

ANALISIS JARINGAN SOSIAL DALAM KOMUNITAS BYON COMBAT VOL. 3 DI YOUTUBE CELLOSZXZ

Ibdal Fathul Arifin, Widyo Nugroho* dan Abiyu Zharif N

Universitas Gunadarma

Jl. Margonda Raya No. 100, Depok, Jawa Barat, 16424
ibdalfathularifin@gmail.com, widyo@staff.gunadarma.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan era digital saat ini telah melahirkan banyaknya hal hal baru, yaitu beragamnya konten yang tersedia diberbagai media sosial, salah satunya ialah Byon Combat Vol. 3 di media sosial Youtube yang sangat ramai pada saat itu terbukti Byon Combat Vol. 3 ini mendapatkan views lebih dari 20 Juta penonton kurang dari 7 hari semenjak Byon Combat Vol. 3 tayang. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan aktor yang menjadi pemeran kunci dalam konten Byon Combat Vol. 3 pada media sosial Youtube beserta jumlah dan luasnya jaringan komunikasi di dalamnya. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksploratif. Teknik yang digunakan adalah Social Network Analysis (SNA) dengan aplikasi Gephi 0.9.2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Jaringan Komunikasi yang terbentuk dari konten Byon Combat Vol. 3 merupakan jaringan yang cukup besar, dan dihuni oleh banyak aktor didalamnya. Namun, komunikasi yang terjadi didalam jaringan ini dapat dikatakan tidak terlalu banyak koneksi langsung, lalu tidak ada akun yang benar benar berpengaruh didalam jaringan ini, selanjutnya juga hanya beberapa aktor yang dapat dikatakan sebagai aktor penghubung. Lalu, Hubungan timbal balik yang persentasenya kecil (8%) ditambah kepadatan komunikasinya yang tidak terlalu tinggi dapat disimpulkan bahwa jaringan komunikasinya tidak begitu berpengaruh terhadap komunitas Boxing di Indonesia

Kata Kunci: Social Network Analysis, Analisis jaringan sosial, Youtube, Byon Combat, Celloszxz.

PENDAHULUAN

Perkembangan era digital pada saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia, dengan hadirnya teknologi digital dan internet. Kemajuan ini tidak hanya mengubah cara manusia berkomunikasi, tetapi juga mempengaruhi hampir setiap aspek kehidupan, mulai dari pendidikan, bisnis, bahkan hiburan. Salah satu bentuk nyata dari adanya kemajuan teknologi digital ialah Internet. Internet adalah infrastruktur komunikasi global yang memungkinkan orang mengakses informasi, layanan, dan platform digital. Jaringan yang terhubung secara virtual memungkinkan interaksi sosial, bisnis, dan hiburan di seluruh dunia[1].

Salah satu dampak signifikan dari perkembangan internet adalah munculnya berbagai platform media sosial. Media sosial telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, memungkinkan individu untuk terhubung, berbagi informasi, dan mengekspresikan diri mereka.

Di antara berbagai platform yang ada, YouTube menonjol sebagai salah satu yang paling berpengaruh. Didirikan pada tahun 2005 oleh Steve Chen, Chad Hurley dan Jawed Karim, YouTube telah tumbuh menjadi platform berbagi video terbesar di dunia, dengan jutaan video yang diunggah setiap hari dan milyaran pengguna aktif bulanan. YouTube dianggap sebagai platform media digital yang mendorong kolaborasi dan partisipasi pengguna di seluruh dunia, selain menjadi media distribusi dan ruang sosial di mana pengguna dapat berinteraksi, berkomentar, dan berkontribusi pada penciptaan konten[2].

Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin menjadi lebih kompleks, angka pengguna Youtube juga semakin banyak, dilansir dari laporan terbaru Katadata, jumlah pengguna YouTube di Indonesia mencapai 139 juta per Oktober 2023. Ini membuat Indonesia menjadi negara keempat dengan pengguna YouTube terbanyak di dunia. Sementara itu, India masih menempati posisi teratas dengan 462

juta pengguna YouTube terbanyak di dunia pada bulan lalu. Katadata melaporkan, jumlah pengguna aktif bulanan YouTube global telah mencapai 2,49 miliar pada Oktober 2023. Aplikasi video milik induk Google ini menempati peringkat kedua media sosial terpopuler dunia, di bawah Facebook.

Keberagaman konten di YouTube sangat luas, mencakup berbagai genre dan format. Mulai dari hiburan, olahraga, video musik, tutorial, vlog, hingga siaran langsung. Salah satu genre konten yang semakin populer di YouTube adalah Sportainment, yang menggabungkan elemen olahraga dan hiburan. Sportainment menciptakan pengalaman yang mendalam bagi penonton di mana elemen hiburan seperti pertunjukan musik, iklan kreatif, dan interaksi media sosial digabungkan dengan olahraga. Mereka menekankan pentingnya platform streaming seperti YouTube dan Twitch dalam mempopulerkan olahraga[3].

Salah satu bentuk dari konten dengan genre Sportainment adalah konten Byon Combat Vol. 3 yang diadakan pada tanggal 22 Juni 2024. Byon combat merupakan salah satu event Sportainment (Boxing - Kickboxing) yang merupakan bentuk nyata dari adanya kebebasan berekspresi, berpendapat, dan berkonten di Indonesia. Selain itu, Byon Combat Vol. 3 ini merupakan salah satu konten Sportainment pertarungan (fighting) terbesar dan menjadi salah satu yang paling ramai, dengan views lebih dari 20 juta views kurang dari seminggu sejak awal penayangan.

Alasan lain mengapa memilih Byon Combat Vol. 3 ini ialah karena dilansir dari DataIndonesia.id pada periode 16-23 Januari 2024, diperoleh data bahwa Boxing - Kickboxing tidak termasuk salah satu olahraga yang paling diminati oleh masyarakat Indonesia, baik itu Laki-laki maupun Perempuan, namun pertandingan Byon Combat yang dasarnya adalah pertarungan Boxing dan Kickboxing ini menjadi salah satu konten yang sangat dinanti oleh masyarakat Indonesia, terbukti dari antusiasme masyarakat Indonesia yang tinggi dengan 20 Juta penayangan kurang dari seminggu sejak pertama kali Byon Combat Vol. 3 ini tayang.

Atas latar belakang tersebut peneliti berupaya untuk mengidentifikasi dan menganalisis struktur jaringan sosial yang terbentuk dari interaksi, dan juga pengaruh Byon Combat Vol. 3 terhadap komunitas Boxing di Indonesia. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meneliti hal tersebut ialah Social Network Analysis (SNA) terhadap jaringan konten dan komunikasi Byon Combat Vol. 3 di Youtube dengan model Netlytic dan Gephi. SNA memungkinkan analisis struktur sosial berdasarkan hubungan antar individu, kelompok, atau organisasi. SNA membantu memahami pola interaksi dan aliran informasi dalam jaringan sosial[4].

Selain itu, terdapat metode lain yang telah digunakan oleh peneliti sebelumnya, yaitu pada analisis jaringan sosial guna meneliti suatu hashtag di Twitter dengan cara menggunakan netlytic dan gephi, yaitu :

- A. Crawling data (Menggunakan Netlytic)
 1. Pengumpulan data: Dengan menggunakan API Twitter, Netlytic dapat mengimpor tweet, pengguna, dan interaksi seperti mention, retweet, dan reply. Ini memungkinkan Netlytic mengumpulkan data terkait hashtag dari Twitter.
 2. Prapemrosesan data: Netlytic mengatur dan membersihkan data mentah, dan menghasilkan dataset yang siap untuk analisis.
 3. Analisa Jaringan Pertama: Netlytic dapat secara otomatis memetakan hubungan pengguna, menampilkan interaksi jaringan, dan memberikan beberapa metrik dasar seperti tingkat sentralitas dan kelompokan.
- B. Analisis data (Aplikasi Gephi)
 1. Import Data: Setelah data dikumpulkan dengan Netlytic, kumpulan data dapat diekspor dalam format CSV atau GraphML dan diimpor ke Gephi.
 2. Visualisasi Jaringan: Gephi memungkinkan visualisasi jaringan yang lebih mendalam. Ini memungkinkan Anda melihat pola

- komunitas, ukuran node (berdasarkan sentralitas), dan hubungan antar-node (pengguna).
3. Analisis Jaringan Lanjutan:
Gunakan Gephi untuk menghitung metrik seperti Betweenness Centrality, Closeness Centrality, Modularity, Density, dan lain lain untuk menganalisis struktur jaringan lebih lanjut.
 4. Penyebaran Komunitas:
Gephi menawarkan algoritma seperti Louvain untuk mengidentifikasi subgrup atau komunitas dalam jaringan yang dibentuk oleh pengguna yang berinteraksi melalui hashtag.

Kedua metode tersebut ialah metode yang telah digunakan dalam penelitian sebelumnya, namun yang berbeda dengan penelitian ini adalah pada saat crawling data menggunakan Netlytic peneliti menggunakan jenis sosial media Youtube dengan memasukkan link dari video yang akan diteliti, bukan memasukkan hashtag atau kata kunci dari trending Twitter

Selanjutnya, terdapat beberapa perbedaan mengenai penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang digunakan, diantaranya ialah :

1. Penelitian terdahulu yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan sosial media Twitter, sedangkan penelitian ini menggunakan sosial media Youtube. Hal tersebut menjadi salah satu yang membedakan penelitian ini dengan sebelumnya, oleh karena perbedaan sosial media yang diteliti tersebut, peneliti juga menemukan tipe jaringan yang diperoleh dari crawling data dari YouTube dan Twitter terletak pada jenis interaksi dan struktur jaringan yang terbentuk di kedua platform tersebut.
2. Penelitian terdahulu lebih berfokus pada analisis komentar, bagaimana jaringan yang terbentuk, lalu bagaimana cluster yang terbentuk, dan sebagainya. Lalu penelitian ini lebih berfokus pada bagaimana Byon Combat Vol. 3 dapat menjadi viral.
3. Terakhir, Penelitian terdahulu bersifat meneliti berbagai permasalahan yang sedang terjadi ramai dan dapat dijadikan

referensi untuk memecahkan permasalahan. Lalu penelitian ini lebih mengarah pada dapat dijadikan referensi bagi promotor promotor yang berencana membuat Sportainment serupa.

Selain terdapat perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulunya, penelitian ini juga memiliki relevansi dengan beberapa teori yaitu :

1. Teori Jaringan Sosial adalah sebuah teori yang mempelajari bagaimana individu atau entitas saling terhubung dan berinteraksi dalam sebuah jaringan.
2. Teori Difusi Inovasi ialah teori dimana suatu inovasi dikomunikasikan melalui saluran tertentu dalam jangka waktu tertentu di antara para anggota suatu sistem sosial
4. Teori interaksi sosial online didefinisikan sebagai orang yang bertemu dan berkomunikasi secara online dalam lingkungan online.
5. Teori konten viral berfokus pada faktor-faktor yang membuat suatu konten menjadi viral di platform digital (aspek seperti emosi, psikologi, struktur pesan, dan faktor sosial).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Social Network Analysis (SNA). Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengukuran, analisis, dan interpretasi data interaksi pengguna yang bersifat numerik dan statistik. SNA digunakan untuk memetakan dan menganalisis struktur serta dinamika jaringan sosial yang terbentuk di sekitar konten viral Byon Combat Vol. 3 di Channel YouTube CELLOSXXZ

Selanjutnya, Penelitian ini menggunakan Paradigma post-positivisme, yang berupaya untuk menjelaskan fenomena sosial berdasarkan bukti empiris dan analisis statistik, tetapi juga mengakui bahwa realitas sosial dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang kompleks dan dinamis. Post-positivisme mengakui keterbatasan metode ilmiah dan menekankan bahwa pengetahuan ilmiah tidak permanen dan dapat diperbarui dengan bukti baru. Mereka juga

menekankan pentingnya berpikir kritis dan merevisi hipotesis secara terus-menerus untuk memahami dunia sosial[5].

Objek yang digunakan pada penelitian ini ialah Konten Byon Combat Vol. 3. Lalu, Subjek pada penelitian ini yaitu siapa saja pengguna Youtube yang menonton dan berkomentar pada konten Byon Combat Vol. 3. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan Website Netlytic.org. Selanjutnya data yang telah didapat tersebut diolah menggunakan Gephi versi 0.9.7

Lalu terdapat langkah langkah dalam melakukan penelitian analisis jaringan sosial ini, diantaranya :

1. Pastikan menemukan video trending dan viral, dan pahami mengenai video tersebut, apa yang membuat video tersebut viral.
2. Buka website Netlytic.org lalu registrasi akun level 2 agar dapat melakukan crawling data yang lebih banyak dan besar.
3. Lalu pada tampilan awal setelah akun terdaftar, klik New Dataset, lalu pilih sosial media yang akan diteliti, dalam hal ini peneliti menggunakan sosial media Youtube, karena ingin meneliti mengenai suatu konten di Youtube.
4. Masukkan link atau tautan dari konten yang akan diteliti, dalam hal ini peneliti tinggal copy paste link pada konten Byon Combat Vol. 3 ke website Netlytic.org.
5. Setelah itu peneliti dapat melihat tampilan awal dari jaringan tersebut (seperti pada gambar 1).
6. Setelah dirasa data yang akan diteliti terkumpul banyak, maka penelitian bisa dilanjutkan dengan cara data tersebut diekspor dalam format CSV atau GraphML dan diimpor ke Gephi.
7. Data yang telah dikumpulkan dapat dibuka di aplikasi Gephi, dalam hal ini peneliti menggunakan Gephi versi 0.9.7.
8. Setelah diimpor ke aplikasi gephi, peneliti menganalisa data awal (melihat lihat) agar mendapat gambaran dasar mengenai data yang akan diteliti.
9. Peneliti melakukan penelitian pada level aktor dengan melakukan visualisasi pada bagian *Degree Centrality*, *Closeness Centrality*, *Betweenness Centrality* dan

Eigenvector Centrality. Lalu pada level sistem peneliti juga mencari data dengan menggunakan filter tertentu agar mendapatkan data yang diperlukan guna penelitian.

10. Data-data yang didapat tersebut dimasukkan dalam penelitian apa adanya, tanpa diubah atau dimanipulasi guna menjaga kemurnian data.

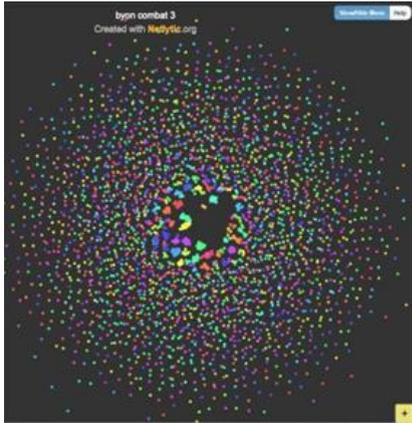
HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Byon Combat Vol. 3

Setelah berhasil melaksanakan Byon Combat Vol. 1 dan 2 Cellos sebagai CEO dari Byon Combat menyadari bahwa antusiasme masyarakat indonesia terhadap acara Byon Combat ini sangat tinggi, terbukti dari views Byon Combat satu ke dua yang semakin naik, yang artinya terdapat kenaikan antusiasme dari masyarakat indonesia, karena hal tersebut Cellos selaku CEO membuat Byon Combat Vol. 3 pada tanggal 22 Juni 2024. Pada Byon Combat Vol. 3 ini pertandingan utamanya diisi oleh Randy Pangalila vs Jekson Karmela (Kkajhe), Randy Pangalila merupakan artis yang juga bergelut di dunia bela diri, lalu Kkajhe itu merupakan Atlet Muaythai - Boxing yang telah memenangkan banyak pertandingan bergengsi didalam maupun luar negeri, lalu yang membuat pertandingan ini lebih bergengsi adalah pertandingan Randy Pangalila vs Kkajhe ini telah digoreng oleh banyak media selama 2 Tahun (Dari Byon Combat Vol. 1) yang membuat pertandingan ini semakin panas, hal tersebut yang membuat Byon Combat Vol. 3 semakin ramai dibandingkan dengan Byon Combat Vol. 1 dan 2.

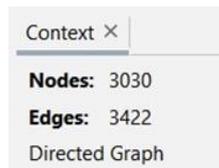
Analisis Level Aktor

Berdasarkan pencarian distribusi informasi yang telah peneliti ambil dengan topik Byon Combat Vol. 3 di Youtube yang diakses pada tanggal 23 Juni 2024, terdapat 7396 dataset yang dapat direcall oleh Netlytic, dari dataset tersebut maka menghasilkan pola jaringan seperti berikut:



Gambar 1. Gambar Visualisasi awal di Netlytic

Dari gambar tersebut dapat dilihat bahwa data yang dicrawling pada website Netlytic.org didapat mengenai aktor aktor yang terlibat dalam komunikasi sosial dalam konten Byon Combat Vol. 3



Gambar 2. Gambar Nodes dan edges jaringan Byon Combat Vol. 3

Setelah data diperoleh dari Netlytic.org data tersebut diolah dengan aplikasi Gephi versi 0.9.7, didapat Nodes sebanyak 3030 dan Edges sebanyak 3422. Data yang diperoleh tersebut ialah data hasil crawling pada tanggal 23 Juni 2024 (Tepat satu hari setelah penayangan Byon Combat Vol. 3 di channel youtube CELLOSZXZ)

Analisis Level Aktor - Degree Centrality

Id	Label	Degree	In-Degree	Out-Degree
n348	@kokoroto...	18	10	8
n1123	@bagasretn...	11	1	10
n21	@tazza1735	8	6	2
n153	@abdulwahi...	8	7	1
n591	@immedia2...	8	6	2
n1913	@zynyx4616	8	1	7
n5	@kataakal88	7	6	1

Gambar 3. Gambar Degree Centrality pada jaringan Byon Combat Vol. 3

Pada bagian Degree Centrality diperoleh dua akun yang memiliki nilai In-Degree dan Out-Degree tertinggi. Akun

dengan nilai In-Degree tertinggi ialah akun dengan nama @kokorotomo-wg3vm, sedangkan akun dengan Out-Degree tertinggi dipegang oleh akun dengan nama @bagasretno172 dengan nilai yang sama yaitu 10.

Analisis Level Aktor - Closeness Centrality

Id	Label	Closeness Centra...
n348	@kokoroto...	1.0
n591	@immedia2...	1.0
n1123	@bagasretn...	1.0
n1913	@zynyx4616	1.0
n1351	@elmuntasir...	1.0
n1559	@crsulut3360	1.0
n246	@robertoga...	1.0
n797	@rizkyhaha...	1.0
n1458	@mamuna...	1.0
n1965	@mikasa58...	1.0
n2077	@andreaam...	1.0
n508	@darksyte...	1.0
n548	@akun-qf9b...	1.0
n601	@cepibabin...	1.0
n734	@adrow95	1.0
n758	@sultonalfa...	1.0
n1252	@amarriax6...	1.0
n1790	@arifaryagu...	1.0
n2133	@armankbm	1.0
n2958	@bloost7657	1.0
n162	@wawan450	1.0
n199	@dhoo.a377...	1.0
n211	@bagus.ga...	1.0
n217	@shin6490	1.0

Gambar 4. Gambar Closeness Centrality pada jaringan Byon Combat Vol. 3

Pada Closeness Centrality, terdapat 287 aktor yang memiliki nilai sentralitas kedekatan sempurna yaitu 1.0 yang menandakan bahwa 287 aktor tersebut secara teori menunjukkan bahwa aktor tersebut terhubung secara langsung atau sangat dekat dengan semua node lain di jaringan. Jadi 287 aktor memiliki closeness centrality 1.0 tersebut menunjukkan bahwa mereka berada dalam jaringan atau subgraf yang sepenuhnya terhubung. Dalam jaringan seperti itu, setiap node dapat menjangkau node lain dalam satu langkah atau sangat dekat dengan satu langkah.

Analisis Level Aktor - *Betweenness Centrality*

Id	Label	Betweenness C...
n348	@kokoro...	111.0
n21	@tazza1...	48.0
n111	@haiqal...	9.0
n688	@akay60...	9.0
n591	@immed...	5.0
n1	@apolot...	0.0
n2	@mawar...	0.0

Gambar 5. Gambar *Betweenness Centrality* pada jaringan *Byon Combat Vol. 3*

Pada bagian *Betweenness Centrality* aktor dengan username @kokorotomowg3vm memiliki nilai *betweenness centrality* tertinggi yaitu 110.0, yang menunjukkan bahwa dengan ini dapat dikatakan bahwa akun @kokorotomowg3vm adalah aktor yang terkuat atau terpenting dalam menghubungkan aktor satu dengan aktor lain terkait dengan penyebaran informasi maupun komentar pada konten *Byon Combat Vol. 3* di media sosial Youtube.

Analisis Level Aktor - *Eigenvector Centrality*

Id	Label	Eigenvector Cent...
n153	@abdulwa...	1.0
n229	@adrian-y...	0.948829
n253	@kamupas...	0.948829
n5	@kataakal...	0.948829
n350	@thehaferr...	0.948829
n163	@user-me...	0.948829
n185	@ganjarny...	0.897658

Gambar 6. Gambar *Eigenvector Centrality* pada jaringan *Byon Combat Vol. 3*

Pada bagian *Eigenvector centrality*, dalam analisis jaringan komunikasi pada konten *Byon Combat Vol. 3* akun dengan username @abdulwahid-ug7iq merupakan akun terpenting dalam jaringan komunikasi *Byon Combat Vol. 3*. Namun @abdulwahid-ug7iq bukan menjadi satusatunya yang terpenting, melainkan salah satunya, karena ada banyak akun (5 akun) setelah

@abdulwahid-ug7iq yang memiliki nilai Eigenvektor yang hampir sempurna juga, yaitu dengan nilai 0.948829. Jadi dapat dikatakan bahwa sebetulnya banyak akun yang berperan menjadi opinion leader, namun tidak ada satu akun yang sangat menonjol yang berperan sebagai opinion leader dalam jaringan *Byon Combat Vol. 3* ini.

Analisis Level Sistem

Analisis tingkat sistem dalam analisis jaringan sosial bertujuan untuk memahami struktur dan dinamika keseluruhan jaringan dengan mengevaluasi keterhubungan, pola hubungan, dan peran node dalam konteks yang lebih luas.

Data	Analisis
Size	3030
Density	0.00075
Reciprocity	0.08852
<u>Centalization</u>	0.040950
<u>Modularity</u>	0.952
Diameter	4

Gambar 7. Gambar data pada level sistem jaringan *Byon Combat Vol. 3*

Pada Gambar 7, struktur jaringan pada konten *Byon Combat Vol. 3* menunjukkan bahwa ukuran jaringan sejumlah 3030 (tiga ribu tiga puluh) node atau aktor. Artinya ukuran jaringan komunikasi sosial pada konten *Byon Combat Vol. 3* termasuk ke dalam ukuran yang besar karena terdapat banyak aktor dan juga banyak relasi yang terlibat didalamnya.

Pada Gambar 7, struktur jaringan pada konten *Byon Combat Vol. 3* menunjukkan bahwa tingkat kepadatannya (*density*) bernilai 0.00075. Rentang nilai kepadatan (*density*) adalah 0 sampai 1, maka dapat disimpulkan bahwa struktur jaringan komunikasi konten *Byon Combat Vol. 3* dengan nilai *density* sebanyak 0.0075 memiliki kepadatan yang sangat rendah

Selanjutnya, pada analisis *Reciprocity* yaitu ialah ukuran nilai timbal balik dari komunikasi yang terjadi pada jaringan komunikasi *Byon Combat Vol. 3* didapat nilai sebesar 0.08852 atau sekitar 8.8%

komentar yang bersifat timbal balik dua arah. Rentang nilai pada resiprositas yaitu 0 sampai 1. Hal ini artinya relasi antar anggota atau aktor untuk saling berinteraksi konten Byon Combat Vol. 3 lebih banyak terjadi komunikasi satu arah. Jaringan komunikasi ini artinya mempunyai intensitas yang kecil atau tidak terlalu tinggi

Lalu, pada analisis *Centralization* pada gambar 7, struktur jaringan pada konten Byon Combat Vol. 3 menunjukkan bahwa tingkat sentralitas bernilai 0.040950. Hal ini berarti bahwa jaringan komunikasi pada konten Byon Combat Vol. 3 terdesentralisasi karena link mengarah kepada banyak aktor yang ada di dalam jaringan.

Namun, pada analisis *modularity* didapat nilai yang hampir sempurna, yaitu 0.952 dari rentang nilai -1 sampai 1. yang menunjukkan bahwa jaringan memiliki komunitas yang sangat terhubung secara internal dan lebih baik dari distribusi tautan acak. Nilai tinggi menunjukkan pembagian yang baik antara komunitas. Singkatnya komentar yang terdapat dalam konten Byon Combat Vol 3 tersebut berelevansi dengan konten yang disajikan

Yang terakhir, analisis untuk Diameter menghitung jarak terjauh antara dua aktor dalam satu jaringan, sementara jarak adalah berapa rata-rata langkah (path) yang dibutuhkan oleh semua aktor untuk bisa berinteraksi. Dalam tabel tersebut didapat nilai 4 yang artinya bahwa jaringan ini memiliki konektivitas yang baik, dengan node yang dapat terhubung satu sama lain dalam jumlah langkah yang relatif sedikit.

Jadi dengan penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan mengenai hubungan aktor yang menjadi pemeran kunci dalam konten Byon Combat Vol. 3 beserta pengaruhnya pada komunitas boxing di Indonesia pada media sosial Youtube beserta jumlah dan luasnya jaringan komunikasi di dalamnya, dapat dipahami bahwa terdapat satu akun yang terlihat paling menonjol dibanding akun lainnya, yaitu akun dengan nama @kokorotomo-wg3vm.

Akun dengan nama @kokorotomo-wg3vm menjadi akun yang paling menonjol dibandingkan akun lain yang diteliti karena

akun tersebut memiliki beberapa nilai tertinggi dari beberapa aspek, yaitu *Degree*, *In-Degree*, dan *Betweenness Centrality*. Namun, meskipun begitu akun dengan nama @kokorotomo-wg3vm tidak dapat dikatakan sebagai akun yang berpengaruh besar terhadap komunitas boxing di Indonesia, dengan nilai *Degree* sebanyak 18, dan *In-Degree* 10, hal tersebut merupakan nilai yang sangat kecil untuk akun yang paling menonjol dalam jaringan yang dihuni oleh 3030 *Nodes* dan 3422 *Edges*

Jadi dapat dikatakan bahwa akun yang paling menonjol dalam jaringan komunikasi Byon Combat Vol. 3 pun ialah akun yang tidak terlalu berpengaruh terhadap komunitas boxing di Indonesia, terlebih akun lain yang tidak lebih menonjol daripada akun @kokorotomo-wg3vm.

PENUTUPAN

Kesimpulan

Dapat diambil kesimpulan bahwa pada level aktor, akun dengan nama @kokorotomo-wg3vm merupakan akun yang paling berpengaruh atau menonjol didalam jaringan, namun bahkan akun yang paling menonjol dalam jaringan tersebut merupakan akun yang kecil, tidak dapat dikatakan sebagai akun yang besar karena nilai *degree* dan *indegree*nya terbilang kecil untuk jaringan sebesar itu dengan *Nodes* 3030 dan *Edges* 3422.

Sangat berbeda dengan analisis jaringan komunikasi yang meneliti hashtag di Twitter dimana sebagian besar didalam analisis jaringan komunikasi di Twitter terdapat satu atau beberapa akun yang benar benar menguasai jaringan tersebut, sedangkan dalam analisis jaringan komunikasi di Youtube bahkan belum tentu ada satu akun yang benar benar berpengaruh, meskipun jaringannya terbilang sangat besar

Jaringan Komunikasi yang terbentuk dari konten Byon Combat Vol. 3 merupakan jaringan yang cukup besar, dan dihuni oleh banyak aktor didalamnya. Namun, komunikasi yang terjadi didalam jaringan ini dapat dikatakan tidak terlalu banyak koneksi langsung, lalu tidak ada akun yang benar benar berpengaruh didalam jaringan ini, selanjutnya juga hanya beberapa aktor yang dapat dikatakan sebagai aktor penghubung.

Hubungan timbal balik yang persentasenya kecil (8%) ditambah kepadatan komunikasinya yang tidak terlalu tinggi dapat disimpulkan bahwa jaringan komunikasinya tidak begitu berpengaruh terhadap komunitas Boxing di Indonesia.

Namun, *Byon Combat Vol. 3* dapat dikatakan sangat berpengaruh terhadap komunitas olahraga Boxing di Indonesia, mengapa? bukan karena bagaimana interaksi yang terjadi didalam konten *Byon Combat Vol. 3*, melainkan karena inovasi yang dilakukan oleh promotor yang bersifat massive.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran yang penulis dapat berikan adalah sebagai berikut:

A. Saran Praktis

Saran untuk masyarakat Indonesia untuk tetap mendukung para promotor dan atlet atlet Indonesia karena mereka adalah orang-orang yang sepenuh hati membuat dunia olahraga di Indonesia semakin ramai dan efeknya baik untuk memajukan komunitas olahraga Indonesia.

Saran untuk pemerintah Indonesia untuk memberi perhatian lebih terhadap acara-acara Sportainment seperti ini, karena dengan komunitas yang semakin baik, diharapkan dapat lahir atlet-atlet yang lebih baik lagi kedepannya.

B. Saran Akademis

Saran untuk penelitian selanjutnya agar dapat mengembangkan penelitian sejenis tetapi dengan tema atau pokok bahasan yang berbeda dan diharapkan dapat menambahkan level selanjutnya yang lebih mendalam pada analisis jaringan utuh, Lalu juga bisa menambahkan analisis teksnya agar penelitian semakin lengkap

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Kemp, "Digital 2020: Global digital overview," DataReportal, 2020.
- [2] J. Van Dijck, "YouTube as a social and collaborative platform: Participatory culture and global engagement," in **The Culture of Connectivity**, 2nd ed., Oxford University Press, 2020.
- [3] B. Hutchins and D. Rowe, "Sportainment: Digital media, entertainment, and the rise of sport content," **Journal of Sport and Social Issues**, vol. 44, no. 3, pp. 345-362, 2020.
- [4] S. Wasserman and K. Faust, **Social Network Analysis: Methods and Applications**, 2nd ed., Cambridge University Press, 2019.
- [5] D. C. Phillips and N. C. Burbules, **Postpositivism and Educational Research**, 2nd ed., New York: Rowman & Littlefield, 2019.
- [6] R. K. Z. Celloszxx, "RANDY VS KKAJHE! BYON COMBAT SHOWBIZ VOL.3 LIVESTREAM!," YouTube, 2023. [Online]. Available: <https://www.youtube.com/watch?v=LeNz4HQmrEc>. [Accessed: 23-Juni-2024].
- [7] Netlytic, "Netlytic: A Text and Social Network Analyzer," Netlytic.org. [Online]. Available: <https://netlytic.org/>. [Accessed: 23-Juni-2024].
- [8] Gephi, "Gephi 0.9.7: An Open Source Graph Visualization Platform," Gephi.org, 2019. [Online]. Available: <https://gephi.org/>.