

**BUDAYA PARTISIPATIF FANDOM SEPAKBOLA  
MANCHESTER UNITED DI MEDIA SOSIAL X @utdfocusid**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**ANDHIKA WIDY NUGROHO**

**NPM. 22043010351**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL, BUDAYA DAN ILMU POLITIK  
UPN VETERAN JAWA TIMUR  
SURABAYA**

**2026**

**BUDAYA PARTISIPATIF FANDOM SEPAKBOLA  
MANCHESTER UNITED DI MEDIA SOSIAL X @utlfocusid**

**SKRIPSI**



Oleh:

**ANDHIKA WIDY NUGROHO**

**NPM. 22043010351**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL, BUDAYA DAN ILMU POLITIK**

**UPN VETERAN JAWA TIMUR**

**SURABAYA**

**2026**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**BUDAYA PARTISIPATIF FANDOM SEPAKBOLA  
MANCHESTER UNITED DI MEDIA SOSIAL X @utdfocusid**

Disusun oleh:

Andhika Widy Nugroho  
NPM. 22043010351

Telah disetujui mengikuti ujian lisan skripsi

**DOSEN PEMBIMBING**

  
Aulia Rahmawati, S.Sos., M.Si., Ph.D  
NPT. 382070602161

Mengetahui  
**DEKAN FISIBPOL**

  
Prof. Dr. Catur Suratnoaji, M.Si  
NIP. 196804182021211006

LEMBAR PENGESAHAN

BUDAYA PARTISIPATIF FANDOM SEPAKBOLA  
MANCHESTER UNITED DI MEDIA SOSIAL X @utdfocusid

Oleh:


Andhika Widy N.  
NPM. 22043010351


Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Program Studi  
Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial, Budaya, dan Politik Universitas Pembangunan  
Nasional Veteran Jawa Timur pada tanggal 21 Mei 2026


Menyetujui,


PEMBIMBING

TIM PENGUJI,

  
Aulia Rahmawati, S.Sos., M.Si., Ph.D  
NPT. 382070602161

  
Aulia Rahmawati, S.Sos., M.Si., Ph.D  
NPT. 382070602161

  
Syifa Syarifah Alamyah, S.Sos., M.Commun  
NIP. 198403242024212021

  
Mohammad Syarrafah, S.Sos., M.I.Kom  
NIP. 199003082024061001

Mengetahui  
DEKAN FISIBPOL

  
Prof. Dr. Catur Suratnoaji, M.Si  
NIP. 196804182021211006

## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Andhika Widy Nugroho  
NPM : 22043010351  
Program : Sarjana (S1)  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Sosial, Budaya dan Politik

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam skripsi ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 25 Mei 2026  
Yang Membuat pernyataan



Andhika Widy Nugroho  
NPM. 22043010351

## **ABSTRAKSI**

Penelitian ini mengkaji budaya partisipatif pada fandom Manchester United di media sosial X melalui akun @utdfocusid. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi virtual oleh Christine Hine, data dikumpulkan melalui observasi virtual pada tiga periode pertandingan utama serta beberapa konten pendukung di luar periode tersebut, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas @utdfocusid menjalankan keempat dimensi Participatory Culture yaitu Afiliasi melalui meme dan hashtag sebagai penanda identitas kolektif, Ekspresi melalui sarkasme dan emoticon sebagai ekspresi emosional khas komunitas, Sirkulasi melalui live tweet dan interaksi multi-arah yang menciptakan pengalaman nonton bareng secara virtual, serta Pemecahan Masalah Kolaboratif melalui diskusi taktis dan thread sejarah yang membuktikan kemampuan komunitas memproduksi pengetahuan secara kolektif. Temuan ini menegaskan bahwa fandom digital bukan sekadar ruang ekspresi emosi, melainkan ekosistem komunikasi tempat identitas kolektif, solidaritas, dan pengetahuan bersama dibangun secara aktif.

**Kata Kunci:** Budaya Partisipatif, Fandom Sepakbola, Manchester United, Media Sosial X

## **ABSTRACT**

This study examines participatory culture within the Manchester United fandom on platform X through the account @utdfocusid. Employing a qualitative approach with virtual ethnography, data were collected through virtual observation across three primary match periods and supplementary content, then analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldana. The findings show that @utdfocusid enacts all four dimensions of Participatory Culture. Afiliasi through memes and hashtags as collective identity markers, Ekspresi through sarcasm and emoticons as community-specific emotional communication, Sirkulasi through live-tweeting and multi-directional interactions that recreate shared virtual spectatorship, and Pemecahan Masalah Kolaboratif through tactical discussions and historical threads that demonstrate the community's capacity for collective knowledge production. These findings confirm that digital fandom operates as a complex communication ecosystem where collective identity, solidarity, and shared knowledge are actively and continuously constructed.

**Keyword:** Participatory Culture, Football Fandom, Manchester United, Social Media X

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah menganugrahkan segala karunia dan rahmat-Nya pada penulis sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Program Sarjana (S1) di Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial, Budaya dan Politik UPN Veteran Jawa Timur. Ucapan Terima kasih juga penulis berikan kepada seluruh pihak yang mendukung penulis dalam penyusunan skripsi ini, diantaranya kepada:

1. Dr. Catur Suratnoaji, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial, Budaya dan Politik UPN “Veteran” Jawa Timur.
2. Dr. Syafrida N. Febriyanti, M.Med.Kom selaku Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi UPN “Veteran” Jawa Timur.
3. Aulia Rahmawati, S.Sos., M.Si., Ph.D. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberikan waktu, ilmu dan motivasi terbaik bagi penulis.
4. Ahmad Zamzamy, S.Sos, M.Med.Kom selaku dosen wali penulis yang terus membimbing, memberikan semangat tiada henti serta memberikan masukan dan saran dari awal masa perkuliahan hingga akhir masa perkuliahan
5. Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial, Budaya dan Politik UPN “Veteran” Jawa Timur atas ilmu dan dedikasi yang diberikan selama empat tahun ini
6. Orang tua penulis yang telah mendukung secara emosional, material dan spiritual sejak awal masuk dalam Perguruan Tinggi hingga saat berada dalam proses akhir masa perkuliahan

7. Kepada teman teman Program Studi Ilmu Komunikasi Angkatan 2022 Ridho Ilham, Alifian Yusuf, Gangsar Rizky, Syammas Rafi, Shaka Satria, Arjuna Ramadhan, Zabdi Kurniawan dan lainnya yang telah menemani penulis selama masa perkuliahan
8. Kepada teman SMA penulis, Valerieanda Raihan, Akbar Susianto, Muhammad Rafi, Giri Raihan, Fadhel Maulana, Muhammad Adib selaku teman penulis yang telah menemani suka dan duka penulis selama ini.
9. Kepada teman-teman bimbingan bu Aulia, Devi Heriawati, Fatimah Maharani, Nathania Zerlina, dan yang lainnya yang senantiasa mendukung penulis dalam menyusun tugas akhir ini.
10. Kepada *NewJeans* selaku *GirlGroup* Korea yang disukai penulis, terima kasih telah menemani penulis selama masa pengerjaan tugas akhir ini. Dengan mendengarkan lagu dari NewJeans, penulis merasa bersemangat dan termotivasi untuk segera menyelesaikan tugas akhir ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun bagi penelitian ini akan sangat penulis harapkan guna perbaikan peneltian ini di masa mendatang.

Surabaya, 5 Februari 2026

Andhika Widy Nugroho

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT.....	v
ABSTRAKSI .....	vi
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	7
1.4.2 Manfaat Praktis .....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 PENELITIAN TERDAHULU .....	9
2.2 Tinjauan Pustaka .....	21
2.2.1 Budaya Komunitas .....	21
2.2.2 Virtual Ethnography.....	25
2.2.3 Media Sosial sebagai Ruang Interaksi Digital .....	27
2.2.4 Budaya Fandom Olahraga di Media Sosial.....	29
2.2.5 Fandom Sepakbola di Media Sosial X.....	30
2.2.6 Sepakbola sebagai <i>Participatory Culture</i> .....	31
2.3 Kerangka Berpikir .....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
3.1 Pendekatan Penelitian.....	36
3.1.1 Tahapan Virtual Ethnography .....	37
3.2 Definisi Konseptual .....	42

3.3	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	46
3.4	Objek dan Subjek Penelitian .....	48
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	50
3.5.1	Corpus Penelitian .....	52
3.6	Analisis Data .....	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		58
4.1	Gambaran Umum Objek dan Subjek Penelitian.....	58
4.1.1	Objek Penelitian.....	58
4.1.2	Subjek Penelitian .....	61
4.2	Hasil dan Pembahasan.....	64
4.2.1.	Bentuk Afiliasi Dalam Fandom @utdfocusid.....	66
A.	Konten Meme dan Tagar Sebagai Pembentukan Identitas.....	68
B.	Sejarah Akun @utdfocusid Sebagai Afiliasi.....	74
4.2.2	Bentuk Ekspresi Dalam Interaksi Digital @utdfocusid.....	76
A.	Sarkasme dan Opini Kritis Sebagai Bentuk Ekspresi .....	78
B.	Emoticon Non-Verbal Sebagai Bentuk Ekspresi Digital .....	82
4.2.3	Pola Sirkulasi Dalam Penyebaran Konten @utdfocusid .....	86
A.	Live Tweet Sebagai Bentuk Nyata Sirkulasi.....	87
B.	Interaksi dan Mentions di Ruang Digital .....	90
4.2.4	Praktik Pemecahan Masalah Kolaboratif Fandom @utdfocusid.....	96
A.	Interaksi Penggemar Dalam Penyelesaian Masalah .....	97
B.	Thread Informasi Sebagai Pengetahuan Fandom.....	100
BAB V KESIMPULAN .....		105
5.1	KESIMPULAN .....	105
5.2	SARAN .....	106
5.2.1	Saran Akademis .....	106
5.2.2	Saran Praktis .....	107
LAMPIRAN.....		109
RIWAYAT HIDUP.....		116
DAFTAR PUSTAKA .....		117

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Ringkasan Penelitian Terdahulu .....	19
Tabel 3. 1 Corpus Penelitian .....	52

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Profil akun @utdfocusid .....	5
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	35
Gambar 3. 1 Negosiasi terhadap akun @utdfocusid.....	39
Gambar 3. 2 Teknik analisis data .....	56
Gambar 4. 1 Logo Aplikasi X.....	58
Gambar 4. 2 Logo @utdfocusid.....	61
Gambar 4. 3 Beranda akun X @utdfocusid .....	62
Gambar 4. 4 Meme sebagai identitas fandom.....	69
Gambar 4. 5 Meme dalam akun @utdfocusid .....	71
Gambar 4. 6 Tagar sebagai identitas fandom .....	73
Gambar 4. 7 Sejarah akun @utdfocusid .....	75
Gambar 4. 8 Sarkasme akun @utdfocusid ke tim rival.....	78
Gambar 4. 9 Postingan sarkasme akun @utdfocusid .....	80
Gambar 4. 10 Opini kritis sebagai bentuk ekspresi.....	81
Gambar 4. 11 Emoticon sebagai ekspresi .....	83
Gambar 4. 12 Emoticon sebagai ekspresi fandom.....	84
Gambar 4. 13 Live tweet sebagai bentuk Sirkulasi.....	88
Gambar 4. 14 Interkasi dengan pengikut @utdfocusid.....	91
Gambar 4. 15 Interaksi pengikut di akun @utdfocusid .....	92
Gambar 4. 16 Mentions fanbase rival .....	94
Gambar 4. 17 Diskusi saat pertandingan .....	97
Gambar 4. 18 Thread sejarah klub.....	101
Gambar 4. 19 Informasi umum fandom.....	103