengan mudah masuk maupun keluar dari suatu percakapan, serta *partial membership*, yang menunjukkan bahwa keterlibatan individu dalam suatu jaringan bersifat parsial dan tidak menuntut komitmen penuh sebagaimana dalam komunitas formal. Keenam karakteristik tersebut saling berkaitan dalam menjelaskan bagaimana relasi sosial di era digital semakin berpusat pada individu, bersifat fleksibel, dinamis, dan dibangun melalui jaringan komunikasi yang terus berubah mengikuti konteks interaksi.³²

Skema 1.2 Karakteristik Praktik *Networked Individualism* dalam Interaksi Digital



Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2026.

Dalam *followers* akun X @idextratime, *networked individualism* terlihat dari bagaimana individu *followers* menonton pertandingan melalui perangkat pribadi, tetapi tetap terhubung dalam jaringan percakapan digital. Followers dapat merespons

³² Barry Wellman, "Physical Place and Cyberplace: The Rise of Personalized Networking," International Journal of Urban and Regional Research 25, no. 2 (2001)

unggahan, masuk ke dalam diskusi, membalas komentar pengguna lain, atau mengikuti percakapan yang muncul karena momentum pertandingan. Relasi yang terbentuk tidak selalu bersifat tetap, melainkan cair dan situasional karena bergantung pada minat, isu, dan momen sepak bola yang sedang berlangsung. Dengan demikian, followers @idextratime tidak dipahami sebagai komunitas formal, melainkan sebagai jaringan interaksi digital tempat individu-individu membangun koneksi secara fleksibel.

1.6.2 Platform X sebagai Ruang Publik Digital

Ruang publik digital dapat dipahami sebagai ruang komunikasi yang terbentuk melalui media internet, tempat individu dapat berbagi informasi, menyampaikan pendapat, serta berinteraksi dengan pengguna lain tanpa harus hadir dalam ruang fisik yang sama. Jika ruang publik konvensional sebelumnya banyak berlangsung melalui pertemuan langsung atau satu arah, maka ruang publik digital hadir dalam bentuk yang lebih terbuka dan fleksibel. Kemunculan *cyberspace* melalui media sosial mampu mentransformasi ruang publik ke dalam bentuk digital, karena memungkinkan publik untuk berkomunikasi dan berinteraksi kapan pun serta di mana pun.³³ Dengan demikian, ruang publik digital tidak hanya menjadi tempat penyebaran informasi, tetapi juga menjadi ruang partisipasi sosial yang mempertemukan berbagai individu dalam satu jaringan komunikasi.

Perubahan ruang publik tersebut juga berkaitan dengan pergeseran pola komunikasi dari media satu arah menuju media yang lebih interaktif. Pada media konvensional seperti televisi, audiens cenderung berperan sebagai penerima pesan, sedangkan pada media sosial pengguna dapat ikut memproduksi, menyebarkan, dan merespons informasi. Dalam konteks ini, Platform X menjadi salah satu bentuk ruang publik digital karena menyediakan fitur yang memungkinkan pengguna untuk menyampaikan opini, membagikan informasi, serta menanggapi percakapan yang sedang berlangsung. Twitter atau X dikenal sebagai media sosial yang

³³ Wasisto Raharjo Jati, "Cyberspace, Internet, dan Ruang Publik Baru: Aktivisme Online Politik Kelas Menengah Indonesia," Jurnal Pemikiran Sosiologi 3, no. 1 (2016): 25–35.

memungkinkan penggunanya bebas menyampaikan pendapat, membangun interaksi antarindividu, serta memperluas jangkauan percakapan melalui fitur *tweet* dan *retweet*.³⁴

Karakteristik Platform X membuatnya berbeda dari media sosial lain karena memiliki pola komunikasi yang cepat, ringkas, dan *real-time*. Melalui fitur *reply*, *retweet*, *quote*, *like*, *thread*, percakapan dengan pengguna lain secara langsung. Sifat mikroblogging pada Platform X juga membuat informasi dapat disampaikan secara singkat, tetapi tetap memancing respons yang luas. Oleh karena itu, Platform X dapat dipahami sebagai ruang publik digital yang memungkinkan percakapan berlangsung secara horizontal, karena setiap pengguna memiliki kesempatan untuk terlibat dalam diskusi tanpa harus memiliki status atau posisi tertentu.

Dalam konteks sepak bola, Platform X menjadi ruang diskusi *real-time* yang sangat relevan. Saat pertandingan berlangsung, pengguna dapat merespons berbagai momen seperti gol, keputusan wasit, pergantian pemain, kekalahan klub, hingga rumor transfer. Percakapan yang muncul tidak hanya berupa komentar biasa, tetapi juga dapat berkembang menjadi diskusi, debat, banter, meme, hingga pertukaran opini antar suporter. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengalaman menonton sepak bola tidak lagi terbatas pada layar pertandingan, tetapi juga diperluas melalui interaksi digital di Platform X. Dengan kata lain, X berfungsi sebagai ruang pendamping atau *second screen* yang membuat suporter tetap terhubung dengan percakapan publik selama pertandingan berlangsung.

Sebagai ruang publik digital, Platform X memiliki sifat yang terbuka, dan partisipatif. Terbuka berarti siapa pun dapat ikut dalam percakapan, termasuk pengguna yang tidak saling mengenal secara personal. Partisipatif berarti pengguna tidak hanya menerima informasi, tetapi juga dapat ikut membentuk arah pembahasan melalui respons, komentar, dan penyebaran ulang konten. Dalam penelitian ini, sifat tersebut menjadi penting karena interaksi followers @idextratime tidak berlangsung

³⁴ Rahmania Mustaqililah, Okky Widyaningtyas, dan Tri Wantoro, “Efektivitas Penggunaan Twitter Sebagai Sarana Peningkatan Berpikir Kritis Mahasiswa Ilmu Komunikasi,” MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi 2, no. 1 (2023): 18–28.

dalam komunitas formal yang memiliki struktur tetap, melainkan dalam jaringan percakapan yang terbentuk melalui minat terhadap sepak bola dan momentum pertandingan.

Namun, ruang publik digital juga memiliki tantangan tersendiri. Keterbukaan Platform X dapat memunculkan perdebatan yang tajam, polarisasi pendapat, echo chamber, hingga penyebaran informasi yang belum tentu terverifikasi. Ruang digital yang dipengaruhi algoritma dapat memperkuat filter bubble dan echo chamber, sehingga pengguna cenderung menerima informasi yang sesuai dengan preferensinya sendiri.³⁵ Selain itu, peningkatan pengguna X juga dapat memunculkan persoalan lain seperti akun palsu, penyebaran hoaks, manipulasi opini publik, cyberbullying, dan spam.³⁶

1.6.3 Pergeseran Budaya Menonton Sepak Bola

Perkembangan teknologi internet, platform streaming, dan media sosial telah membawa perubahan signifikan dalam pola konsumsi sepak bola sebagai bagian dari budaya populer. Pergeseran dari televisi konvensional menuju layanan streaming digital mengubah pengalaman menonton menjadi lebih fleksibel, personal, dan terhubung secara real-time. Era digital telah mentransformasi sistem distribusi media dari model penyiaran terpusat (*broadcast era*) menuju sistem berbasis internet yang memungkinkan audiens mengakses konten kapan saja dan melalui berbagai perangkat.³⁷ Transformasi ini tidak hanya mengubah cara distribusi, tetapi juga cara audiens berpartisipasi dan membangun pengalaman kolektif.

Pergeseran budaya menonton sepak bola tidak hanya dapat dilihat dari perubahan media yang digunakan, tetapi juga dari perubahan bentuk keterhubungan sosial antar penonton. Aktivitas menonton yang sebelumnya banyak berlangsung

³⁵ Bridav Hayati et al., “Kredibilitas Dakwah dalam Ruang Publik Digital Berbasis Algoritma: Studi Penguatan Literasi Digital bagi Da’i dan Masyarakat,” *Ashfiya: Journal of Qualitative Insight in Islamic Studies* 1, no. 2 (2025): 107–118, <https://doi.org/10.65729/ashfiya.v1i2.359>.

³⁶ Adisha Putri Az Zahra, Rimuljo Hendradi, and Faried Effendy, “Deteksi Akun Palsu Media Sosial X (Twitter) Berbasis Machine Learning,” in *SNESTIK V: Seminar Nasional Teknik Elektro, Sistem Informasi, dan Teknik Informatika* (Surabaya: Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, 2025), 319–326, <https://doi.org/10.31284/p.snestik.2025.7343>.

³⁷ Lotz, A. D. (2017). *Portals: A Treatise on Internet-Distributed Television*. Michigan Publishing.

dalam ruang fisik seperti nonton bareng, warung kopi, atau rumah, kini dapat dilakukan secara lebih personal melalui perangkat pribadi. Namun, sifat personal tersebut tidak membuat penonton sepenuhnya terpisah dari interaksi sosial. Melalui media sosial, khususnya Platform X, penonton tetap dapat mengikuti percakapan, membaca respons pengguna lain, serta ikut memberikan komentar terhadap momen pertandingan secara *real-time*. Pada *followers @idextratime*, kondisi ini terlihat ketika mereka menggunakan X sebagai ruang pendamping untuk memperoleh informasi, merespons pertandingan, dan membangun interaksi dengan pengguna lain meskipun tidak berada dalam satu lokasi fisik yang sama.

Digitalisasi telah menciptakan apa yang disebut sebagai *networked media sport*, di mana konsumsi olahraga tidak lagi terbatas pada layar televisi, tetapi terintegrasi dengan media sosial, aplikasi, dan platform daring yang memungkinkan interaksi simultan selama pertandingan berlangsung.³⁸ Hal ini membuat aktivitas menonton menjadi bersifat personal secara perangkat, tetapi tetap kolektif melalui konektivitas digital. Penonton dapat menyaksikan pertandingan melalui *smartphone* atau laptop, sambil berinteraksi dengan pengguna lain melalui komentar, live tweet, atau forum diskusi daring.

Selain itu, komersialisasi dan digitalisasi media olahraga memperluas ruang partisipasi audiens, sehingga pengalaman menonton tidak lagi bersifat pasif, melainkan interaktif dan partisipatif.³⁹ Media sosial berperan sebagai ruang publik baru yang memungkinkan terbentuknya percakapan kolektif lintas wilayah geografis. Dapat disimpulkan bahwa, digitalisasi media dan *streaming* menciptakan ruang interaksi baru yang memungkinkan penonton tetap berpartisipasi secara kolektif meskipun tidak berada dalam satu lokasi fisik. Konteks inilah yang menjadi latar struktural perubahan sosial dalam budaya menonton sepak bola dalam masyarakat jaringan.

³⁸ Hutchins, Brett & Rowe, David. (2012). *Sport Beyond Television: The Internet, Digital Media and the Rise of Networked Media Sport*. 10.4324/9780203120415.

³⁹ Boyle, R., & Haynes, R. (2009). *Power Play: Sport, the Media and Popular Culture* (2nd ed.). Edinburgh University Press.

1.6.4 Interaksi Digital *Followers* @idextratime di Platform X

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong media sosial menjadi salah satu ruang utama bagi masyarakat Indonesia dalam berkomunikasi, memperoleh informasi, serta membangun hubungan sosial. Meningkatnya jumlah pengguna internet turut diikuti dengan tingginya intensitas penggunaan media sosial sebagai bagian dari aktivitas sehari-hari. Media sosial tidak lagi hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi ruang publik digital yang memungkinkan individu berbagi informasi, mengekspresikan opini, serta berpartisipasi dalam berbagai diskusi sesuai dengan minat yang dimiliki.⁴⁰

Melalui media sosial, interaksi antar pengguna berlangsung secara cepat dan tanpa dibatasi oleh ruang maupun waktu. Berbagai fitur seperti unggahan, komentar, balasan (*reply*), tanda suka (*like*), hingga *repost* atau *retweet* memungkinkan setiap pengguna berpartisipasi secara aktif dalam percakapan digital. Karakteristik tersebut menjadikan media sosial sebagai ruang interaksi yang bersifat partisipatif, di mana pengguna tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai produsen sekaligus penyebar informasi (*user-generated content*).⁴¹ Bentuk interaksi ini memperlihatkan adanya perubahan pola komunikasi dari komunikasi satu arah menuju komunikasi yang lebih terbuka, dinamis, dan melibatkan banyak aktor secara bersamaan.

Dalam konteks olahraga, khususnya sepak bola, platform X menjadi salah satu media sosial yang banyak dimanfaatkan oleh penggemar untuk mengikuti perkembangan pertandingan sekaligus berinteraksi dengan sesama suporter. Berbagai akun yang menyajikan informasi sepak bola, baik yang dikelola oleh media, jurnalis, komunitas, maupun kreator independen, berkembang menjadi ruang berkumpulnya para penggemar sepak bola dalam membahas isu-isu yang sedang berkembang. Melalui akun-akun tersebut, pengguna tidak hanya mengonsumsi informasi, tetapi juga memberikan komentar, melakukan *reply*, *quote tweet*, maupun *retweet*, serta

⁴⁰ DataReportal. Digital 2025: Indonesia. We Are Social & Meltwater, 2025. <https://datareportal.com/reports/digital-2025-indonesia>

⁴¹ Andreas M. Kaplan and Michael Haenlein, "Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media," *Business Horizons* 53, no. 1 (2010): 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>

terlibat dalam diskusi, perdebatan (banter), hingga membangun relasi dengan pengguna lain yang memiliki ketertarikan serupa.⁴² Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa akun-akun sepak bola di platform X telah berkembang menjadi ruang interaksi digital yang mempertemukan individu-individu dari berbagai latar belakang dalam satu jaringan komunikasi berbasis minat.

Salah satu akun sepak bola di platform X yang memiliki tingkat interaksi tinggi adalah @idextratime. Akun ini secara rutin membagikan informasi mengenai pertandingan, transfer pemain, statistik, hingga berbagai isu terkini dalam dunia sepak bola nasional maupun internasional. Selain berfungsi sebagai penyedia informasi, @idextratime juga menjadi ruang interaksi bagi para *followers* untuk menyampaikan pendapat, memberikan respons terhadap suatu peristiwa, mendukung klub favorit, maupun berdiskusi dengan pengguna lain melalui berbagai fitur yang tersedia. Interaksi tersebut berlangsung secara spontan, terutama ketika pertandingan sedang berlangsung atau terdapat berita yang sedang menjadi perhatian publik.

Karakteristik interaksi yang terjadi di @idextratime menunjukkan bahwa hubungan antar pengguna tidak selalu didasarkan pada kedekatan personal ataupun keanggotaan dalam komunitas tertentu. Sebaliknya, hubungan tersebut terbentuk melalui kesamaan minat terhadap sepak bola dan berlangsung dalam jaringan digital yang fleksibel. Pengguna dapat berinteraksi dengan siapa saja melalui *reply*, *quote*, maupun komentar tanpa harus saling mengenal sebelumnya. Kondisi ini menjadikan akun @idextratime sebagai ruang yang relevan untuk mengkaji praktik *networked individualism*, yaitu bagaimana individu membangun, mempertahankan, dan mengelola hubungan sosial melalui jaringan digital yang terbentuk berdasarkan ketertarikan terhadap suatu isu tertentu.

Media sosial di Indonesia juga membentuk ruang diskusi baru yang memungkinkan terciptanya identitas kolektif melalui partisipasi digital.⁴³ Identitas

⁴² Axel Bruns and Jean Burgess, "The Use of Twitter Hashtags in the Formation of Ad Hoc Publics," dalam Proceedings of the 6th European Consortium for Political Research General Conference, 2011. <https://eprints.qut.edu.au/46515/>

⁴³ Lim, M. (2013). *Many Clicks but Little Sticks: Social Media Activism in Indonesia*. *Journal of Contemporary Asia*, 43(4), 636–657. <https://doi.org/10.1080/00472336.2013.769386>

sebagai “penggemar sepak bola” dalam akun @idextratime dibangun melalui penggunaan simbol, hingga perdebatan taktik dalam kolom komentar. Praktik ini mencerminkan apa yang disebut sebagai budaya partisipatif, yaitu kondisi di mana audiens tidak lagi pasif, tetapi terlibat aktif dalam produksi dan sirkulasi makna.⁴⁴

Interaksi komunikasi di media sosial membentuk solidaritas virtual melalui pertukaran opini, respons cepat, dan keterlibatan emosional. Namun, solidaritas yang terbentuk pada *followers* @idextratime tidak dapat dipahami sebagai solidaritas yang kuat, tetap, dan permanen seperti dalam komunitas formal. Solidaritas tersebut lebih bersifat cair dan situasional karena muncul berdasarkan momentum tertentu, seperti saat pertandingan berlangsung, terjadi gol, keputusan wasit yang kontroversial, kekalahan klub, transfer pemain, atau isu sepak bola yang sedang ramai dibahas. Dalam kondisi tersebut, *followers* dapat merasa terhubung dengan pengguna lain melalui respons, candaan, dukungan, maupun perdebatan di ruang digital. Akan tetapi, keterhubungan tersebut tidak selalu berlangsung lama dan dapat memudar ketika momentum percakapan berakhir. Dengan demikian, solidaritas *followers* @idextratime bersifat fleksibel, terbuka, dan berbasis pada interaksi digital yang muncul secara spontan sesuai dengan minat dan situasi tertentu. Solidaritas virtual ini diperkuat oleh ritme komunikasi *real-time* selama pertandingan berlangsung, yang menciptakan sensasi kebersamaan simultan meskipun para pengguna berada di lokasi geografis yang berbeda.

Di sisi lain, media sosial di Indonesia berfungsi sebagai arena pembentukan interaksi digital yang ditopang oleh interaksi intensif, partisipasi aktif, dan kesamaan minat.⁴⁵ Interaksi daring seperti ini memperlihatkan bahwa kolektivitas tidak hilang akibat digitalisasi, melainkan mengalami transformasi bentuk. Kebersamaan tetap hadir, tetapi berbasis jaringan komunikasi digital dan partisipasi simbolik. Dengan demikian, *f* @idextratime menunjukkan bagaimana praktik menonton sepak bola

⁴⁴ Nugroho, Y. (2011). *Citizens in @ction: Collaboration, Participatory Democracy and Freedom of Information in Indonesia*. Manchester University.

⁴⁵ Prasetyo, K., & Irwansyah. (2020). “Komunitas Digital dan Pembentukan Identitas di Media Sosial.” *Jurnal Komunikasi Indonesia*.

direkonstruksi dalam ruang publik digital, di mana solidaritas sosial dibangun melalui konektivitas, respons real-time, dan produksi makna bersama.

1.6.5 Hubungan Antar Konsep

Hubungan antar konsep dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pergeseran budaya menonton sepak bola menjadi dasar munculnya perubahan pola interaksi supporter. Ketika aktivitas menonton bergeser dari televisi, nonton bareng, dan ruang fisik menuju streaming dengan perangkat pribadi, pengalaman menonton menjadi lebih personal. Namun, pengalaman personal tersebut tidak membuat supporter sepenuhnya terpisah dari interaksi sosial, karena mereka tetap dapat terhubung melalui media sosial.

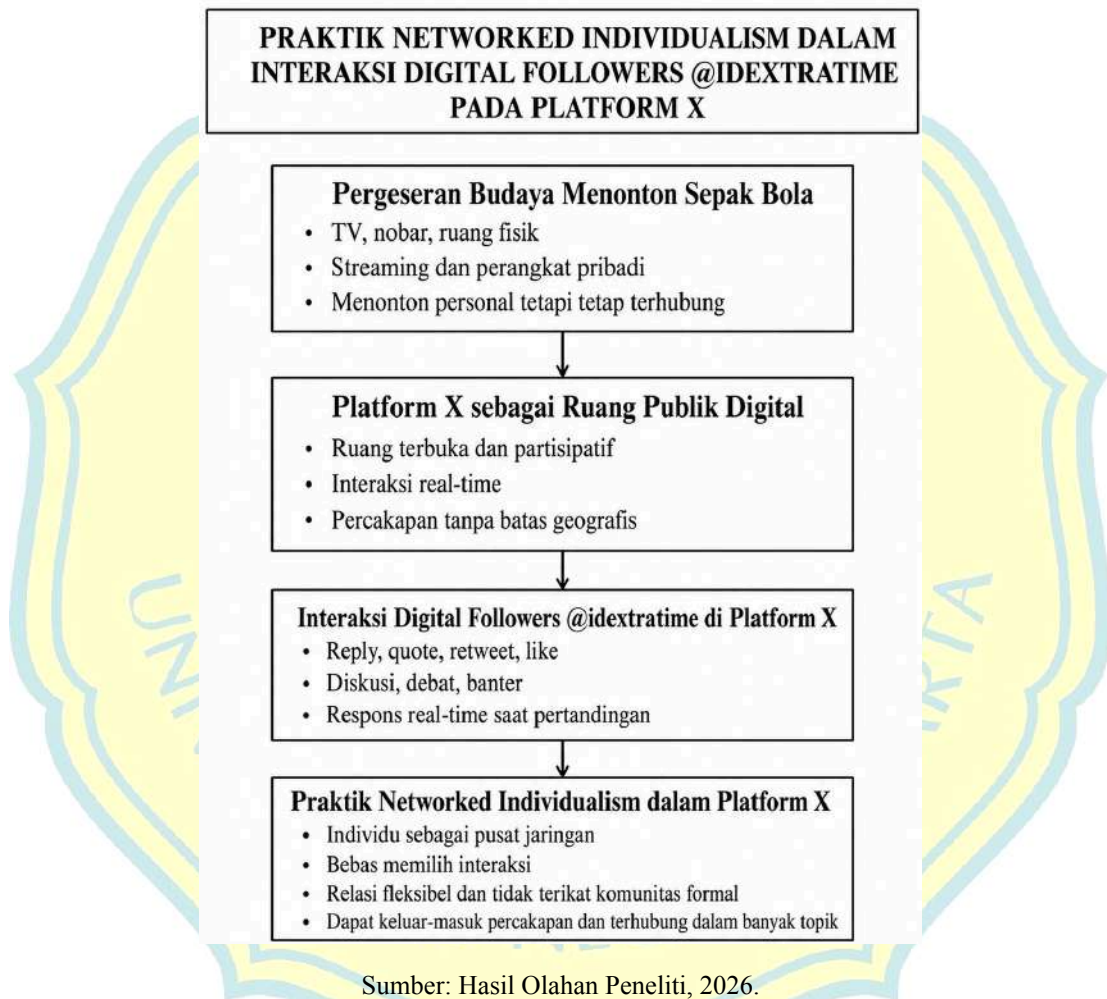
Pergeseran tersebut kemudian berkaitan dengan Platform X sebagai ruang publik digital. Platform X menyediakan ruang yang terbuka, real-time, dan partisipatif bagi pengguna untuk memperoleh informasi, menyampaikan pendapat, serta merespons berbagai momen pertandingan. Platform X menjadi ruang yang memungkinkan pengalaman menonton sepak bola tidak hanya berlangsung melalui layar pertandingan, tetapi juga melalui percakapan digital yang terjadi secara langsung.

Di dalam ruang publik digital tersebut, akun @idextratime berperan sebagai pemicu interaksi digital *followers*. Unggahan mengenai skor, *live tweet*, meme, opini, dan isu sepak bola mendorong *followers* untuk terlibat dalam berbagai bentuk interaksi seperti *reply*, *quote*, *retweet*, *like*, diskusi, debat, dan banter. Dengan demikian, *followers* tidak hanya menjadi audiens pasif, tetapi ikut membangun percakapan dan membentuk dinamika interaksi digital di platform X.

Interaksi digital *followers* @idextratime tersebut kemudian dianalisis melalui konsep *networked individualism*. Konsep ini menjelaskan bahwa individu *followers* menjadi pusat dari jaringan interaksi digital. Setiap individu memiliki kebebasan untuk memilih topik, menentukan dengan siapa berinteraksi, serta masuk dan keluar dari percakapan tanpa terikat pada komunitas formal. Oleh karena itu, hubungan antar

konsep dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa pergeseran budaya menonton ke ruang digital, keberadaan Platform X sebagai ruang publik digital, dan interaksi *followers @idextratime* bersama-sama membentuk praktik *networked individualism* dalam budaya suporter sepak bola digital.

Skema 1.3 Hubungan Antar Konsep



1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk memahami makna yang diberikan individu atau kelompok terhadap suatu masalah

sosial.⁴⁶ Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berupaya memahami pengalaman, makna, dan praktik interaksi digital individu *followers @idextratime* di platform X.

Selain data kualitatif sebagai data utama, penelitian ini juga menggunakan data kuantitatif secara terbatas sebagai pendukung. Data kuantitatif diperoleh melalui angket kecil kepada *followers @idextratime* untuk melihat gambaran umum mengenai kebiasaan menonton, intensitas penggunaan X, dan bentuk interaksi digital. Data tersebut bersifat deskriptif dan digunakan untuk melengkapi serta memperkuat temuan kualitatif. Fokus penelitian tidak terletak pada pengukuran angka semata, melainkan pada pemahaman terhadap bagaimana *followers* mengalami pergeseran budaya menonton sepak bola dari ruang fisik menuju ruang digital, serta bagaimana mereka membangun jaringan interaksi.

Metode studi kasus digunakan karena penelitian ini membahas fenomena yang spesifik, yaitu praktik *networked individualism* dalam interaksi digital *followers @idextratime* pada platform X. Akun *@idextratime* diposisikan sebagai ruang digital tempat interaksi berlangsung, sedangkan unit analisis utamanya adalah individu *followers* aktif.

Selain studi kasus, penelitian ini juga menggunakan netnografi. Menurut Robert V. Kozinets, netnografi merupakan metode penelitian kualitatif yang digunakan untuk memahami pengalaman budaya, praktik, dan interaksi sosial yang terbentuk dalam ruang media sosial.⁴⁷ Dalam penelitian ini, netnografi digunakan untuk mengamati interaksi *followers @idextratime* yang berlangsung secara daring, seperti unggahan, kolom komentar, reply, quote, retweet, thread, dan live tweet. Netnografi relevan dengan konsep *networked individualism* karena memungkinkan peneliti melihat bagaimana individu *followers* membangun jaringan interaksi secara

⁴⁶ John W. Creswell and J. David Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 5th ed. (Los Angeles: SAGE Publications, 2018).

⁴⁷ Robert V. Kozinets, *Netnography: The Essential Guide to Qualitative Social Media Research*, 3rd ed. (London: SAGE Publications, 2020).

fleksibel, memilih percakapan, serta terhubung dengan pengguna lain melalui aktivitas digital di platform X.

1.7.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di ruang digital media sosial X, dengan fokus pada akun @idextratime dan interaksi *followers* di dalamnya. Ruang digital ini dipilih karena @idextratime menjadi salah satu akun sepak bola yang aktif menyajikan informasi pertandingan, skor, opini, meme, dan diskusi *real-time*. Interaksi yang muncul melalui *reply*, *quote*, *retweet*, *like*, dan komentar menunjukkan adanya ruang interaksi digital yang relevan dengan fokus penelitian.

Pemilihan akun @idextratime sebagai lokasi penelitian didasarkan pada keterkaitannya dengan praktik *networked individualism*, yaitu ketika individu *followers* dapat membangun jaringan interaksi secara bebas, fleksibel, dan tidak terikat pada komunitas formal. Melalui akun tersebut, peneliti dapat mengamati bagaimana *followers* merespons isu sepak bola, berinteraksi dengan pengguna lain, serta terlibat dalam percakapan digital yang muncul karena momentum pertandingan.

Penelitian ini dilakukan mulai Februari 2026 hingga Juni 2026. Pengumpulan data dilakukan secara daring melalui observasi digital pada akun @idextratime, wawancara dengan informan, dokumentasi interaksi digital, serta penyebaran angket kecil melalui Google Form kepada *followers* @idextratime.

1.7.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari tujuh orang *followers* akun X @idextratime yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Ketujuh subjek tersebut dipilih berdasarkan variasi karakteristik usia, status, intensitas penggunaan media sosial, serta bentuk keterlibatan dalam interaksi digital. Mereka terbagi menjadi satu informan kunci, lima informan utama, dan satu informan pendukung.

Tabel 1.3 Karakteristik Subjek Penelitian

No	Nama	Umur	Status	Intensitas X	Posisi Informan
1	DA	20	Mahasiswa	Selalu	Informan Kunci
2	FA	22	Mahasiswa	Jarang	Informan Utama
3	MD	30	Bekerja	Sering	Informan Utama
4	CG	21	Mahasiswa	Selalu	Informan Utama
5	RZ	22	Mahasiswa	Jarang	Informan Utama
6	RM	17	Pelajar	Sering	Informan Utama
7	SA	23	Mahasiswa	Selalu	Informan Pendukung

Sumber: Hasil Olahan Temuan Lapangan, 2026.

Informan kunci dalam penelitian ini adalah DA, yang merupakan pengguna aktif platform X dengan intensitas penggunaan yang sangat tinggi (selalu). DA aktif dalam berbagai bentuk interaksi, terutama dalam aktivitas banter serta respons *real-time* terhadap isu sepak bola. Ia juga sering mengikuti perkembangan informasi melalui akun @idextratime dan terlibat dalam interaksi seperti *like*, *reply*, maupun diskusi. Keterlibatan yang tinggi ini menunjukkan bahwa DA memiliki peran penting dalam dinamika interaksi digital. Sebagai informan kunci, DA memiliki pemahaman yang luas mengenai pola komunikasi, dinamika interaksi, serta karakter *followers* yang multi-fandom yang ada di dalam akun tersebut.

Selanjutnya, lima informan utama dalam penelitian ini adalah FA, MD, CG, RZ, dan RM yang seluruhnya merupakan pengguna platform X dengan tingkat keterlibatan yang bervariasi. FA merupakan pengguna dengan intensitas penggunaan yang relatif lebih rendah, namun tetap aktif dalam mengikuti informasi sepak bola dan memberikan respons sederhana seperti *like*. Hal ini menunjukkan bentuk partisipasi pasif namun tetap terhubung.

MD sebagai pengguna dengan latar belakang bekerja dan usia yang lebih dewasa merepresentasikan kelompok pengguna yang tetap mengikuti perkembangan

sepak bola, namun cenderung berpartisipasi secara lebih stabil dan tidak terlalu dominan dalam interaksi konflik. CG merupakan pengguna yang aktif dalam aktivitas debat dan respons *real-time* saat pertandingan berlangsung, sehingga mencerminkan karakter pengguna yang partisipatif dan terlibat langsung dalam dinamika interaksi.

Sementara itu, RZ merupakan pengguna dengan intensitas penggunaan yang relatif lebih rendah, namun tetap terlibat melalui aktivitas seperti *retweet* dan pemberian dukungan terhadap klub. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan dalam interaksi tidak selalu ditentukan oleh frekuensi penggunaan, tetapi juga oleh bentuk partisipasi yang dilakukan. RM sebagai informan dengan usia termuda merepresentasikan kelompok pelajar yang aktif dalam interaksi digital, khususnya dalam aktivitas diskusi. Kehadirannya menunjukkan bahwa kelompok usia muda turut membentuk budaya interaksi digital yang dinamis dan kompetitif dalam @idextratime.

Selanjutnya, terdapat satu informan pendukung yaitu SA, yang memiliki intensitas penggunaan yang tinggi (selalu) dan cenderung berpartisipasi dalam aktivitas *banter*. SA memberikan perspektif tambahan mengenai bentuk keterlibatan yang aktif namun tidak selalu terfokus pada konflik, sehingga melengkapi variasi karakteristik informan dalam penelitian ini. Melalui partisipasi ketujuh subjek penelitian ini, peneliti memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai pola interaksi, bentuk keterlibatan, serta dinamika interaksi akun @idextratime di platform X.

Selain data utama yang diperoleh melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini juga melibatkan responden angket kecil sebanyak $n = 100$ *followers* akun X @idextratime. Responden dipilih untuk memperoleh gambaran umum mengenai kebiasaan menonton sepak bola, penggunaan platform *streaming*, serta pola interaksi digital di media sosial X. Data dari responden digunakan sebagai data pendukung untuk melengkapi dan memperkuat temuan utama penelitian kualitatif, khususnya

dalam melihat kecenderungan pola interaksi, tingkat partisipasi digital, serta perilaku *followers* dalam akun @idextratime secara lebih luas.

1.7.4 Peran Peneliti

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang terlibat dalam seluruh proses penelitian, mulai dari perencanaan, pengumpulan data, analisis data, hingga penyajian hasil penelitian. Peneliti bertanggung jawab dalam merumuskan fokus penelitian, menentukan informan, melakukan observasi digital, wawancara, dokumentasi, serta menyebarkan angket kecil sebagai data pendukung.

Pada proses pengumpulan data, peneliti mengamati interaksi digital *followers* @idextratime di platform X, seperti *reply*, *quote*, *retweet*, komentar, *thread*, dan *live tweet*. Peneliti juga melakukan wawancara dengan *followers* aktif untuk memahami pengalaman mereka dalam menonton sepak bola dan berinteraksi di ruang digital. Dengan demikian, peneliti tidak hanya berperan sebagai pengumpul data, tetapi juga sebagai penafsir data yang menghubungkan temuan lapangan dengan konsep penelitian. Peneliti berupaya menyajikan hasil penelitian secara sistematis agar dapat menjelaskan praktik *networked individualism* dalam interaksi digital *followers* @idextratime pada platform X.

1.7.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang disesuaikan dengan karakteristik penelitian berbasis ruang digital. Metode-metode tersebut meliputi observasi digital, angket kecil (kuesioner sederhana), wawancara mendalam, studi pustaka, dan dokumentasi.

Pertama, peneliti melakukan observasi digital pada platform media sosial X dengan fokus pada interaksi dalam akun @idextratime. Observasi dilakukan selama periode penelitian pada momen pertandingan sepak bola, baik liga domestik maupun internasional, terutama saat pertandingan berlangsung. Peneliti mengamati unggahan, komentar, *repost*, *quote*, penggunaan meme, serta dinamika diskusi antar pengguna. Observasi dilakukan secara tidak terstruktur, dimana peneliti mencatat hal-hal yang

dianggap relevan dengan fokus penelitian, seperti pola interaksi, intensitas partisipasi, bentuk ekspresi emosi, dan dinamika perdebatan antar suporter.

Setelah itu, peneliti melakukan wawancara mendalam kepada beberapa informan terpilih yang merupakan pengikut aktif akun tersebut. Wawancara dilakukan secara daring melalui *direct message* (DM) atau platform komunikasi lain sesuai kesediaan informan. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur, sehingga peneliti memiliki panduan pertanyaan namun tetap memberi ruang bagi informan untuk mengembangkan jawaban secara bebas. Setiap hasil wawancara dicatat dan dianalisis untuk menemukan pola pengalaman subjektif dalam transformasi budaya menonton sepak bola dari televisi konvensional ke platform digital.

Selanjutnya, peneliti melakukan penyebaran angket kecil melalui google form kepada sejumlah *followers* aktif @idextratime untuk memperoleh data umum terkait kebiasaan menonton sepak bola, seperti media yang digunakan (televisi atau streaming), frekuensi menonton, serta kecenderungan berinteraksi saat pertandingan berlangsung. Angket ini berfungsi sebagai data pendukung kuantitatif sederhana guna melengkapi temuan kualitatif.

Peneliti menggunakan dokumentasi digital sebagai bagian dari teknik pengumpulan data. Dokumentasi berupa tangkapan layar (*screenshot*) unggahan, komentar, pola percakapan, serta momen interaksi saat pertandingan berlangsung. Dokumentasi ini menjadi bukti empiris untuk memahami bentuk pengalaman kolektif yang terbentuk di ruang digital.

Terakhir, Peneliti juga melakukan studi pustaka dengan menelaah berbagai sumber seperti jurnal nasional dan internasional, buku teks, skripsi, tesis, dan disertasi yang relevan. Literatur yang dikaji mencakup teori *ntetwork individualism*, budaya digital, interaksi media. Studi pustaka ini bertujuan untuk memperkuat landasan teoritis dan memperkaya analisis terhadap fenomena yang diteliti.

Dengan menggunakan teknik observasi digital, wawancara, angket kecil, studi pustaka, dan dokumentasi, peneliti dapat mengumpulkan data yang komprehensif dan mendalam untuk menjawab pertanyaan penelitian. Kombinasi teknik ini memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang utuh mengenai transformasi

budaya menonton sepak bola serta bagaimana masyarakat jaringan membentuk ulang pengalaman kolektif di era platform streaming dan media sosial.

1.7.6 Triangulasi Data

Triangulasi data adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan membandingkan dan mengkonfirmasi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber dengan membandingkan data dari informan utama, informan pendukung, hasil angket, dan dokumentasi interaksi digital pada akun X @idextratime.

Informan utama dalam penelitian ini adalah *followers* aktif @idextratime yang terlibat dalam interaksi digital, seperti reply, quote, retweet, like, diskusi, debat, dan banter. Sementara itu, informan pendukung digunakan untuk memverifikasi data dari informan utama, terutama terkait kebiasaan menonton sepak bola, intensitas penggunaan platform X, serta pola keterlibatan *followers* dalam percakapan digital. Selain itu, hasil angket kecil dan dokumentasi digital berupa tangkapan layar unggahan, komentar, reply, quote, dan retweet digunakan untuk memperkuat temuan dari wawancara.

Melalui triangulasi ini, peneliti membandingkan hasil wawancara dengan data angket dan jejak interaksi digital yang muncul pada akun @idextratime. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa data mengenai praktik *networked individualism*, kebebasan *followers* dalam memilih interaksi, serta relasi digital yang cair dan fleksibel dapat dipahami secara lebih valid dan sesuai dengan kondisi di ruang digital.

1.8 Sistematika Penelitian

Penelitian ini terdiri atas lima bab yang saling berkaitan dalam menjelaskan praktik *networked individualism* dalam interaksi digital *followers* @idextratime pada platform X. Bab pertama berisi pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, permasalahan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan literatur sejenis, kerangka konseptual, serta metodologi penelitian. Pada bab ini juga dijelaskan konsep utama yang digunakan dalam penelitian, yaitu *networked*

individualism, ruang publik digital, pergeseran budaya menonton sepak bola, dan interaksi digital *followers @idextratime*.

Bab kedua berisi gambaran umum budaya menonton sepak bola dan akun *@idextratime* pada platform X. Bab ini membahas pergeseran budaya menonton sepak bola dari ruang fisik menuju ruang digital, profil akun Extra Time Indonesia atau *@idextratime*, serta karakteristik konten dan *followers* akun tersebut. Bab ini berfungsi untuk memberikan konteks mengenai ruang digital *@idextratime* sebagai tempat berlangsungnya interaksi *followers* sepak bola di platform X.

Bab ketiga membahas temuan penelitian mengenai bentuk interaksi digital *followers @idextratime* di platform X. Bab ini menguraikan kebiasaan *followers* dalam menonton sepak bola dan menggunakan platform X, bentuk-bentuk interaksi digital seperti reply, quote, retweet, like, diskusi, debat, dan banter, serta interaksi real-time yang muncul pada momentum sepak bola. Selain itu, bab ini juga menjelaskan pola keterhubungan antar *followers* di ruang digital, termasuk interaksi dengan pengguna yang tidak saling mengenal secara personal.

Bab keempat berisi analisis praktik *networked individualism* dalam interaksi digital *followers @idextratime*. Bab ini menganalisis temuan penelitian dengan menggunakan konsep *networked individualism* dari Barry Wellman. Pembahasan difokuskan pada individu *followers* sebagai pusat jaringan interaksi, kebebasan *followers* dalam memilih dan mengelola interaksi, relasi digital yang fleksibel dan tidak terikat komunitas formal, serta konektivitas berbasis minat, momentum, dan solidaritas cair.

Bab kelima merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran. Pada bab ini dipaparkan jawaban atas pertanyaan penelitian serta rangkuman temuan utama mengenai pergeseran budaya menonton sepak bola, bentuk interaksi digital *followers @idextratime*, dan praktik *networked individualism* yang terbentuk di platform X. Selain itu, bab ini juga memuat saran akademis dan praktis bagi penelitian selanjutnya.