

Bentuk budaya partisipasi: Studi deskriptif kualitatif pada fandom bobotoh

Deni Adi Mulyana¹, Alifah Qonitah², Syifa Ayu Salsabilla³

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjadjaran, Pangandaran, Indonesia

ABSTRAK

Latar Belakang: *Fandom* merupakan kumpulan individu yang memiliki keyakinan emosional yang mendalam dan positif mengenai sesuatu atau seseorang yang terkenal. Sepak bola menjadi olahraga terpopuler yang tidak memandang status sosial, umur dan gender. Para penggemar sepak bola biasanya berkumpul untuk mendukung salah satu tim atau club yang sedang berkompetisi. Dalam hal ini Persib Bandung memiliki basis penggemar yang cukup fanatik yang biasa disebut Bobotoh. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk budaya partisipasi bobotoh sebagai *fandom* Persib Bandung. **Metode:** Peneliti menggunakan metode studi deskriptif dengan pengumpulan data diambil dari studi literatur, pencarian berita di media online dan berbagai informasi di akun sosial media. **Hasil:** Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat empat bentuk budaya partisipasi yang telah dilakukan bobotoh, diantaranya ada afiliasi, ekspresi, kolaborasi dan juga sirkulasi. Afiliasi merupakan upaya yang dilakukan penggemar untuk bisa menjadi lebih dekat dengan penggemar lainnya. Terdapat berbagai macam akun bobotoh dalam berbagai macam platform media sosial seperti Tiktok, Instagram, Facebook, dan Telegram. Kemudian yang kedua adalah ekspresi, dimana para penggemar mampu mengekspresikan isi pikirannya dalam berbagai bentuk seperti meme, fans video, koreografi supporter dan juga pembuatan website Bobotoh. Yang ketiga adalah kolaboratif yaitu ikut serta dalam upaya pemecahan masalah. Dan yang terakhir adalah sirkulasi dimana alur informasi secara jelas bisa disebarakan secara luas kepada para penggemar. Hal ini dapat menciptakan berbagai manfaat seperti adanya tagar #BobotohPeduli yang dapat membantu dalam penyebaran informasi mengenai penggalangan dana yang dilakukan Bobotoh.

Kata-kata kunci: Bobotoh; budaya partisipasi; penggemar; Persib; sepak bola

Forms of participatory culture: A qualitative descriptive study of the bobotoh fandom

ABSTRACT

Background: *Fandom* is a group of individuals who have deep and positive emotional beliefs about something or someone famous. Football is the most popular sport regardless of social status, age and gender. Football fans usually gather to support one of the competing teams or clubs. In this case, Persib Bandung has a fairly fanatical fan base which is usually called Bobotoh. **Purpose:** This research aims to describe the cultural form of Bobotoh participation as a Persib Bandung fandom. **Methods:** Researchers used a descriptive study method by collecting data taken from literature studies, searching for news in online media and various information on social media accounts. **Results:** The results of this research show that there are four forms of cultural participation that Bobotoh has carried out, including affiliation, expression, collaboration and circulation. Affiliation is an effort made by fans to get closer to other fans. There are various kinds of Bobotoh accounts on various social media platforms such as TikTok, Instagram, Facebook, and Telegram. Then the second is expression, where fans are able to express their thoughts in various forms such as memes, fan videos, supporter choreography and also creating the Bobotoh website. The third is collaborative, namely participating in problem solving efforts. And the last one is circulation where the flow of information can be clearly disseminated widely to fans. This can create various benefits, such as the hashtag #BobotohPeduli which can help in disseminating information about Bobotoh's fundraising.

Keywords: Bobotoh; participatory culture; fandom; Persib; football

Untuk mengutip artikel ini (APA Style):

Mulyana, D. A., Qonitah, A., & Salsabilla, S. A. (2024). Bentuk budaya partisipasi: Studi deskriptif kualitatif pada fandom bobotoh. *Comdent: Communication Student Journal*. 2(1), 120-137. <https://doi.org/10.24198/comdent.v2i1.51939>

Korespondensi: Deni Adi Mulyana. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjadjaran. Alamat Jl. Cintaratu, Kecamatan Parigi, Kabupaten Pangandaran, Jawa Barat 46393. Email: deni2102@mail.unpad.ac.id

ISSN: 2986-8297 (Online). Website: <http://jurnal.unpad.ac.id/comdent>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>). Copyright © 2024 The Author(s).

PENDAHULUAN

Fandom adalah kumpulan individu yang memiliki keyakinan emosional yang mendalam dan positif mengenai sesuatu atau seseorang yang terkenal, seperti *fandom* penyanyi, film, buku, politik, klub olahraga, dan lain sebagainya. Seseorang yang menjadi bagian suatu *fandom* merasakan adanya kebersamaan dengan para sesama fans lainnya bahkan seperti ikatan keluarga sehingga mereka tidak merasa sendirian. Selain itu di dalam *fandom* terjadi proses pembentukan identitas, verifikasi diri, dan intensitas dalam keterlibatan yang dapat mempengaruhi perilaku *fandom*. Ada berbagai cara *fandom* untuk mengekspresikan kecintaannya terhadap budaya populer yang disukai, seperti pengakuan gaya atau kreativitas, motivasi untuk bereksplorasi dan berpartisipasi dalam aktivitas-aktivitas dalam praktik-praktik penggemar (Murwani et al., 2016).

Olahraga merupakan suatu aktivitas fisik yang dapat mendorong dan mengembangkan potensi-potensi jasmani serta rohani seseorang baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat dapat berbentuk permainan, pertandingan, atau kegiatan secara intensif untuk mendapatkan rekreasi, kemenangan, dan prestasi. Selain itu olahraga juga dapat sebagai alat yang dapat mempersatukan berbagai kalangan masyarakat.

Sepak bola merupakan salah satu bidang olahraga yang berupa permainan secara beregu yang terdiri dari sebelas pemain dengan menggunakan kaki untuk memainkannya, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan untuk menggunakan tangan untuk menahan bola agar tidak masuk ke dalam gawang. Sepak bola merupakan olahraga yang cukup populer di berbagai belahan dunia dan dapat dikatakan sebagai olahraga yang sangat merakyat karena sering dimainkan oleh berbagai kalangan di masyarakat tanpa memandang status sosial, umur, dan lain-lain sebagai hiburan. Permainan sepak bola tidak hanya dinikmati sebagai olahraga saja melainkan telah bertransformasi sebagai dunia industri dan budaya populer yang digemari oleh berbagai kalangan masyarakat di berbagai belahan dunia (Syahputra, 2016). Tempat-tempat seperti kafe, warung, balai desa, dan masih banyak lagi yang dijadikan ruang berkumpul para penggemar sepak bola untuk menonton suatu pertandingan sepak bola. Sepak bola dengan popularitasnya yang mendunia dapat merobohkan sekat-sekat sosial dan budaya bagi para penggemarnya kemudian membentuk identitas baru 'fans sepak bola'. Tidak hanya aktivitas atau interaksi secara langsung yang dilakukan *fandom* untuk mengekspresikan kesukaan mereka, dengan kemajuan teknologi yang menghadirkan media massa, media sosial dan internet terciptalah ruang bagi *fandom* untuk melakukan interaksi dengan satu sama lain atau aktivitas-aktivitas penggemar.

Persatuan Sepak Bola Indonesia Bandung (Persib) memiliki kelompok penggemar atau *fandom* yang bernama Bobotoh. *Fandom* ini memiliki jumlah anggota yang cukup banyak di Indonesia dengan berbagai latar belakang sosial, usia, dan daerah. Bobotoh memiliki berbagai akun media

sosial seperti, Instagram, facebook, Twitter, dan Tiktok dengan jumlah pengikut yang cukup banyak bahkan dilansir dari Bola Sport.com Bobotoh menduduki peringkat pertama sebagai klub dengan jumlah pengikut terbanyak pada akun sosial media di ASEAN. *Fandom* ini cukup loyal dan terkadang agresif dalam mendukung klub idolanya. Mereka memiliki berbagai cara untuk mengekspresikan kecintaannya terhadap Persib, seperti melalui yel-yel, lagu, dan berbagai gerakan atau koreografi yang khas untuk mendukung Persib. Selain itu mereka juga turut melontarkan komentar, memberikan teriakan dukungan, dan juga teriakan intimidasi terhadap tim lawan. Kehadiran serta segala bentuk dukungan yang diberikan sangat berarti bagi setiap klub sepak bola untuk memperoleh kemenangan.

Bobotoh juga dikenal sebagai *fandom* yang sangat aktif dalam berbagai kegiatan penggemar sebagai bentuk dari budaya partisipasi dimulai dari kegiatan sosial, seperti mengumpulkan dana bantuan sosial, dakwah, dakwah, memberi santunan kepada yatim piatu, dan lain sebagainya. Selain itu bobotoh juga mengekspresikan kecintaan mereka terhadap Persib melalui kreativitasnya dengan membuat *merchandise* Persib, pengecatan *home base* bobotoh Persib, dan menginformasikan kegiatan-kegiatan Persib serta Bobotoh. Melihat Bobotoh sebagai *fandom* yang cukup besar dengan fans yang loyal dan aktif dalam berbagai bentuk aktivitas penggemar, melalui penelitian ini peneliti ingin memahami dan menjelaskan pengalaman afiliasi, ekspresi, kolaborasi, dan sirkulasi pada bentuk budaya partisipasi yang dilakukan oleh individu sebagai bagian dari *fandom* Bobotoh.

KAJIAN PUSTAKA

Kepercayaan merupakan asumsi dasar dalam praktik literasi baru berupa kolaborasi, hubungan sosial, dan pendistribusian pengetahuan. Peserta literasi baru, khususnya anak muda merasa nyaman untuk melibatkan diri dalam suatu komunitas sosial dan berkolaborasi dengan orang yang dikenal dan tidak dikenal sekalipun. Tujuan anak muda dalam komunitas tersebut untuk menemukan teman dari temannya agar mendapatkan jaringan sosial yang lebih luas, belajar, menemukan identitas melalui presentasi kreatif, dan membuat diri mereka "ada" baik dalam ruang fisik maupun virtual (Marsh & Hoff, 2019). Kepercayaan merupakan persepsi seseorang bahwa tindakan individu atau entitas lain dapat memberikan manfaat padanya. Kepercayaan dipandang sebagai kesediaan seseorang untuk bergantung pada seseorang atau entitas yang dipercayainya. Dengan demikian setiap hal yang dilakukannya dianggap penting bagi orang yang mempercayainya (Marsh & Hoff, 2019).

Pada budaya partisipatif dalam konteks online, para partisipan dapat membuat dan berbagi konten dengan lingkungannya yang dapat mendorong terjadinya kolaborasi, berbagi, dan

menawarkan edukasi secara informal. Ketertarikan seseorang untuk terlibat, mengenal, dan berkolaborasi dalam komunitasnya dilandasi oleh kepercayaan sehingga mereka merasa nyaman dan sukarela untuk bertukar pikiran dan ide dengan orang lain baik yang dikenal maupun yang tidak. Akan tetapi kepercayaan itu terbentuk atas dasar kecenderungan tertentu, seperti pengalaman, harapan, dan kerentanan.

Penggemar digambarkan oleh media massa sebagai orang yang terobsesi, menyimpang dan sangat fanatik. *Fandom* dimaknai sebagai konsekuensi budaya massa yang memerlukan kompensasi atas kurangnya kedekatan, komunitas dan juga identitas. Penggemar juga digambarkan sebagai kegiatan yang tidak bersifat material seperti adanya aktivitas online dengan membangun komunitas virtual. Fase awal studi penggemar merupakan bentuk intervensi politik yang memiliki tujuan untuk memihak pada khalayak dalam menghindari ideologi dominan dan bertujuan untuk membela komunitas penggemar dari cemoohan di media massa dan pihak lainnya. Fase kedua merupakan sebuah respon atas penyebaran dan bentuk budaya penggemar baru pada tahun 1990an. Pada periode ini penggemar mulai berkembang dan sebagian besar didorong oleh internet. *Fandom* pada fase ini tampil lebih positif dibanding sebelumnya dalam industri budaya itu sendiri yang memperkuat komunitas penggemar mereka di pasar yang lebih kompetitif. Fase ketiga penggemar mulai melihat selera individu dan partisipasi serta pemeriksaan terhadap objek penggemar (Zhang & Mao, 2013).

Dalam kegiatannya penggemar mulai masuk pada tahap partisipasi atau mengambil peran dalam sebuah budaya populer. Budaya partisipatif adalah budaya dengan hambatan yang relatif rendah terhadap ekspresi seni dan keterlibatan masyarakat, dukungan kuat untuk menciptakan dan berbagi kreasi (Deodato, 2014). Konsep budaya partisipatif mencirikan ekspresi dan berbagi yang mendasari kepercayaan bahwa setiap anggota masyarakat bebas untuk bisa turun ikut serta berpartisipasi sesuai batas kemampuan mereka (Morgan & Pallascio, 2015). Penggemar sudah masuk pada keterlibatan suatu budaya populer dan menciptakan ruang baru dalam sebuah bentuk budaya partisipasi. Zhang dan Mao (2013) menyatakan bahwa penggemar jarang mengharapkan suatu keuntungan materi, mereka cenderung bekerja karena hobi mereka. Dalam komunitas penerjemah di Tiongkok, mereka melakukan pekerjaan itu karena ada hal yang menarik bagi mereka dan memiliki kualitas yang baik. Misalnya mereka menemukan sebuah artikel yang menarik sehingga mereka ingin menerjemahkan artikel tersebut (Zhang & Mao, 2013).

Model media partisipatif sebagai suatu kesatuan merupakan suatu sistem stabil terdiri dari elemen, aktor, dan proses yang dirancang dan disusun sedemikian rupa agar dapat sesuai dalam sebuah proses yang memiliki tujuan penting untuk menghasilkan bentuk komunikasi yang stabil secara budaya (Langlois, 2013). Pada bentuk partisipatif budaya populer dalam konteks online,

para partisipan dapat membuat dan berbagi konten dengan lingkungannya yang dapat mendorong terjadinya kolaborasi, berbagi, dan menawarkan edukasi secara informal. Ketertarikan seseorang untuk terlibat, mengenal, dan berkolaborasi dalam komunitasnya dilandasi oleh kepercayaan sehingga mereka merasa nyaman dan sukarela untuk bertukar pikiran dan ide dengan orang lain baik yang dikenal maupun yang tidak. Akan tetapi kepercayaan itu terbentuk atas dasar kecenderungan tertentu, seperti pengalaman, harapan, dan kerentanan.

Dalam budaya “penggemar”, kriteria untuk membangun hubungan interpersonal bukan berdasarkan geografis atau kelas, tetapi resonansi emosional dan identitas psikologis. Ketika menonton karya idola, penggemar sering kali memiliki empati dan memproyeksikan emosi mereka yang tidak dapat mereka capai secara nyata di kehidupan nyata kepada idola mereka (Foster, 2023). Semenjak kemunculan media baru, mayoritas khalayak secara aktif berinteraksi satu sama lain di platform media baru, dan secara konstan membangun dan mengkonsolidasikan identitas budaya mereka dalam lingkup yang sudah ada. Dalam kelompok penggemar, penggemar mendapatkan rasa identitas dengan berbagi serangkaian konsep dan informasi unik tentang idola mereka; Seiring dengan meningkatnya frekuensi partisipasi dalam kegiatan dalam komunitas meningkat, identitas penggemar secara bertahap akan meningkat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan salah satu komponen yang inti dalam penelitian. Metode penelitian yang tepat akan membantu peneliti untuk mengumpulkan data yang akurat dan relevan, menganalisis data secara objektif, dan menarik kesimpulan yang valid. Pada saat penelitian tentunya membutuhkan metode untuk pengambilan sebuah data. Pemilihan metode pengambilan data disesuaikan dengan tujuan penelitian. Pengertian penelitian kualitatif merupakan metode yang biasa digunakan untuk mengetahui makna dan konseptualisasi suatu masalah manusia. Penelitian ini menggunakan berbagai teknik untuk mengumpulkan data seperti studi literatur dan wawancara. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis secara mendalam untuk menemukan makna dan pengertian yang lebih baik tentang kejadian yang akan diteliti. Pengertian lain dari penelitian deskriptif merupakan penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan fenomena fenomena baik alamiah maupun buatan manusia. Penelitian ini bisa mencakup deskripsi mengenai karakteristik, bentuk, aktivitas, perubahan, hubungan, ataupun perbedaan dengan fenomena lainnya yg terjadi (Rusandi & Rusli, 2021). Penelitian ini akan berfokus pada deskripsi mengenai bentuk budaya partisipasi yang dilakukan bobotoh sebagai *fandom* Persib Bandung. Tujuan penelitian deskriptif ini adalah untuk memperlihatkan sebuah gambaran secara utuh mengenai kejadian yang dimaksudkan untuk mengekspos dan mengklarifikasi suatu fenomena yang telah terjadi. Hal ini lebih lanjut

dideskripsikan dalam bentuk tulisan untuk menguraikan apa yang terjadi.

Objek penelitian merupakan bentuk budaya partisipasi bobotoh dalam perjalanan Persib Bandung, yang bertujuan untuk memahami praktik-praktik partisipasi yang dilakukan oleh bobotoh, bagaimana bobotoh secara aktif terlibat dalam perjalanan bersama tim Persib Bandung, dan interaksi yang terjadi di antara mereka sesama bobotoh. Subjek penelitian ini mencakup individu-individu yang secara pribadi turut serta dalam kegiatan bobotoh Bandung sebagai bentuk nyata dari keterlibatan mereka dalam mendukung tim sepak bola tersebut.

Teknik pengumpulan data adalah bagian mendasar dalam sebuah penelitian. Hal ini karena tujuan diadakan penelitian yaitu ingin menghasilkan sebuah data. Peneliti tidak dapat memperoleh data yang sesuai dengan kriteria, jika tidak memahami bagaimana proses pengumpulan data yang tepat (Abdussamad, 2021). Pada penelitian kualitatif, biasanya melakukan natural setting (situasi yang alami) dalam mengumpulkan data, mencari data primer, dan dengan melakukan wawancara (Sugiyono, 2019). Penelitian ini menggunakan studi literatur dan juga mencari data dari berita online dan media sosial yang bisa dipertanggungjawabkan kevalidannya. Hal ini digunakan karena dalam penelitian ini akan membahas mengenai bentuk budaya partisipasi yang dilakukan bobotoh sebagai *fandom* Persib Bandung.

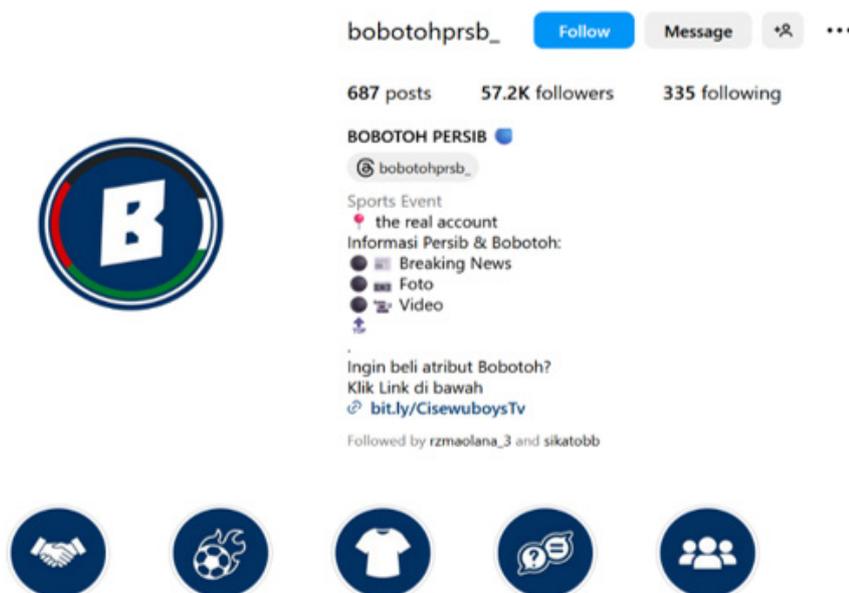
Langkah selanjutnya adalah teknik analisis data yaitu data yang sudah dikumpulkan kemudian diorganisasikan ke dalam kategori-kategori untuk menemukan tema-tema yang muncul. Tema-tema tersebut kemudian disusun ke dalam pola yang bermakna, dan peneliti memilih tema-tema yang penting untuk dipelajari lebih lanjut (Abdussamad, 2021). Miles dan Huberman menjelaskan bahwa dalam proses menganalisis data kualitatif, pengumpulan data dilakukan secara berulang hingga data diperoleh oleh peneliti mencapai titik jenuh, yaitu dimana data yang di dapatkan mulai berulang hasilnya dan tidak memberikan informasi baru bagi peneliti (Sugiyono, 2019). Langkah pertama adalah dengan mereduksi data. Data yang dihasilkan tentunya perlu dicatat secara lengkap dan detail karena jumlahnya cukup banyak. Seiring waktu, banyaknya data yang ditemukan akan semakin bertambah dan kompleks. Oleh karena itu, penting melakukan analisis data dengan mereduksi data tersebut. Reduksi data merupakan tahap memfokuskan data. Sehingga, data yang telah melewati tahap reduksi akan menghasilkan deskripsi yang lebih mudah dipahami peneliti dalam proses pengumpulan sebuah data di tahap selanjutnya. Setelah itu data disiapkan untuk diambil kesimpulan. Pada tahap simpulan, peneliti mengambil kesimpulan sementara dari data yang telah dikumpulkan. Kesimpulan ini kemudian diverifikasi dengan mengumpulkan data tambahan. Jika bukti-bukti baru yang mendukung kesimpulan tersebut tidak ditemukan, maka kesimpulan tersebut dapat berubah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah pertama seseorang dalam berpartisipasi di dalam budaya partisipatif adalah afiliasi. Dimana afiliasi dilakukan seseorang untuk menjadi lebih dekat, bekerjasama, atau untuk membalas undangan dari orang-orang yang bersekutu karena sama-sama menyukai suatu subjek. Afiliasi itu sendiri merupakan salah satu bentuk budaya partisipatif yang ditunjukkan dari adanya usaha seseorang untuk bergabung dengan sesama *fandom* baik secara formal maupun informal secara *online* ataupun *offline* (Syahriyani et al., 2022).

Fandom Bobotoh memiliki berbagai akun sosial media, seperti Instagram, Twitter, Facebook, TikTok, Telegram, dan *website* yang diikuti oleh banyak penggemar Persib atau Bobotoh seperti pada gambar 1, gambar 2, gambar 3, gambar 4, gambar 5 dan gambar 6. Bahkan pada setiap *platform* sosial media terdapat lebih dari satu akun Bobotoh. Akun-akun tersebut menyajikan berbagai konten, dimulai dari pertandingan, performa pemain, suporter, kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh *Fandom* Bobotoh, iklan untuk berjualan, dan lain sebagainya. Jumlah pengikut dari berbagai akun sosial media tersebut menunjukkan bahwa ada banyak penggemar yang melakukan afiliasi dalam budaya partisipatif.

Dengan mengikuti akun-akun sosial media tersebut para bobotoh dapat terlibat secara langsung untuk saling bertukar informasi, foto, konten-konten lainnya mengenai Persib atau hanya sekedar menerimanya secara pasif sebagai *viewers*. Orang-orang yang mengikuti akun-akun Bobotoh di sosial media tersebut telah melakukan bentuk afiliasi dari budaya partisipatif.



Sumber: Instagram bobotohprsb_, 2023

Gambar 1 Foto Akun Instagram Bobotoh Persib



Sumber: Twitter Voice of Bobotoh, 2011

Gambar 2 Foto Akun Twitter Voice of Bobotoh



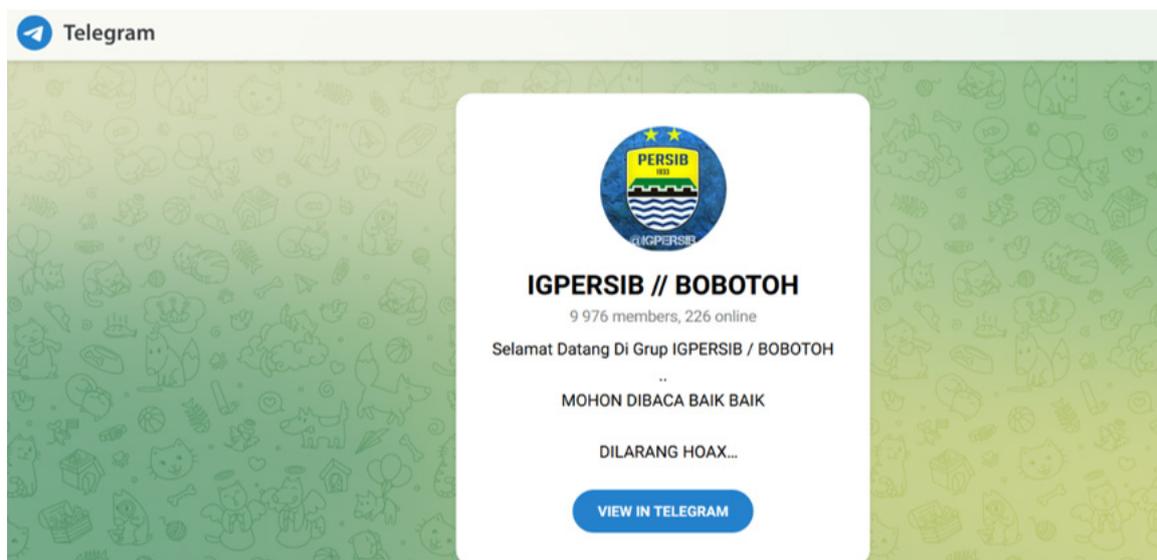
Sumber: Facebook Bobotoh Persib, 2024

Gambar 3 Foto Akun Facebook Bobotoh Persib



Sumber: Tiktok Bobotoh Persib, 2023

Gambar 4 Foto Akun Tiktok Bobotoh Persib 1933



Sumber: Telegram Bobotoh, 2023

Gambar 5 Foto Akun Telegram Bobotoh

Ekspresi adalah hasil dari afiliasi dengan penggemar lainnya di internet. Ekspresi adalah bentuk dari budaya partisipatif dimana seseorang dapat mengekspresikan dirinya. Ekspresi adalah hasil dari afiliasi dengan penggemar lainnya di internet. Setiap individu dapat membuat hasil kreatifitas baru di media *online*, seperti *video fan video* (Murwani et al., 2016). Dalam praktik budaya partisipatif penggemar memiliki kesempatan untuk berperan dan berpartisipasi secara aktif di masyarakat dengan hambatan yang relatif rendah untuk melakukan aktivitas budaya partisipasi penggemar yakni berupa aktivitas produksi, diseminasi, dan interpretasi budaya karena mereka merasa bahwa setiap orang yang ada di dalam suatu *fandom* memiliki derajat yang setara. Antara konsumen pasif dan produsen aktif tidak ada batasan yang jelas karena keduanya memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi produsen budaya untuk membuat konten informasi yang diinginkan (Anindia et al., 2017). Selain itu potensi untuk terwujudnya bentuk ekspresi dalam budaya partisipatif dikarenakan adanya dukungan yang kuat untuk menciptakan dan membagikan hasil karya dengan orang lain, adanya moral untuk melakukan bimbingan informal dari orang yang lebih berpengalaman kepada pemula, kepercayaan anggota *fandom* bahwa kontribusi mereka itu penting, dan adanya rasa tingkat hubungan sosial dengan satu sama lain sesama *fandom* bagi setiap anggota. Dimana mereka peduli terhadap pemikiran orang lain atas hasil karya yang telah mereka ciptakan.

Bobotoh merupakan *fandom* yang cukup aktif dalam melakukan budaya partisipatif dalam bentuk ekspresi yang dibuktikan dengan berbagai hasil karya sebagai bentuk baru budaya populer yakni klub sepak bola persib. Adapun hasil karya dari bentuk ekspresi yang dilakukan oleh bobotoh dalam budaya partisipatif yakni: *website* Bobotoh.id, fans video, dan meme.

Website merupakan media yang digunakan untuk menyajikan informasi melalui media interaksi yang meliputi gambar, video, audio, atau gabungan dari seluruh media tersebut dan merupakan



Sumber: *website* Bobotoh.id, 2023

Gambar 6 Foto Website Bobotoh.id

kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, dan sumber daya yang mengumpulkan data-data, mengubah dan menyebarkan informasi dalam suatu kelompok. Informasi adalah hasil dari pengolahan data dari suatu atau berbagai sumber yang dapat memberikan nilai, arti, dan manfaat. *Website* sebagai media informasi dan komunikasi dapat diakses oleh siapa saja, dimana saja, tanpa adanya batasan waktu dan tempat dengan menggunakan seperangkat komputer dan jaringan internet (Arif, 2019). Menurut Jenkins *website* dapat menjadi situs partisipasi konsumen dalam bentuk ekspresi dari budaya populer (Oratmangun & Rusadi, 2023). Dimana selain menjadi konsumen pasif khalayak juga dapat berpartisipasi secara aktif untuk membuat konten-konten baru di *website*.

Pada gambar 6, BOBOTOH.ID adalah *website* berita online yang merupakan perkembangan dari tabloid Bobotoh yang terbit di Bandung pada tahun 2007 lalu serta Radio Bobotoh FM (Bobotoh.id, 2023). Selain menyajikan berita mengenai seputar Persib dan Bobotoh, Bobotoh.id juga menyajikan berita-berita aktual lainnya yang terjadi di dunia agar para suporter Persib tidak hanya loyal dan besar dalam jumlah, tetapi juga maju dan cerdas sehingga melalui Bobotoh.id, para bobotoh dapat menjadi manusia yang *Nyunda*, *Nyakola*, *Nyantri*, dan *Nyeni*. Dimana *Nyunda*: bersikap dan berkomitmen terhadap nilai-nilai kearifan lokal. *Nyakola*: Memiliki sikap yang cerdas dalam menyikapi perkembangan zaman. *Nyantri*: Menjunjung nilai-nilai spiritual. *Nyeni*: Memiliki cita rasa seni serta dapat berkarya di bidang seni dan budaya. Nilai-nilai tersebut merupakan perwujudan dari bimbingan informal dari orang yang lebih berpengalaman kepada pemula untuk ditanamkan dan dipraktikkan oleh mereka dalam kehidupan sehari-harinya.

Tidak hanya memproduksi konten berita saja, situs ini juga mawadahi atau menciptakan ruang untuk berpendapat, kompetisi, promosi dan lain sebagainya. Situs ini juga memungkinkan para khalayak untuk berpartisipasi secara aktif dalam memproduksi konten dan juga mengirimkan



Sumber: Tiktok bobotoh.persib_1933, 2023

Gambar 7 Foto Unggahan bobotoh.persib_1933

tanggapan pada isi konten melalui kolom komentar, serta menjalin hubungan dengan pengguna lain pada situs berita Bobotoh.id. Pendiri dan pengelola *website* serta para khalayak yang turut berpartisipasi dalam membuat konten-konten di Bobotoh.id dapat mengindikasikan bahwa anggota *fandom* Bobotoh merasa bahwa kontribusi mereka itu penting dalam budaya partisipatif sehingga Bobotoh.id dapat bertahan dan terus berkembang hingga saat ini.

Fan Video merupakan salah satu bentuk ekspresi dari budaya partisipatif dimana para penggemar menciptakan video yang terkait dengan media favorit mereka, seperti film, acara TV, musik, atau tim olahraga. Jenis video ini bisa berupa parodi, penghormatan, atau kritik terhadap konten asli, dan umumnya melibatkan ungkapan kreatif serta produksi seni. *Fan video* dianggap sebagai bagian dari budaya partisipatif karena melibatkan peran penggemar tidak hanya sebagai konsumen tetapi juga sebagai produser dan pencipta, sehingga batasan antara konsumen dan produser media hampir tidak ada. *Fandom* Bobotoh juga cukup aktif dalam menciptakan *fans video* mengenai Persib di berbagai *platform* sosial media, terutama pada *platform-platform* yang berbasis video, seperti Tiktok dengan kreativitasnya. Isi dari *fans video* itu pun dapat bermacam-macam, seperti cuplikan pertandingan Persib, performa pemain, dan lain sebagainya.

Pada salah satu akun Tiktok, yakni bobotoh.persib_1933 terdapat salah satu video penggemar mengenai kemenangan Persib melawan Persebaya dengan skor 3-2. Video tersebut merupakan pengungkapan rasa senang dan selebrasi Bobotoh atas kemenangan Persib melalui kreativitasnya.



Sumber: Instagram [pecandu.persib](https://www.instagram.com/pecandu.persib), 2023

Gambar 8 Foto Unggahan [pecandu.persib](https://www.instagram.com/pecandu.persib)

Fans video tersebut juga merupakan bentuk dari ekspresi budaya partisipatif Bobotoh.

Meme berasal dari bahasa Yunani, yakni “*mimeme*” yang kemudian kata tersebut disederhanakan menjadi meme. Berdasarkan definisi dari Dawkins, meme merupakan istilah untuk menyatakan suatu konsep dari unit penyampaian budaya atau imitasi. Meme bisa berupa nada, ide, kata populer, dan lain sebagainya. Pada awalnya istilah meme digunakan untuk berbagai istilah dalam ilmu biologi atau ilmu kedokteran. Namun semenjak kemunculan internet, istilah memes lebih sering digunakan untuk konten yang disebarluaskan oleh satu pengguna ke pengguna lainnya di internet. Berdasarkan pemikiran dari Limor Shifman tentang konsep internet meme adalah gambaran sebuah kumpulan elemen digital yang memiliki kesamaan dalam hal konten, bentuk, dan sudut pandang. Kelompok ini dibuat dengan kesadaran penuh antara individu-individu, lalu menyebar, ditiru, dan mengalami transformasi melalui internet oleh sejumlah besar pengguna. Meme dapat menyebar dengan cepat melalui internet, e-mail, blog, sms, atau media sosial seperti Instagram, dan lain sebagainya (Cahya, 2016).

Meme merupakan salah satu artefak dari budaya partisipatif dalam bentuk ekspresi karena selain sifatnya yang hiperbolis sebagai teks media, meme juga merupakan hasil dari pemikiran kreatif tentang situasi yang dipengaruhi oleh budaya dan referensi media yang menghasilkan makna simbolis. *Fandom* Bobotoh memiliki kreatifitas yang tinggi dalam melakukan budaya partisipatif dalam bentuk ekspresi. Salah satu hasil karya ekspresi dari *fandom* Bobotoh yakni adalah berbagai

meme yang tersebar luas di sosial media, seperti Instagram, Twitter, Tiktok, dan lain sebagainya. Meme tersebut tidak semata-mata diciptakan untuk hiburan semata melainkan untuk juga mengaspirasikan pendapat dari anggota Bobotoh mengenai suatu hal atau situasi. Misalnya pada salah satu akun Instagram pecandu.persib terdapat meme yang berisikan sindiran mengenai kontrak singkat pelatih Persib yang menyebabkan klub tersebut seringkali berganti-ganti pelatih. Dimana setiap pelatih tersebut memiliki gaya melatih dan fokus yang berbeda-beda. Sedangkan para pemain persib sendiri memiliki kontrak yang jauh lebih lama dari pelatih. Hal tersebut menyebabkan performa dari Persib tidak stabil dan maksimal.

Keberadaan teknologi internet telah memberikan wadah baru bagi komunitas atau kelompok untuk melakukan penggalangan dana secara *online*. Peristiwa ini mencerminkan perubahan dalam strategi pengumpulan dana, dimana pemanfaatan kecanggihan teknologi membuka peluang baru untuk meningkatkan keterlibatan masyarakat. Dengan adanya platform daring, masing-masing individu dapat dengan mudah ikut berpartisipasi pada kampanye penggalangan dana yang mereka anggap bermakna tanpa harus hadir secara langsung di lokasi. Penting untuk menyadari bahwa bentuk partisipasi dalam penggalangan dana tidak hanya semata-mata berkaitan dengan kewajiban, tetapi juga terkait dengan rasa keinginan yang mendalam untuk turut serta menjadi bagian dari sejarah yang sedang diwujudkan. Mereka ingin melibatkan dirinya dalam sebuah narasi yang lebih berdampak besar, dimana setiap langkah yang kecil dapat membentuk jejak dalam sebuah perubahan positif dalam masyarakat (Warapsari, 2020).

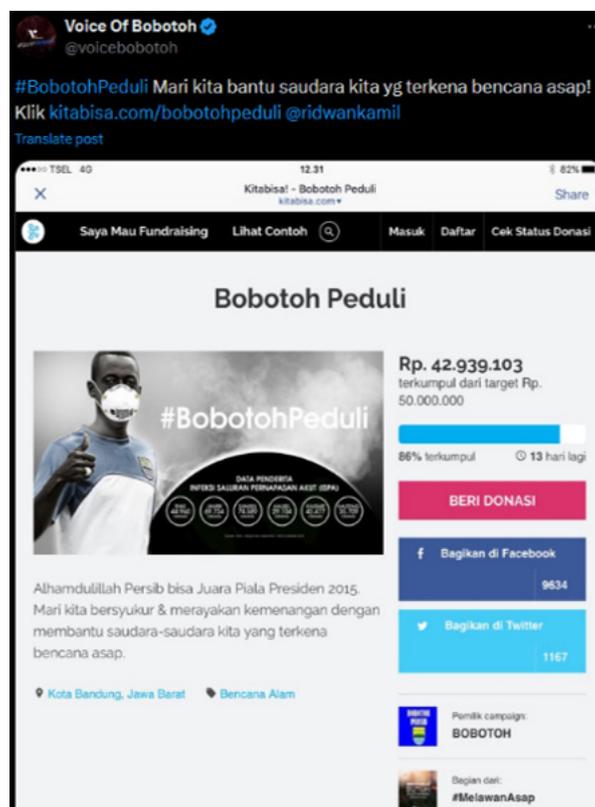
Pemecahan masalah yang dilaksanakan secara kolaboratif di dalam suatu golongan atau kelompok, bisa itu secara informal maupun formal, tentunya memegang peran penting dalam merampungkan berbagai tugas dan membentuk pemahaman baru. Pendekatan ini dapat diaplikasikan dalam berbagai konteks, seperti yang dilakukan oleh kelompok bobotoh Persib, sebuah kelompok yang ikut serta secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah kemanusiaan. Contohnya, pada suatu waktu, bobotoh Persib terlibat dalam kegiatan penggalangan dana untuk membantu menyelesaikan masalah korban bencana asap di wilayah Sumatera dan Kalimantan. Pilihan itu diputuskan bersama untuk melakukan aksi tersebut, hal ini tidak hanya terbentuk dari keinginan untuk membantu sesama tetapi lebih daripada itu sebagai bentuk wujud kegembiraan atas kemenangan Persib Bandung pada ajang Piala Presiden 2015. Upaya aksi ini memperlihatkan bahwa kelompok bobotoh Persib tidak hanya berpusat pada bidang olahraga saja, tetapi juga mempunyai perhatian yang mendalam terhadap masalah sosial yang terjadi di sekitarnya.

Aksi penggalangan dana tersebut diberi nama #BobotohPeduli, hal itu menggambarkan rasa semangat kepedulian dan bentuk solidaritas dalam meringankan sesama yang sedang mengalami musibah atau kesulitan. Pentingnya sebuah kolaborasi antar anggota kelompok bisa dilihat dari

kontribusi aktif walikota Bandung Ridwan Kamil, yang ikut serta ke dalam aksi #BobotohPeduli tersebut. Melalui keikutsertaannya, walikota Bandung Ridwan Kamil tidak hanya hadir menjadi pemimpin kota, tetapi juga sebagai anggota kelompok yang memiliki kepedulian terhadap kondisi masyarakatnya (Saokani, 2015)

Dalam hal ini, pemecahan masalah kolaboratif tidak hanya sekedar proses menyelesaikan tugas, lebih daripada itu menjadi wadah untuk membentuk hubungan yang dekat antar anggota bobotoh Persib Bandung. Proses ini tidak hanya berpusat pada hasil akhir, yaitu melakukan penggalangan dana untuk membantu korban yang tertimpa bencana asap, tetapi sebagai bentuk proses perjalanan bobotoh Persib dalam mencapai dan tujuan bersama. Bentuk jalinan yang terjadi diantara bobotoh Persib, termasuk kolaborasi dengan pihak luar seperti walikota Bandung Ridwan Kamil, tentu membangun ikatan yang kuat dan rasa saling mendukung di antara mereka.

Selain itu, pada gambar 9 sebagai bentuk partisipasi dan wujud kepedulian dari Pemerintah Kota Bandung beserta bobotoh Persib terhadap para korban bencana asap, niat baiknya tidak terbatas hanya pada konteks materi. Dalam upaya untuk membangun kepedulian yang lebih mendalam, walikota Bandung Ridwan Kamil, mengambil keputusan tambahan dengan mengajak masyarakat untuk do'a bersama melalui solat istisqa. Kegiatan ini dilakukan secara bersama-sama di alun-alun Kota Bandung, memperlihatkan keinginan bersama untuk menghadapi permasalahan bencana asap dengan melakukan upaya berdoa kepada Sang Pencipta agar dikaruniai hujan yang



Sumber: Twitter Voice of Bobotoh, 2015

Gambar 9 Foto Akun Twitter Voice of Bobotoh

bisa membantu mengurangi dampak bencana asap. Tentunya hal ini adalah contoh nyata dari bagaimana bentuk partisipasi yang menimbulkan kepedulian dapat diungkapkan melalui tindakan bersama, yang melibatkan aspek spiritualitas dan kebersamaan dalam mencari sebuah solusi.

Dengan demikian, proses memecahkan masalah secara kolaboratif dalam sebuah komunitas atau kelompok, baik itu dalam konteks formal atau informal seperti yang terjadi pada bobotoh Persib maupun konteks formal di tingkat pemerintahan, tidak hanya membangun solusi yang dapat membantu masalah yang sedang dihadapi, tetapi menciptakan keterlibatan aktif dan solidaritas tinggi di dalam kelompok tersebut. Tentunya hal ini akan menciptakan lingkungan yang dimana setiap individu merasa memiliki peran yang penting dalam mencapai tujuan bersama, dan hasilnya tidak hanya memberikan bantuan kepada yang membutuhkan, tetapi menimbulkan kekuatan untuk saling menguatkan ikatan sosial dan semangat kebersamaan dalam bermasyarakat.

Sirkulasi atau pengaturan alur informasi dalam media baru tentunya menjadi hal esensial untuk menciptakan tren-tren baru, seperti yang terjadi pada penyebaran informasi mengenai aksi #BobotohPeduli. Proses ini dapat dilangsungkan melalui berbagai saluran komunikasi yang tersedia saat ini, dengan media sosial menjadi salah satu alat utama yang ditetapkan oleh orang-orang untuk membagikan sebuah informasi. Aksi #BobotohPeduli yang diprakarsai oleh walikota Bandung Ridwan Kamil, menimbulkan dampak positif dalam mengumpulkan dana untuk membantu korban bencana asap di Sumatera dan Kalimantan (Efita, 2015). Hal ini sebagai bentuk kolaborasi yang dirasa efektif, aksi #BobotohPeduli berhasil menggunakan situs kitabisa.com sebagai platform penggalangan dana. Dengan hadirnya aksi #BobotohPeduli, informasi mengenai aksi ini pun menjadi viral di berbagai media sosial seperti Twitter dan Facebook.

Partisipasi aktif walikota Bandung dan bobotoh Persib bersama aksi #BobotohPeduli, tentunya tidak hanya membangun perubahan positif dalam masyarakat, tetapi juga dapat membuat para donatur menjadi terinspirasi. Melalui platform kitabisa.com, cara mengumpulkan dana pun menjadi mudah dan tentu dapat diakses oleh masyarakat. Donatur yang ingin berkontribusi hanya perlu membuka link inisiatif sosial yang akan didanai, sehingga hal tersebut mampu memudahkan proses pengumpulan dana dalam rangka membantu korban bencana asap. Kitabisa.com sebagai platform penggalangan dana juga turut merasa bangga karena bisa memfasilitasi niat baik yang dilakukan oleh Wali kota Bandung Ridwan Kamil dan kelompok bobotoh Persib. Keberhasilan aksi #BobotohPeduli ini menunjukkan bahwa media baru, seperti platform online, memiliki peran penting yang bermakna dalam upaya mendukung aksi kemanusiaan yang dilakukan oleh bobotoh Persib Bandung. Tidak hanya sebagai wadah untuk mengumpulkan dana, media sosial juga menjadi alat untuk menyebarluaskan informasi dan bentuk upaya persuasif dalam mengajak lebih banyak orang untuk turut serta berpartisipasi.

Tagar #BobotohPeduli, yang menjadi pusat perhatian dalam sirkulasi informasi, menciptakan efek domino di dunia maya. Para donatur tidak hanya turut serta ikut dalam aksi #BobotohPeduli secara finansial, tetapi juga berperan sebagai agen perubahan yang menyebarkan informasi mengenai aksi #BobotohPeduli. Mereka menggunakan platform seperti Twitter dan Facebook untuk menyebarkan tagar #BobotohPeduli, aksi yang viral di media sosial ini pada akhirnya mampu meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap permasalahan yang dihadapi oleh korban bencana asap.

Dengan demikian, sebuah sirkulasi informasi melalui media baru tentu tidak hanya mencakup proses pengumpulan dana, tetapi juga mampu menciptakan rasa kepedulian dan solidaritas di antara masyarakat. Dalam konteks ini, alur informasi yang diatur secara efektif melalui media sosial seperti Facebook dan Twitter menjadi alat utama dalam membentuk tren baru dan mampu mengarahkan orang-orang untuk turut serta memberikan dukungan untuk menyikapi berbagai tantangan sosial

SIMPULAN

Dalam budaya partisipasi menurut Jenkins terdapat empat bentuk diantaranya adalah afiliasi, ekspresi, kolaborasi dan sirkulasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *fandom* bobotoh terlibat dalam budaya partisipasi terhadap perjalanan Persib Bandung sebagai tim sepak bola papan atas di Indonesia. Bentuk budaya partisipasi bobotoh yang pertama adalah afiliasi dimana bobotoh memiliki berbagai macam media sosial seperti tiktok, instagram, facebook dan telegram. Dalam satu platform media bahkan tidak hanya terdapat satu akun bobotoh. Akun akun tersebut menyuguhkan konten seperti informasi pertandingan, iklan jualan dan lain sebagainya. Dalam akun media sosial tersebut bobotoh bisa saling bertukar informasi, foto, konten, atau hanya sekedar penerima pasif.

Bentuk budaya partisipasi yang kedua adalah ekspresi. Ini merupakan salah satu bentuk dimana setiap orang memiliki kesempatan untuk berperan dan berpartisipasi sebagai penggemar untuk terlibat dalam aktivitas produksi, diseminasi ataupun interpretasi budaya. Adapun bentuk partisipasi bobotoh sebagai *fandom* diantaranya adalah membuat sebuah website Bobotoh.id untuk memberikan informasi terupdate dan aktual mengenai perkembangan Persib Bandung. Dalam situs ini bobotoh bisa memberikan partisipasinya dengan secara aktif memproduksi konten, mengirimkan tanggapan, serta menjalin hubungan dengan pengguna lain. Kemudian bentuk ekspresi lainnya adalah *fan video* dimana penggemar bisa menciptakan video tentang kritikan, parodi, penghormatan terhadap konten asli dalam bentuk kreatif sebagai produksi seni. Bobotoh juga seringkali memproduksi fans video mengenai Persib di berbagai platform media sosial. Misalnya dalam akun tiktok bobotoh.persib_1933 mengunggah mengenai ekspresi senang atas kemenangan

Persib melawan Persebaya melalui kreativitasnya. Kemudian terdapat juga pembuatan meme sebagai bentuk ekspresi dalam budaya partisipasi bobotoh. Meme merupakan hasil dari pemikiran kreatif mengenai situasi yang dipengaruhi oleh budaya dan referensi media yang menghasilkan makna simbolis. *Fandom* bobotoh membuat sebuah meme tentang sindiran mengenai kontrak singkat pelatih persib yang seringkali membuat pelatih berganti ganti. Bentuk ekspresi bobotoh lainnya adalah membuat koreografi suporter ketika persib bertanding.

Kolaboratif artinya para penggemar atau komunitas ikut terlibat dalam pemecahan masalah. Bobotoh telah terlibat dalam berbagai pemecahan masalah seperti ikut dalam penggalangan dana dalam menyelesaikan masalah di Kalimantan. Terakhir adalah sirkulasi, bagaimana pengaturan alur informasi dalam media baru tentunya menjadi hal esensial dalam menciptakan tren-tren baru. Dalam hal ini misalnya adanya penyebaran informasi mengenai tagar #bobotohpedul. Proses ini terjadi pada berbagai macam akun media sosial sebagai alat utama untuk membagikan informasi secara lebih luas. Kitabisa.com sebagai platform penggalangan dana juga turut merasa bangga karena bisa memfasilitasi niat baik yang dilakukan oleh wali kota Bandung Ridwan Kamil dan kelompok bobotoh Persib. Keberhasilan aksi #BobotohPeduli ini menunjukkan bahwa media baru, seperti platform online, memiliki peran penting yang bermakna dalam upaya mendukung aksi kemanusiaan yang dilakukan oleh bobotoh Persib Bandung. Tidak hanya sebagai wadah untuk mengumpulkan dana, media sosial juga menjadi alat untuk menyebarkan informasi dan bentuk upaya persuasif dalam mengajak lebih banyak orang untuk turut serta berpartisipasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Syakir Media Press.
- Anindia, A., Anggia, D., Ari, I. P., Nur, N., Kusuma, P., & Pandwita, N. (2017). Participatory culture di kalangan mahasiswa pemilik dan pengguna blog akademik di Universitas Airlangga. *PALIMPSEST, IX*(1), 9–15.
- Arif, A. (2019). Rancang bangun website pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Gumay Ulu. *Jurnal Ilmiah Betrik, 10*(2), 63–71. <https://doi.org/10.36050/betrik.v10i02.15>
- Bobotoh.id. (2023). *Tentang kami*. <https://www.bobotoh.id/tentang-kami/>
- Cahya, M. B. (2016). Motif-motif yang mempengaruhi participatory culture internet meme: Studi pada khalayak media sosial Path di kalangan mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Indonesia, 5*(1), 29–36. <https://doi.org/10.7454/jki.v5i1.8364>
- Deodato, J. (2014). The patron as producer: Libraries, web 2.0, and participatory culture. *Journal of Documentation, 70*(5), 734–758. <https://doi.org/10.1108/JD-10-2012-0127>
- Murwani, E., Wibowo, I. S., & Siagian, J. C. (2016). Aktivitas budaya partisipatif remaja dalam menggunakan media baru. *International Conference of Communication, Industry, and Community.*, 208–220.
- Langlois, G. (2013). Participatory culture and the new governance of communication: The paradox of participatory media. *Television and New Media, 14*(2), 91–105. <https://doi.org/10.1177/1527476411433519>
- Efita, R. (2015). *Bobotoh Persib Galang Dana Online untuk Korban Bencana Asap*. <https://kabar24.bisnis.com/read/20151105/79/489259/bobotoh-persib-galang-dana-%0Aonline-untuk-korban-bencana->

asap%0A

- Marsh, V. L., & Hoff, M. J. (2019). New literacies in participatory cultures: The assumption of trust. *E-Learning and Digital Media*, 16(5), 393–412. <https://doi.org/10.1177/2042753019863489>
- Morgan, C., & Pallascio, P. M. (2015). Digital media, participatory culture, and difficult heritage: Online remediation and the trans-atlantic slave trade. *Journal of African Diaspora Archaeology and Heritage*, 4(3), 260–277. <https://doi.org/10.1080/21619441.2015.1124594>
- Oratmangun, D., & Rusadi, U. (2023). Media sosial sebagai demokrasi partisipatif yang potensial. *Dawatuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 3(3), 491–495. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v3i1.2515>
- Foster, D. (2023). Fandom as participatory culture. In *Audience studies - Participatory culture of fandom*. Pressbooks. <https://ecampusontario.pressbooks.pub/comm3p18/chapter/fandom-as-participatory-culture/>
- Rusandi, R., & Rusli, R. (2021). Merancang penelitian kualitatif dasar/deskriptif dan studi kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48-60. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (27th ed.)*. Alfabeta.
- Syahputra, I. (2016). Terbentuknya identitas fans sepak bola sebagai budaya massa dalam industri media. *Informasi: Kajian Ilmu Komunikasi*, 46(2), 205–214. <https://doi.org/10.21831/informasi.v46i2.11377>
- Syahriyani, A., Fahri, A., Putratama, M., & Amaliyah, M. (2022). Squid game series as social phenomenon on Twitter: A study of participatory culture. *International Journal of Media and Information Literacy*, 7(2), 578–588. <https://doi.org/10.13187/ijmil.2022.2.578>
- Saokani, K. (2015). *Ridwan Kamil & bobotoh galang dana untuk korban asap*. <https://www.liputan6.com/bola/read/2348615/ridwan-kamil-dan-bobotoh-galang-dana-untuk-korban-kabut-asap?page=3>
- Warapsari, D. (2020). Crowdfunding sebagai bentuk budaya partisipatif pada era konvergensi media: Kampanye #BersamaLawanCorona (Kitabisa.com). *AVANT GARDE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(1), 1–19. <https://dx.doi.org/10.36080/ag.v8i1.985>
- Zhang, W. C. M. (2013). Fan activism sustained and challenged: Participatory culture in Chinese online translation communities. *Chinese Journal of Communication*, 6(1), 45–61. <https://doi.org/10.1080/17544750.2013.753499>