

# Fenomena #STYOut di X: Analisis Jaringan Sosial

## *The #STYOut Phenomenon on X: Social Network Analysis*

Muhammad Arief Rachman<sup>1)</sup>, Gema Nusantara Bakry<sup>2)</sup>, Catur Nugroho<sup>3)</sup>

<sup>1,3</sup> Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

<sup>2</sup> Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjajaran

<sup>1,3</sup> Jl. Telekomunikasi No. 1, Bojongsoang, Kec. Dayeuh Kolot, Kab. Bandung, Jawa Barat, 40257, Indonesia

<sup>2</sup> Jl. Raya Ir. Sukarno No. KM. 21, Hegarmanah, Kec. Jatinangor, Kab. Sumedang, Jawa Barat, 45363, Indonesia

mariefrachman@student.telkomuniversity.ac.id

Diterima : 7 Desember 2024 || Direvisi : 24 Desember 2024 || Disetujui: 15 Maret 2025

**Abstrak** – Penelitian ini menganalisis penyebaran informasi terkait kontroversi Shin Tae-yong sebagai pelatih Timnas Indonesia di media sosial menggunakan metode Social Network Analysis (SNA). Tujuannya adalah mengidentifikasi aktor kunci dan pola interaksi pengguna. Temuan menunjukkan akun seperti @idextratime dan @kopex\_ memiliki pengaruh signifikan dalam jaringan #STYOut. Identifikasi aktor berpengaruh ini dapat membantu strategi komunikasi dan pemasaran, serta pengambilan keputusan. Penelitian ini juga relevan bagi manajemen tim olahraga dalam memahami dampak reaksi publik terhadap reputasi pelatih. Secara teoritis, penelitian ini mendukung Two-Step Flow Model of Communication, menunjukkan peran pemimpin opini dan cepatnya penyebaran informasi. Kajian ini memberikan wawasan tentang interaksi sosial di media sosial, implikasi bagi manajemen olahraga, dan kontribusi terhadap teori komunikasi di era digital.

**Kata Kunci:** #STYOut, aktor berpengaruh, aktor jaringan, analisis jaringan sosial, interaksi sosial X

**Abstract** – This research paper analyzes the distribution of information related to Shin Tae-yong controversy, as the coach of the Indonesian National Team, on social media, using the Social Network Analysis (SNA) method. The objective is to identify key actors and user interaction patterns. The findings show that accounts such as @idextratime and @kopex\_ have significant influence in the #STYOut network. Identification of these influential actors can help communication and marketing strategies, as well as decision making processes. This study is also relevant for sports team management in understanding the impact of public reaction on the coach's reputation. The study findings supports the Two-Step Flow Model of Communication theory, which shows the role of opinion leaders and the rapid spread of information. This study also provides insights into social interactions on social media, implications for sports management, and contributions to communication theory in the digital era.

**Keywords:** #STYOut, influential actor, network actor, social interaction X, social network analysis

## PENDAHULUAN

Olahraga sepak bola menjadi salah satu cabang olahraga yang begitu banyak digemari oleh siapapun baik tua, muda laki-laki bahkan perempuan, permainan sepak bola seperti halnya semua kegiatan hidup manusia yang membentuk sikap jujur terhadap diri sendiri, sportivitas, fair play, bertanggung jawab dan memberanikan diri untuk mengambil keputusan.

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga prestasi. Motivasi dari seorang atlet dibutuhkan untuk mencapai prestasi dalam sepak bola, karena motivasi dari seorang atlet merupakan landasan yang harus dimiliki oleh setiap atlet yang ingin berprestasi (Wahyudi, 2019). Muskanan (2015) pada (Wati & doi: 10.56873/jpkm.v9i1.5717

Jannah, 2021) mengatakan, motivasi juga diartikan sebagai rangkaian upaya untuk memberikan kondisi tertentu agar seseorang terdorong untuk melakukan kegiatan tertentu, lalu jika seseorang tersebut tidak menyukainya, maka perasaan tidak akan berusaha ia hilangkan atau hindari sehingga tetap berusaha melakukan kegiatan yang menjadi tujuannya.

Menurut Rohman (2017), kenyataan capaian prestasi sepakbola tersebut salah satu indikatornya adalah bagaimana pelatih dapat memacu prestasi optimal pada atlet yang dilatih. Prestasi optimal dapat dipacu apabila pelatih memiliki kompetensi yang tercermin dari kemampuan pengetahuan, sikap, dan kecakapannya dalam melatih (Wiratama, 2019). Lutan

(2000) memaparkan bahwa seorang pelatih bertugas menyiapkan pemainnya agar berprestasi semaksimal mungkin dalam suatu pertandingan. Oleh sebab itu, perhatian secara khusus diperlukan dalam latihan sepakbola, terutama oleh pelatih. Pekerjaan seorang pelatih begitu banyak, akan tetapi tugas utama seorang pelatih adalah membina dan mengembangkan bakat pemain untuk mencapai prestasi maksimal dalam waktu sesingkat-singkatnya dengan cara menyusun program latihan sesuai dengan periodisasi latihannya (Rizky Ferdiansyah. M & Syafii. Imam, 2021). Di sisi lain, pelatih harus menyadari bahwa tanggung jawab mereka tidak hanya merancang program latihan, tetapi mereka juga perlu memahami dan mengelola hubungan antar pemain, memberikan motivasi, serta menyelesaikan konflik yang mungkin timbul selama pertandingan (Manullang et al, 2024).

Shin Tae-yong merupakan pelatih Timnas Indonesia yang pernah menjadi pemain sepak bola di Korea Selatan dan pernah melatih tim Nasional Korea Selatan di Piala Dunia 2018 Rusia. Banyak yang mengawasi atau memperhatikan tingkah dan perilaku Shin Tae-yong saat melatih Timnas Indonesia. Shin Tae-yong memiliki rasa khawatir yang cukup besar dengan Timnas Indonesia karena strateginya. Namun ada beberapa media yang membingkai berita Shin Tae-yong berbeda-beda sehingga adanya perbedaan sudut pandang serta opini terhadap Shin Tae-yong (Aqila & Hasna Nadhifah, 2022). Shin Tae-yong mulai melatih Timnas Indonesia pada 1 Januari 2020 hingga sekarang (melatih Timnas Indonesia U-20 sampai tanggal 6 Juli 2023 dilanjutkan dengan melatih Timnas Indonesia U-23 dan Tim Inti Indonesia sampai sekarang). Menurut Jaya & Lestari (2024), Timnas Indonesia U-23 telah mengalami transformasi signifikan dalam beberapa tahun terakhir, termasuk penerapan kebijakan naturalisasi pemain asing untuk memperkuat tim agar lebih kompetitif di kancah internasional. Kebijakan ini semakin menarik perhatian masyarakat karena Shin Tae-yong dikenal dengan pendekatan strategis dan disiplin ketat dalam membentuk timnya.

Hingga saat ini, kontroversi Shin Tae-yong tidak ada habis-habisnya sehingga membuat namanya tidak luput dari komentar para pendukung Timnas Indonesia dan pemerhati Timnas Indonesia. Bermula pada pernyataan Shin Tae-yong di akun Instagram pribadinya (@shintaeyong7777) pada tanggal 12 Oktober 2022 yang akan mundur dari kursi kepelatihan Timnas Indonesia jika Mochamad Iriawan mundur dari jabatannya sebagai Ketua Umum PSSI yang dinilai

harus bertanggungjawab atas tragedi Kanjuruhan pada tanggal 1 Oktober 2022 yang lalu.

Tetapi unggahan tersebut direspon positif oleh beberapa Timnas Indonesia yang menganggap, jika satu salah seluruh tim juga akan dianggap sebagai kesalahan yang sama dan bahkan salah satu pemain Timnas yaitu Asnawi, menyebutkan bahwa Mochamad Iriawan masih menjadi Ketua Umum PSSI saat unggahan itu dibuat.

Puncak *trending topic* dari #STYOut terjadi belum lama ini ketika nama Shin Tae-yong kembali mencuat dikarenakan pernyataan Bung Towel alias Tommy Welly yang dinilai menyerang Shin Tae-yong di salah satu wawancara. Bung Towel meminta PSSI agar melakukan tindakan tegas dengan memecat Shin Tae-yong yang gagal membawa Timnas Indonesia ke babak 16 besar Piala Asia 2023.

Hingga tanggal 14 Januari 2023 dikutip dari TribunKaltim.co (2023), #STYOut di X telah mencapai jumlah lebih dari 4.287 cuitan. Penelusuran yang dilakukan oleh Redaksi Jurnal Indonesia (2023), bahwa tagar #STYOut sendiri sebagai bentuk desakan agar Shin Tae-yong mundur dari jabatan pelatih Timnas Indonesia atas kekecewaan para pendukung Timnas dari gagalnya Indonesia atas Vietnam di semifinal Piala AFF 2022.

#STYOut kembali mencuat ketika pengamat sekaligus komentator sepak bola Tommy Welly alias Bung Towel memberi isyarat agar kontrak Shin Tae-yong tidak diperpanjang. Beliau mengharapkan agar pelatih Indonesia dapat mencari talenta berbakat dari dalam negeri alih-alih mengandalkan pemain keturunan dan jangan menjadikan kemenangan Timnas terhadap Vietnam pada Kualifikasi Piala Dunia 2026 sebagai pencitraan (Apriadi, 2024).

Penelitian ini melakukan pengkajian mengenai bagaimana jaringan komunikasi dalam persebaran tagar #STYOut yang cukup ramai menjadi perbincangan warganet khususnya para pendukung Timnas yang kecewa terhadap kekalahan Timnas Indonesia kedua kalinya melawan Vietnam yang menurut warganet kekalahan ini disebabkan oleh pelatih Shin Tae-yong yang dinilai buruk atau gagal melatih Timnas Indonesia dengan baik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis jaringan komunikasi serta mengidentifikasi aktor yang memiliki pengaruh di dalam jaringan #STYOut pada media sosial X. Selain Shin Tae-yong mengumumkan kemundurannya karena Ketua Umum PSSI mengundurkan diri, kekalahan

Indonesia pada Semifinal Piala AFF 2022 dengan skor 0-2 dalam pertandingannya melawan Vietnam juga memicu penyeruan tagar #STYOut kembali terjadi. Hal tersebut dikarenakan Indonesia sudah kalah pada Leg 1 kemudian pada Leg 2 semifinal Piala AFF 2022 membuat pendukung Timnas semakin emosi dan menilai Shin Tae-yong berkali-kali gagal membawa Indonesia berprestasi di Liga Internasional seperti Piala AFF 2022.

Penelitian tentang pemanfaatan media sosial X telah dilakukan sebelumnya, seperti yang terlihat dalam studi kasus di Meksiko mengenai pidato State of the Union yang disampaikan oleh gubernur negara bagian Meksiko selama dua tahun berturut-turut, yaitu pada September 2015 dan September 2016 (Sandoval-Almazán & Valle-Cruz, 2018). Media sosial dalam kajian tersebut dianggap sebagai saluran komunikasi utama yang melengkapi interaksi politik yang ada dan berfungsi sebagai platform promosi pemerintah. Penelitian ini berfokus pada penggunaan X dengan tagar #EruvielAnswersYou (#EruvielTeResponde) yang berkaitan dengan peristiwa tersebut, dengan rentang waktu dari 2015 hingga 2016. Penggunaan X dalam konteks ini dibedakan menjadi dua kategori: eksternal, yang mencakup waktu percakapan tagar dan lokasi geografis di Meksiko, serta internal, yang meliputi jenis pemangku kepentingan yang terlibat dan kedekatan mereka di media sosial. Alat yang digunakan untuk pengumpulan dan analisis data adalah perangkat lunak Netlytic.

Bate, Bate, & Amrullah, (2024) melakukan penelitian di Indonesia tentang fenomena sepak bola melalui tagar di media sosial X, khususnya terkait peringatan 100 hari peristiwa Kanjuruhan pada 1 Oktober 2022 dengan tagar #100HariKanjuruhan. Meskipun terdapat aktivitas tinggi dalam jaringan besar, aktor dengan banyak koneksi tidak selalu dapat menjangkau semua aktor dengan cepat. Penelitian ini, yang berlangsung pada Januari 2023, menekankan penggunaan media sosial X untuk mengidentifikasi aktor kunci dalam aktivisme tagar, menggunakan metode analisis konten dan data media sosial, serta perangkat lunak Gephi, berbeda dari pendekatan Sandoval-Almazán & Valle-Cruz (2018) yang menggunakan Netlytic.

Menurut Sulianta (2015), kontroversi Shin Tae-yong ini tersebar dengan luas di media sosial X, hal ini karena X mempunyai banyak kemudahan, alasannya yaitu: Pertama, X memiliki ciri khas ringkas yang

disebabkan oleh batasan jumlah karakter dalam setiap cuitan, yaitu 280 karakter. Hal ini memudahkan dan mempercepat penyebaran informasi. Kedua, X memberikan kebebasan dalam berbagi informasi. Penyampaian informasi bersifat langsung dan dapat bersifat subjektif, sehingga pengguna cenderung mengekspresikan diri dengan jujur saat mengunggah konten. Ketiga, X berfungsi sebagai komunitas terbuka, yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi tanpa batasan yang jelas, memungkinkan mereka untuk bersosialisasi dengan pengguna lain. Terakhir, X juga berperan sebagai jaringan sosial yang berkontribusi pada pembentukan big data. Dengan begitu, informasi yang disebarkan dalam X akan membentuk sebuah pola tertentu dan menjadi informasi yang berkekuatan massa dengan menjurus terhadap suatu minat dan tren.

Pola informasi yang diperoleh dari media sosial X dapat membentuk jaringan komunikasi yang signifikan. Dalam konteks ini, analisis terhadap tagar #STYOut memungkinkan identifikasi aktor (*node*), yaitu individu yang memulai pembicaraan. Selanjutnya, analisis ini juga mengungkapkan siapa saja yang memperluas diskusi, sehingga dapat diketahui siapa yang menjadi orang terdekat dari aktor tersebut. Temuan ini menunjukkan pentingnya peran individu dalam menyebarkan informasi dan membangun jaringan komunikasi di media sosial.

Mengutip dari Eriyanto (2020), sebuah jaringan komunikasi adalah struktur yang dibangun atas dasar dari relasi komunikasi. Lalu, menjelaskan keilmuan jaringan komunikasi itu fokusnya terhadap posisi aktor dan kemampuan atau kekuatan aktor pada sebuah struktur sosial. Ada beberapa faktor yang biasanya dipakai dalam jaringan komunikasi ini, diantaranya adalah ukuran, diameter, kepadatan, mutualitas, dan sentralisasi merupakan konsep kunci dalam analisis jaringan sosial. *Size* atau ukuran berkaitan dengan kuantitas jaringan di antara anggota jaringan atau aktor (*node*). *Network Diameter* atau jarak merujuk pada rata-rata langkah atau *path* yang dibutuhkan semua aktor agar dapat berkomunikasi, di mana diameter adalah jarak terjauh di antara dua aktor dalam suatu jaringan. Kepadatan atau *density* adalah komparasi jumlah *ties* atau *link* dalam suatu jaringan dengan kuantitas *link* potensial yang ada, menunjukkan kekuatan interaksi antar anggota jaringan. Mutualitas atau resiprositas adalah rasio *ties* atau *link* dua arah dibandingkan dengan jumlah *link* dalam suatu jaringan, memvisualkan apakah hubungan di antara *node* atau

aktor berlangsung searah atau dua arah. Sentralisasi adalah ukuran pusat dalam suatu jaringan yang terdapat pada beberapa *node* atau aktor.

Analisis terhadap lima faktor yang memengaruhi jaringan komunikasi dapat dilakukan dengan berbagai metode. Salah satu pendekatan yang digunakan adalah SNA, yang memungkinkan pemahaman tentang variasi hubungan antar individu serta dinamika interaksi dalam jaringan tersebut. Proses komunikasi dalam jaringan ini dapat dijelaskan lebih lanjut melalui teori *Computer Mediated Communication* (CMC), yang memanfaatkan perangkat lunak Gephi untuk menganalisis data yang diambil dari media sosial X. Menurut Bastien et al (2009) pada Chen X et al (2024), Gephi unggul dalam kemampuannya mengidentifikasi simpul penting dan menganalisis kekuatan interaksi di berbagai wilayah, didukung oleh antarmuka yang intuitif dan beragam pilihan tata letak, termasuk Peta Negara dan Tata Letak Geografis (*Maps of Countries and Geo layouts*), yang memungkinkan penempatan simpul geospasial dengan akurat serta memberikan pemahaman mendalam mengenai dinamika spasial dari koneksi yang ada. Dengan metode ini, peneliti dapat mengeksplorasi lebih dalam mengenai pola interaksi dan penyebaran informasi dari aktor-aktor kunci (*opinion leader*) dalam jaringan komunikasi tersebut. Selain itu, pola penyebaran informasi juga dapat dianalisis menggunakan *teori two-step model of communication*. Teori ini membantu dalam mengidentifikasi perantara atau *opinion leader*, yaitu individu yang memiliki kemampuan untuk memengaruhi sikap atau tindakan orang lain dalam konteks tertentu, seperti yang terlihat pada penggunaan tagar #STYOut. Melalui pendekatan ini, wawasan yang lebih mendalam mengenai dinamika komunikasi dan pengaruh dalam jaringan sosial dapat diperoleh.

Tsvetovat & Kouznetsov (2011) menjelaskan bahwa SNA adalah sebuah pendekatan dalam studi hubungan manusia yang memanfaatkan Teori Graf. Menurut Sanjaya (2023), Teori Graf menawarkan metode yang efektif untuk merepresentasikan jaringan komunikasi yang kompleks. *Graf* digunakan untuk memodelkan jaringan dengan simpul sebagai titik-titik yang mewakili entitas dalam jaringan dan sisi sebagai saluran komunikasi yang menghubungkan simpul-simpul tersebut. Dalam SNA, setiap individu atau entitas dalam jaringan dianggap sebagai simpul atau *node*, sementara koneksi antara individu atau entitas diwakili oleh garis atau *edges*. Artikel oleh Cheliotis & Yew (2009) mengatakan, SNA dapat memberikan

pemahaman yang lebih baik tentang dinamika hubungan antar-individu atau entitas dalam sebuah jaringan. Namun, SNA tak hanya sekadar metodologi saja, melainkan juga sebagai perspektif unik dalam melihat bagaimana fungsi masyarakat.

Penelitian ini menggunakan Teori *Computer Mediated Communication* (CMC) yang merupakan proses komunikasi yang terjadi antara seorang individu dengan individu lainnya dalam situasi tertentu yang terlibat dalam proses menuju atau membentuk berbagai tujuan dengan menggunakan atau melalui media komputer. Menurut Metz (1994) pada Kaye et al. (2022), CMC telah berkembang dalam berbagai disiplin ilmu, termasuk psikologi, studi komunikasi, studi media, dan linguistik, dan dapat menjadi dasar kuat untuk menganalisis perilaku daring dari perspektif siberpsikologi. Kemajuan teknologi internet telah menjadikan CMC sebagai bidang penelitian penting untuk memahami interaksi manusia dan hubungan mereka dengan teknologi. CMC berfokus terutama pada interaksi antar individu yang terjadi melalui dua atau lebih perangkat elektronik. Hal ini juga dijelaskan oleh Herring (1996) bahwa "*Computer-mediated discourse is the communication produced when human beings interact with one another by transmitting messages via networked computer*". Jika dalam pola CMC itu tidak hanya terbatas pada perangkat komputer saja, melainkan perangkat atau alat lainnya berbasis komputer seperti *smartphone*, *smartwatch*, *tablet* dan lainnya yang selanjutnya disebut sebagai media baru komunikasi (Thurlow, Lengel, & Tomic, 2004).

Teori *two-step flow model of communication* atau model komunikasi dua tahapan juga digunakan untuk penelitian ini. Teori ini menjelaskan bagaimana penyebaran informasi melalui media sosial mempengaruhi audiens. Model ini dikembangkan oleh Katz dan Lazarsfeld. Konsepnya menyatakan bahwa informasi yang disebarkan melalui media sosial kepada audiens tidak terjadi secara langsung, tetapi melewati perantara seperti "pemuka pendapat" (*opinion leader*). Proses penyebaran informasi melalui media sosial terjadi dalam dua tahap: Pertama, informasi mengalir dari media sosial ke *opinion leader*; Kedua, *opinion leader* menyampaikan informasi tersebut kepada sejumlah orang yang mengikutinya. Menurut Tambunan (2018), negara-negara berkembang termasuk Indonesia, cenderung mengikuti pola "Komunikasi dua tahap". Proses penyebaran informasi melalui media sosial ke khalayak luas memang penting. Namun, dalam perkembangan selanjutnya, para ahli

menemukan bahwa terdapat variasi dalam proses penyebaran informasi.

Jaringan komunikasi tagar #STYOut dalam media sosial X dapat digolongkan ke dalam CMC karena didalamnya netizen dapat saling berinteraksi dan bermediasi di dalam penggunaan komputer dimana satu pihak dan pihak lainnya dengan argumen dan kontra argumennya masing-masing serta Teori *Two-Step Flow Model of Communication* menyatakan bahwa pesan yang disampaikan melalui media sosial dapat mencapai khalayak melalui perantara pemuka pendapat (*opinion leader*) yang dianggap sebagai aktor atau *nodes* dalam proses komunikasi pada penelitian ini.

Selanjutnya pada pemetaan menggunakan metode SNA untuk memahami bagaimana pola interaksi isu #STYOut dapat tergambarkan dengan baik sehingga ke depan dapat diketahui bagaimana pola interaksi pada jaringan komunikasi yang terjadi dalam media sosial X.

## METODOLOGI PENELITIAN

Metode SNA digunakan dalam penelitian ini agar dapat mengetahui jaringan yang terbentuk di dalam tagar #STYOut pada X serta mengidentifikasi siapa aktor yang memiliki pengaruh paling tinggi dalam jaringan itu. Kemudian unggahan media sosial X menjadi sampel, hal ini dikarenakan media sosial X cukup sering dimanfaatkan menjadi ruang partisipasi bagi masyarakat pecinta olahraga sepak bola khususnya Timnas Indonesia.

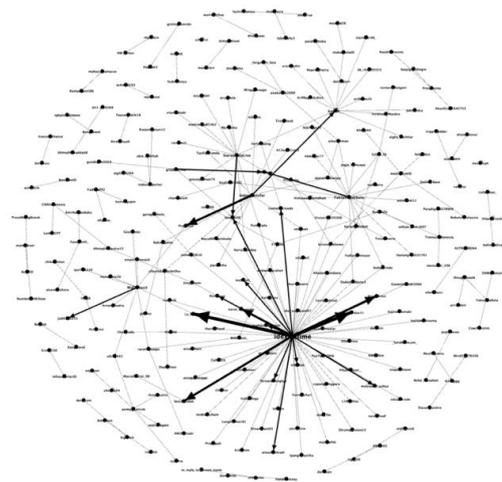
Masyarakat memiliki kebebasan agar dapat mengungkapkan pendapatnya lewat teks dengan cara anonim pada X baik kontra maupun pro pada suatu topik. Tidak hanya pelaku olahraga, masyarakat pecinta olahraga juga menggunakan media sosial X dalam menyalurkan minatnya didunia olahraga atau sekedar mengomentari fenomena olahraga yang sedang menjadi perbincangan terkini. Masyarakat dihebohkan dengan hashtag #STYOut yang mencuat di X pada tanggal 12 Oktober 2022 setelah Shin Tae-yong membuat keputusan mengundurkan diri jika Ketua Umum PSSI Mochamad Iriawan atau dikenal dengan Iwan Bule didesak mundur dan tagar #STYOut kembali mencuat pada tanggal 9 Januari 2023 usai Vietnam mengalahkan Timnas Indonesia untuk kali kedua pada semifinal piala AFF 2022. Untuk itu peneliti melakukan penelitian dengan menjadikan jaringan #STYOut sebagai objek penelitiannya.

Penelitian ini menggunakan data yang dikumpulkan melalui cuitan X penikmat olahraga

khususnya pendukung Timnas Indonesia. Cuitan yang diambil melalui aplikasi Gephi ini merupakan cuitan yang menggunakan #STYOut dalam berbagai bentuk mulai dari menyebut akun lain, mengunggah ulang, maupun membalas cuitan. Dari data ini akan dianalisis hubungan para aktor yang akan direpresentasikan dalam bentuk *graph* sehingga para aktor yang terlibat dalam #STYOut dapat diukur tingkat *centrality*-nya. Hal ini dilakukan untuk menemukan aktor paling berpengaruh (*opinion leader*) dalam jaringan #STYOut. Penggambaran *graph* pada penelitian ini nantinya akan mengadaptasi jenis *undirected graph* yang merupakan jenis penggambaran *graph* secara sederhana dengan menunjukkan hubungan yang terjalin antar aktor tanpa arah hubungan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemberitaan mengenai Shin Tae-yong selaku Pelatih Timnas Indonesia yang mengundurkan diri serta kekalahan telak Timnas Indonesia disebabkan oleh Shin Tae-yong menjadi ramai di perbincangkan di media sosial X. Kontroversi mengenai hal tersebut di X dapat diketahui melalui kajian analisis jaringan komunikasi. Pengumpulan data dalam penelitian di media sosial X yang dijadikan data set yaitu dari tanggal 12 Oktober 2022 sampai dengan tanggal 24 Mei 2024. Pengumpulan data dimulai sejak munculnya unggahan Shin Tae-yong terkait pengunduran diri Iwan Bule. Berdasarkan dari data yang peneliti temukan dengan menggunakan aplikasi Gephi, terekam data dengan jumlah 388 data. Data yang sudah terkumpul terdiri atas cuitan ulang, menyebut akun lain, dan cuitan dengan memakai tagar #STYOut. Jaringan Komunikasi persebaran *cuitan* #STYOut seperti pada Gambar 1:



**Gambar 1** Visualisasi Jaringan Komunikasi #STYOut  
(Sumber: diolah dari Gephi)

Gambar 1 merupakan visualisasi dari jaringan komunikasi pada persebaran cuitan #STYOut, yang divisualisasikan dengan menggunakan aplikasi software 0.10.1 dengan *layout Fruchterman-Reingold*. Aktivitas persebaran tagar #STYOut menjadi *trending topic* di X sebagai bentuk kekecewaan terhadap Shin Tae-yong dalam memutuskan pengunduran diri serta kekalahan Timnas.

Tagar #STYOut meluas menjadi suara kolektif para pendukung Timnas Indonesia untuk menuntut Shin Tae-yong mundur sebagai pelatih Timnas Indonesia buntut bobroknya kinerja Timnas Indonesia selama di bawah naungannya. Hal ini diperparah dengan pernyataan Bung Towel atas Shin Tae-yong yang menyalahkan kinerjanya sebagai pelatih Timnas. Luas penyebaran serta tingkat keefektifan suatu pesan yang dikemukakan dengan cara digital dapat dilihat lewat struktur jaringan, seperti pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1** Struktur Jaringan

| Analisis                | Data       |
|-------------------------|------------|
| Size                    | Nodes: 250 |
| Size                    | Edges: 222 |
| Network Diameter        | 2          |
| Graph Density           | 0.004      |
| Average Degree          | 0.888      |
| Average Weighted Degree | 1.004      |
| Modularity              | 0.747      |
| Average Path Length     | 1.057      |

(Sumber: diolah dari Gephi)

Kita dapat melihat struktur jaringan komunikasi pada #STYOut pada Tabel 1. Dalam struktur jaringan tersebut telah diketahui jumlah *nodes* sebesar 250 dan *edges* sebesar 222. *Edges* pada konteks ini menggambarkan relasi yang terbentuk antara aktor, sedangkan *nodes* menggambarkan lokasi aktor pada jaringan komunikasi #STYOut (Hanneman & Riddle, 2005; (Bratawisnu & Alamsyah, 2018). Dari hasil pengumpulan data set yang dilaksanakan pada bulan Juni 2024 mencakup pengambilan data dari periode Oktober 2022 hingga Mei 2024 ini kita dapat menyimpulkan bahwa ada 250 akun (aktor) dengan interaksi (relasi) para aktor yang melakukan perbincangan #STYOut berjumlah 222 relasi.

Dalam konteks ini juga, semakin kecil diameter jaringan, jarak akan semakin dekat, sehingga para pelaku akan lebih mudah berkomunikasi. Melihat struktur pada jaringan #STYOut, diameter jaringan berjumlah 2, menunjukkan adanya jarak yang cukup besar antara aktor-aktor. Oleh karena itu, kemungkinan interaksi antara aktor akan sulit dan jarang. Diameter

dalam jaringan mencerminkan seberapa besar jaraknya, semakin kecil nilai diameter, semakin mudah bagi aktor untuk berkomunikasi satu sama lain (Nurshafa, & Alamsyah, 2017). Artinya sebagian besar pengguna dapat terhubung dalam dua langkah saja, memungkinkan informasi menyebar dengan cepat. Ini menunjukkan potensi jaringan untuk penyebaran informasi yang efisien. Peneliti dapat dengan mudah mengidentifikasi aktor-aktor kunci yang menjadi penghubung utama, membantu mempelajari pengaruh mereka terhadap opini dan penyebaran informasi penting.

Selanjutnya kita dapat melihat nilai *graph density* serta *average degree* pada jaringan #STYOut. Mengutip pernyataan O'Malley dan Marsden pada (Sari & Dwiyantri, 2018), jaringan tersebut dapat diidentifikasi memiliki kepadatan yang rendah atau kecil karena nilai pengukuran kepadatan jaringan, yang dikenal sebagai *graph density*, hanya sebesar 0,001 atau 0,1%. Semakin tinggi nilai *density* yang dicapai, semakin padat atau kuat struktur organisasi tersebut. Kepadatan jaringan digolongkan tinggi ketika nilai *density* mendekati 1 dan digolongkan rendah ketika nilainya mendekati 0. Kepadatan jaringan tersebut renggang karena rendahnya intensitas interaksi antar aktor yang ada pada jaringan #STYOut. Jaringan #STYOut diketahui memiliki nilai *density* sebesar 0.004 yang berarti bahwa jaringan struktur organisasi dalam penelitian ini menunjukkan kepadatan yang tinggi terhadap cuitan yang ada, serta teridentifikasi adanya komunikasi yang intens di antara cuitan yang diunggah oleh beberapa akun yang tergabung dalam jaringan kepadatan tersebut. Tingginya *density* ini umumnya disebabkan oleh jumlah pengikut yang besar pada akun-akun tersebut, yang selanjutnya menghasilkan interaksi yang signifikan. Interaksi ini dapat dilihat dari beragam respons yang diterima terhadap cuitan yang diakses oleh pengguna X.

Sementara *average degree* adalah jumlah koneksi yang rata-rata dimiliki setiap *node* dengan *node* lainnya. Semakin tinggi rata-rata derajat, semakin padat jaringan yang terbentuk dan meningkatkan kemungkinan terdapat jalur pintas antara *node* atau aktor (Goldberg, Kelley, Magdon-Ismail, Mertsalov, & Wallace, 2008). Dalam jaringan #STYOut, diketahui nilai *average degree* sebesar 0.888, yang menandakan bahwa rata-rata suatu *node* berhubungan dengan 17 *node* lainnya yang berarti juga penyebaran informasi dalam jaringan tersebut sangat cepat. Dengan begitu, kita dapat menyimpulkan bahwa dalam jaringan ini,

interaksi antara *node* atau aktor tidak padat dan merata, serta jumlah koneksi antar *node* sedikit. Meskipun informasi dapat menyebar dengan sangat cepat, jaringan ini mungkin tidak cukup padat untuk mendukung interaksi yang konsisten di antara semua *node*.

Nilai *average weighted degree* sendiri adalah besaran koneksi pada setiap *node* dengan *node* lainnya pada penelitian ini dan hasilnya menunjukkan bobot rata-rata pada *nodes* secara efektif. Dalam jaringan ini yang berjumlah 1.004 memperlihatkan interaksi yang dilakukan pada jaringan #STYOut adalah 2 *node*. Nilai *average weighted degree* dapat bertambah jika seorang *node* atau aktor sering mengunggah ulang atau berinteraksi dengan dua akun utama secara konsisten. Pada tabel struktur jaringan tersebut dijabarkan juga nilai *modularity* pada jaringan komunikasi #STYOut.

Penggunaan *modularity* adalah untuk mengetahui komunitas dalam suatu jaringan. Dalam jaringan ini berjumlah 0.747. Nilai ini menghitung perbedaan antara jumlah sisi yang sebenarnya ada di dalam sebuah komunitas dan jumlah sisi yang diharapkan dari dua *node* yang terhubung dalam jaringan acak yang termasuk dalam komunitas yang sama (Wasserman & Faust, 1994). Dapat disimpulkan bahwa *node* pada tagar #STYOut berinteraksi lebih sering satu sama lain daripada *node* di luar komunitas sepakbola itu sendiri,

Dalam persebaran tagar #STYOut diketahui nilai *modularity* yaitu 0.747 yang berarti bahwa hanya terdapat 1 komunitas atau kumpulan grafik dalam jaringan ini sehingga jaringan ini tidak membentuk komunitas modular kecil lainnya. Pada Tabel 1 juga terdapat *network diameter*. Mengutip dari Brandes (2001), fungsinya adalah untuk menghitung dua ukuran yang terhubung, yaitu *betweenness centrality* (seberapa sering sebuah *node* muncul di jalur terpendek antar *node*) dan *Centrality* (jarak rata-rata dari *node* awal ke *node* lain dalam jaringan). Oleh karena itu, kita dapat menyimpulkan bahwa informasi dalam jaringan komunikasi #STYOut pada media sosial X tidak terpusat pada satu akun yang sangat dominan, tetapi informasi tersebar meluas ke beberapa akun.

Selanjutnya, kita dapat melihat nilai *Average Path Length* pada struktur jaringan komunikasi #STYOut yang menunjukkan jarak rata-rata antara suatu *node* dengan *node* lain. Semakin kecil nilai *Average Path Length* berarti semakin cepat penyebaran informasinya (O'Malley & Marsden, 2008). Dalam jaringan tagar #STYOut ditemukan nilai *Average Path Length*

dengan angka 1.057 yang berarti bahwa rata-rata *node* jika berhubungan dengan *node* lainnya harus melewati 2 *node* terlebih dahulu sehingga distribusi informasi dalam jaringan ini cepat.

Jaringan #STYOut menunjukkan bahwa setiap kelompok dalam jaringan memiliki sifat yang tidak tumpang tindih, yang dicirikan oleh para aktor yang tidak memberikan perhatian satu sama lain. Struktur data jaringan tersebut memperlihatkan bahwa jaringan #STYOut berhasil mendorong pengguna X untuk mengungkapkan pendapat digital mereka tentang upaya penggulingan Shin Tae-yong dari jabatannya sebagai pelatih Timnas Indonesia dan menyebarkannya kepada pengguna lain dengan cakupan yang lebih luas.

### Aktor yang Berpengaruh dalam #STYOut

Peneliti melakukan pengukuran nilai *centrality* pada jaringan komunikasi #STYOut di dalam media sosial X untuk mengetahui aktor-aktor yang terlibat. Peneliti menggunakan 4 indikator untuk menentukan aktor yang memiliki pengaruh atau aktor kunci, yaitu: (1) Sentralitas Tingkatan (*Degree Centrality*), (2) Sentralitas Kedekatan (*Closeness Centrality*), dan (3) Sentralitas Keperantaraan (*Betweenness Centrality*).

Dalam jaringan komunikasi #STYOut ini, terdapat beberapa aktor yang dapat dianggap sebagai aktor utama, yang mana mereka memiliki popularitas yang signifikan dalam menyebarkan topik tertentu (Tomasoa, Iriani, & Sembiring, 2019). Aktor-aktor itu mempunyai peran yang esensial ketika membentuk kelompok-kelompok pada jaringan #STYOut. Dalam hal ini popularitas aktor dapat diketahui melalui *Degree Centrality* atau sentralitas tingkatan di dalam jaringan #STYOut. *Degree Centrality* sendiri untuk menentukan jumlah koneksi antara aktor dalam suatu jaringan sosial menentukan seberapa besar pengaruh yang dimiliki oleh aktor tersebut. Aktor yang memiliki jumlah koneksi paling banyak atau *Degree* tertinggi dianggap sebagai pusat dalam jaringan dan memiliki pengaruh yang signifikan (Umadevi, 2013).

Kemudian untuk mengetahui indikator yang menentukan aktor berpengaruh dapat diketahui lewat nilai *In-Degree* yang lebih besar dari *Out-Degree*. Aktor yang *In-Degree Centrality*-nya mempunyai nilai tinggi, menunjukkan bahwa aktor itu sering di sebut, di balas cuitannya atau di unggah ulang. Sementara

besaran nilai *Out-Degree Centrality* pada aktor menjelaskan bahwa dia sering menyebut akun lain, membalas atau membagi cuitan. Dengan begitu dapat disimpulkan aktor-aktor yang nilai *Out-Degree Centrality*-nya tinggi adalah pengguna aktif dalam media sosial X, tetapi tidak berarti aktor-aktor tersebut selalu mengunggah cuitannya sendiri.

**Tabel 2** Aktor *Degree Centrality*

| No. | Aktor          | Degree | In-Degree | Out-Degree |
|-----|----------------|--------|-----------|------------|
| 1   | idextratime    | 70     | 0         | 70         |
| 2   | kopex__        | 14     | 12        | 2          |
| 3   | FaktaSepakbola | 13     | 0         | 13         |
| 4   | SiaranBolaLive | 13     | 0         | 13         |
| 5   | Indostransfer  | 12     | 0         | 12         |
| 6   | MafiaWasit     | 10     | 0         | 10         |
| 7   | unmagnestism   | 5      | 0         | 5          |
| 8   | HimawanRamdhan | 5      | 4         | 1          |
| 9   | medioclubID    | 4      | 0         | 4          |
| 10  | indosupporter  | 3      | 0         | 3          |

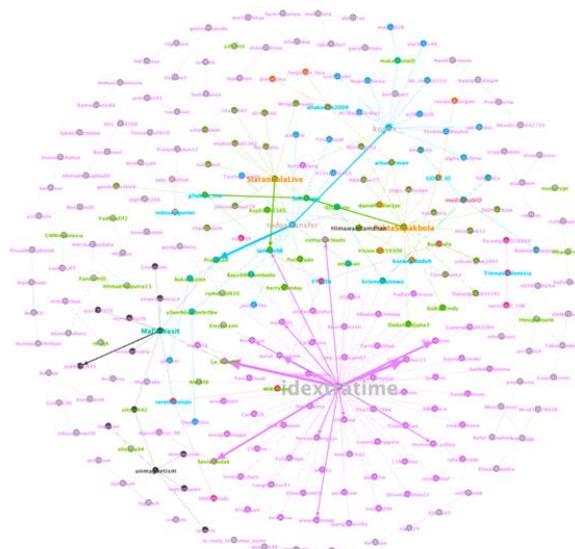
(Sumber: diolah dari Gephi)

**Tabel 2.1.** Informasi Akun Aktor *Degree Centrality*

| No. | Aktor          | Informasi Akun  |
|-----|----------------|---|
| 1   | idextratime    | Akun X yang memberikan informasi berita dan hiburan seputar sepak bola dalam maupun luar negeri |
| 2   | kopex__        | Akun X penggemar sepak bola memberikan pendapatnya mengenai sepak bola                          |
| 3   | FaktaSepakbola | Akun X yang memberikan informasi berita dan hiburan seputar sepak bola dalam maupun luar negeri |
| 4   | SiaranBolaLive | Akun X yang memberikan informasi berita dan hiburan seputar sepak bola dalam maupun luar negeri |
| 5   | Indostransfer  | Akun X yang memberikan informasi berita dan hiburan seputar sepak bola dalam maupun luar negeri |
| 6   | MafiaWasit     | Akun X yang memberikan informasi berita dan hiburan seputar sepak bola dalam maupun luar negeri |
| 7   | unmagnestism   | Akun X personal yang ikut memberikan pendapatnya terhadap sepak bola                            |

| No. | Aktor          | Informasi Akun  |
|-----|----------------|---|
| 8   | HimawanRamdhan | Akun X personal yang ikut memberikan pendapatnya terhadap sepak bola                            |
| 9   | medioclubID    | Akun X yang memberikan informasi berita dan hiburan seputar sepak bola dalam maupun luar negeri |
| 10  | indosupporter  | Akun X yang memberikan informasi berita dan hiburan seputar sepak bola dalam maupun luar negeri |

(Sumber: diolah dari Gephi)



**Gambar 2** Visualisasi *Degree Centrality* #STYOut (Sumber: diolah dari Gephi)

Tabel 2 dan 2.1 menjabarkan 10 (sepuluh) aktor dengan *Degree Centrality* tertinggi. Gambar 2 memperlihatkan aktor yang mendominasi dalam jaringan komunikasi #STYOut. Gambar 2 menunjukkan gradien warna dari pink, biru muda, dan hijau untuk mewakili aktor yang paling dominan hingga yang paling rendah dominasinya. Aktor-aktor dengan nilai *Degree Centrality* ini diketahui sebagai akun-akun yang menjadi sumber informasi pada hashtag #STYOut.

Akun @idextratime menjadi aktor yang paling dominan, dengan nilai *Degree Centrality*-nya mencapai 70 dan *In-Degree Centrality*-nya bernilai 0. Kita dapat menyimpulkan bahwa akun @idextratime mempunyai hubungan sebanyak 70 dengan akun yang lainnya serta di sebut, di balas cuitannya, dan di unggah ulang sebanyak 70 kali oleh pengguna akun X yang

lainnya. @idextratime memiliki nilai *Out-Degree Centrality* dengan jumlah 70.

Karena nilai *Out-Degree Centrality*-nya lebih besar, @idextratime mungkin pernah menyebut akun lain, mengunggah ulang, atau membalas cuitan akun lain karena nilainya. @kopex\_\_, @FaktaSepakbola, @SiaranBolaLive, @Indostransfer, @MafiaWasit, @unmagnetism, @HimawanRamdhan, @medioclubID, dan @indosupporter adalah akun populer dengan nilai *Degree Centrality* tinggi lainnya di tabel. Mayoritas akun tersebut adalah akun supporter Indonesia dan akun pribadi. Akun-akun tersebut juga memiliki *Out-Degree Centrality* yang paling tinggi dibandingkan dengan akun lainnya yang berpartisipasi dalam jaringan #STYOut. Artinya akun tersebut pernah dibalas cuitannya dan opini digitalnya banyak reaksi untuk dibalas dan diunggah ulang.

Berdasarkan angka tersebut bahwa akun @kopex\_\_ memiliki 14 relasi dengan akun lain. Penulis juga dapat menemukan bahwa akun tersebut telah diunggah ulang, disebut, atau dibalas 12 kali. Terakhir, penulis dapat menemukan bahwa akun tersebut melakukan aktivitas mengunggah ulang, membalas, atau menyebut akun lain sebanyak 2 kali.

Selanjutnya, peneliti melakukan analisis pada jarak rata-rata *node/aktor* pada jaringan #STYOut untuk mengetahui tingkat kedekatan, juga dikenal sebagai kedekatan sentralitas jaringan tagar. Setelah melakukan analisis, peneliti menemukan nilai koefisien sentralitas kedekatan dalam rentang nilai 0-1, yang digunakan sebagai nilai kedekatan *node/aktor* yang berdampak pada kecepatan penyebaran informasi dalam jaringan #STYOut.

**Tabel 3** Aktor *Closeness Centrality* Tertinggi

| No. | Aktor           | <i>Closeness Centrality</i> |
|-----|-----------------|-----------------------------|
| 1   | kopex__         | 1                           |
| 2   | EmyJeremi       | 1                           |
| 3   | MIRHibim_       | 1                           |
| 4   | HKDekisuki      | 1                           |
| 5   | MafiaWasit      | 1                           |
| 6   | InfosuporterID  | 1                           |
| 7   | baajigur_dingin | 1                           |
| 8   | AhmadMusaddad8  | 1                           |
| 9   | utdfocusid      | 1                           |
| 10  | Isra_KK         | 1                           |

(Sumber: diolah dari Gephi)

**Tabel 3.1** Informasi Akun Aktor *Closeness Centrality* Tertinggi

| No. | Aktor <i>Closeness Centrality</i> | Informasi Akun   |
|-----|-----------------------------------|--|
| 1   | kopex__                           | Akun X penggemar sepak bola memberikan pendapatnya mengenai sepak bola       |
| 2   | EmyJeremi                         | Akun X personal yang ikut memberikan pendapatnya terhadap sepak bola         |
| 3   | MIRHibim_                         | Akun X penggemar sepak bola memberikan pendapatnya mengenai sepak bola       |
| 4   | HKDekisuki                        | Akun X personal yang ikut memberikan pendapatnya terhadap sepak bola         |
| 5   | MafiaWasit                        | Akun X informasi berita dan hiburan seputar sepak bola dalam dan luar negeri |
| 6   | Infosuporter ID                   | Akun X informasi berita dan hiburan seputar sepak bola dalam dan luar negeri |
| 7   | baajigur_dingin                   | Akun X personal yang ikut memberikan pendapatnya terhadap sepak bola         |
| 8   | AhmadMusaddad8                    | Akun X personal yang ikut memberikan pendapatnya terhadap sepak bola         |
| 9   | utdfocusid                        | Akun X yang memberikan informasi mengenai klub bola Manchester United        |
| 10  | Isra_KK                           | Akun X personal yang ikut memberikan pendapatnya terhadap sepak bola         |

(Sumber: diolah dari Gephi)

Ada 10 aktor dari 388 yang memiliki nilai *Closeness Centrality* atau Kedekatan Sentralitas berjumlah 1 jaringan pada jaringan komunikasi #STYOut. Dapat dilihat pada Tabel 3 dan 3.1, yang menunjukkan bahwa aktor dengan nilai ini lebih dekat dengan aktornya. Penemuan ini sejalan dengan temuan sebelumnya bahwa aktor dengan nilai *Closeness Centrality* lebih dekat dengan aktornya. Ketika 388

aktor mengunggah cuitan atau informasi pada akun X mereka, informasi menjadi cenderung menyebar dengan cepat. Menurut Kim (2019) pada Nandi et al., (2024), pengukuran *Closeness Centrality* diakui sebagai metode berpengaruh untuk mengidentifikasi simpul-simpul penting dalam jaringan kompleks, di mana simpul dengan tingkat *Closeness Centrality* yang tinggi cenderung berdampak positif terhadap keseluruhan jaringan.

Selanjutnya, peneliti melakukan perhitungan pada indikator analisis sentralitas keperantaraan atau biasa disebut sebagai *betweenness centrality* untuk menentukan aktor yang berpengaruh pada jaringan #STYOut. Menurut Das et al (2018) pada Punnapathiran et al (2024), *betweenness centrality* mengukur kemungkinan bahwa suatu *node* atau *edge* digunakan sebagai jalur untuk menghubungkan ke *node* lain. Peluang ini sering diukur sebagai frekuensi kemunculan simpul atau tepi tertentu dalam rute terpendek ketika sepasang *node* lain perlu saling menjangkau. *node* atau *edge* dengan *betweenness centrality* yang lebih tinggi mungkin dapat menggambarkan aliran informasi yang lebih besar untuk menggunakan jalur utama antara dua *node*. Oleh karena itu, mereka dapat dianggap sebagai kandidat yang baik untuk memisahkan kluster atau komunitas dalam konteks ini adalah jaringan utama sang aktor yang berpengaruh.

Aktor dengan nilai *betweenness* tertinggi dianggap memiliki jumlah jalur terpendek yang melewati seorang aktor pada jaringan #STYOut. Aktor dengan nilai *betweenness* tertinggi juga dapat mengontrol arus informasi yang terjadi dalam jaringan, juga dikenal sebagai pemegang kunci (*key player*). Koefisien sentralitas keperantaraan memiliki rentang nilai antara 0 hingga 1 (Umadevi, 2013). Berikut ini adalah data aktor dengan nilai sentralitas keperantaraan atau *betweenness centrality* tertinggi.

**Tabel 4** Aktor *Betweenness Centrality* Tertinggi

| No. | Aktor          | <i>Betweenness Centrality</i> |
|-----|----------------|-------------------------------|
| 1   | kopex__        | 0.000178                      |
| 2   | EmyJeremi      | 0.000016                      |
| 3   | MIRHibim_      | 0.000016                      |
| 4   | idextratime    | 0                             |
| 5   | FaktaSepakbola | 0                             |
| 6   | Indostransfer  | 0                             |
| 7   | MafiaWasit     | 0                             |
| 8   | unmagnestism   | 0                             |
| 9   | HimawanRamdhan | 0                             |

| No. | Aktor       | <i>Betweenness Centrality</i> |
|-----|-------------|-------------------------------|
| 10  | medioclubID | 0                             |

(Sumber: diolah dari Gephi)

**Tabel 4.1** Informasi Akun Aktor *Betweenness Centrality* Tertinggi

| No. | Aktor <i>Betweenness Centrality</i> | Informasi Akun   |
|-----|-------------------------------------|--|
| 1   | kopex__                             | Akun X penggemar sepak bola memberikan pendapatnya mengenai sepak bola       |
| 2   | EmyJeremi                           | Akun X personal yang ikut memberikan pendapatnya terhadap sepak bola         |
| 3   | MIRHibim_                           | Akun X penggemar sepak bola memberikan pendapatnya mengenai sepak bola       |
| 4   | HKDekisuki                          | Akun X personal yang ikut memberikan pendapatnya terhadap sepak bola         |
| 5   | MafiaWasit                          | Akun X informasi berita dan hiburan seputar sepak bola dalam dan luar negeri |
| 6   | InfosuporterID                      | Akun X informasi berita dan hiburan seputar sepak bola dalam dan luar negeri |
| 7   | baajigur_dingin                     | Akun X personal yang ikut memberikan pendapatnya terhadap sepak bola         |
| 8   | AhmadMusadda d8                     | Akun X personal yang ikut memberikan pendapatnya terhadap sepak bola         |
| 9   | utdfocusid                          | Akun X yang memberikan informasi mengenai klub bola Manchester United        |
| 10  | Isra_KK                             | Akun X personal yang ikut memberikan pendapatnya terhadap sepak bola         |

(Sumber: diolah dari Gephi)

Tabel 4 dan 4.1, menunjukkan bahwa aktor yang nilai sentralitas keperantaraannya paling tinggi adalah @kopex\_\_, dengan nilai berjumlah 0.000178. Nilai ini menunjukkan bahwa aktor tersebut merupakan aktor yang paling berpengaruh atau aktor kunci pada penyebaran informasi yang sekaligus menjadi penghubung dengan aktor lainnya. Dapat disimpulkan, setiap aktor yang memakai tagar #STYOut terlebih dahulu melewati aktor @provokatroo. Selain itu, akun

@EmyJeremi dan @MIRHibim\_ juga mendapatkan nilai *betweenness centrality* yang cukup tinggi, dimana masing-masing memiliki nilai *betweenness centrality* yang sama yaitu 0.00016. Nilai ini menandakan bahwa akun-akun tersebut dapat menjadi penghubung juga untuk akun lainnya pada jaringan #STYOut. Akun @kopex\_, @EmyJeremi, dan @MIRHibim\_ dinilai mengetahui informasi-informasi penting mengenai #STYOut, sehingga ketiga aktor itu dapat memfilter informasi yang disesuaikan juga dengan masing-masing aktor lainnya.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan dari komponen dalam jaringan #STYOut, dapat diketahui bahwa akun @idextratime memiliki peran yang signifikan sebagai aktor. Hal ini didasari karena akun ini selalu masuk jajaran nilai tertinggi pada pengukuran indikator sentralitas dibandingkan dengan aktor lainnya didalam jaringan. Dengan demikian, aktor ini dikategorikan sebagai aktor sentral dengan pengaruh yang signifikan.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menggunakan metode SNA menemukan bahwa jaringan komunikasi dalam #STYOut terdiri atas 250 *nodes* dan 222 *edges*. Dengan *network diameter* 2, *density* 0.004, *average degree* 0.888, *average weighted degree* 1.004, *average path length* 1.057 dan *modularity* 0.747, data ini menunjukkan bahwa jaringan tersebut tersebar di banyak aktor. Selain itu, banyak aktor yang beropini serta mengajak pengguna lainnya menuntut Shin Tae-yong untuk mundur sebagai pelatih Timnas Indonesia secara terpisah.

Aktor yang paling berpengaruh dalam jaringan #STYOut ditunjukkan pada Tabel 2 dan 2.1. Hal ini dikarenakan pada pengukuran sentralitas, aktor tersebut selalu masuk ke jajaran nilai tertinggi dibandingkan dengan aktor lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi dapat terjadi secara dua langkah, jika ada pemimpin opini di dalam jaringan komunikasi tersebut (Tambunan, 2018).

Saran dari penelitian ini untuk ke depannya, pada proses pengambilan data sampel dengan menggunakan # (tagar) lebih diperhatikan lagi atau dicari alternatif cara. Kata-kata seperti dari sebuah merk "@Bliblidotcom" atau kata yang tidak sesuai topik pembahasan tersebut ikut masuk dalam konteks ini. Kata yang ingin diambil adalah dari tagar #STYOut. Dalam penelitian ini pada proses *crawling data* juga

masih ditemukan ada tagar seperti #jkw #jkw #HaiMunday #TGIFriday dan lainnya ikut ke dalam proses pengambilan data yang dibutuhkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amrullah, H. F. & Bate, A. P. (2024). Hashtag Activism and Football Tragedy Commemoration: Social Network Analysis In the #100HariKanjuruhan Hashtag on Twitter. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 13(1), p.17-29. <https://scholarhub.ui.ac.id/jkmi/vol13/iss1/1>
- Apriadi, A. (2024, Maret 28). *Bung Towel Minta Shin Tae-yong Kurangi Pencitraan usai Timnas Indonesia Bantai Vietnam, Kenapa?*. Retrieved from Suara.com, <https://www.suara.com/bola/2024/03/28/154510/bung-towel-minta-shin-tae-yong-kurangi-pencitraan-usai-timnas-indonesia-bantai-vietnam-kenapa>
- Brades, U. (2001). A Faster Algorithm for Betweenness Centrality. *The Journal of Mathematical Sociology*, 25(1), 163-177.
- Bratawisnu, Made K. & Alamsyah, A.. (2018). Social Network Analysis Untuk Analisa Interaksi User di Media Sosial Mengenai Bisnis E- Commerce (Studi Kasus: Lazada, Tokopedia dan Elevenia). *Almana: Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 2(2). 107-115.
- Cheliotis, G., & Yew, J. (2009). An Analysis of the Social Structure of Remix Culture. C&T '09: *Proceedings of the fourth international conference on Communities and technologies*. New York: Association for Computing Machinery.
- Chen. X., Lin. S., Tian. J., ..., & Zhu. L. (2024). Simulation study on water yield service flow based on the InVEST-Geoda-Gephi network: A case study on Wuyi Mountains, China. *Ecological Indicators*, 159. 111694.
- Destriani, I. & Shabih, Muhammad I. (2021). Latihan Zig-Zag Terhadap Kelincahan Menggiring Bola pada Atlet Sepak Bola. *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga*, 6(1),
- Eriyanto, E. (2020). Hashtags and Digital Movement of Opinion Mobilization: A Social Network Analysis/SNA Study on #BubarkanKPAI vs #KamiBersamaKPAI Hashtags. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 8(3).
- Ferdiansyah, Muhammad R. & Syafii, I. (2021). Tingkat Pemahaman Pelatih Sepakbola di Kabupaten Lamongan terhadap Program Latihan Sepakbola. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 4(9).
- Goldberg. M., Kelley. S., Magdon-Ismail. M., Mertsalov. K. & Wallace, W. (AI). (2008). Communication Dynamics of Blog Networks. *Advances in Social Network Mining and Analysis*, 5498, p.36-54

- Hanneman, R.A & Riddle, M. (2005). Introduction to Social Network Methods. *Journal of Computer and Communications*, 2(4).
- Hasna Nadhifah, F. & Aqila W., R. (2022). Analisis Framing Terhadap Pemberitaan Pelatih Timnas Indonesia. *Jurnal CommLine*, 7(2).
- Jaya, D. R. P., & Lestari, S. (2024). Analisis Sentimen Naturalisasi Tim Nasional Indonesia U-23 di Era Shin Tae-yong Menggunakan Algoritma Naïve Bayes dan K-Nearest Neighbors. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 5(3), 3262-3277. <https://doi.org/10.35870/jimik.v5i3.102>
- Jurnal Indonesia, Redaksi. (2023, Januari 10). *Shin Tae-yong Diminta Mundur usai Timnas Indonesia Disingkirkan Vietnam di Semifinal Piala AFF 2022, Warganet Terbelah*. Retrieved from <http://jurnalindonesia.co/olahraga/shin-tae-yong-diminta-mundur-usai-timnas-indonesia-disingkirkan-vietnam-di-semifinal-piala-aff-2022-warganet-terbelah/>
- Kaye. Linda K, Rousaki. A., Joyner. Laura C., ..., & Lisa. J. O. (2022). The Online Behaviour Taxonomy: A Conceptual Framework to Understand Behaviour in Computer-Mediated Communication. *Computers in Human Behavior*, 139. 107443.
- Manullang, A. Surya, Siahaan, R. B., Sihombing, Y., Sitorus, L., & Nurkadri. (2024). Peran Sosiologi Olahraga terhadap Pelatih Sepakbola. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 8(2), 22502–22506.
- Nandi, S., Mondal, S., & Barman, S. C. (2024). Closeness Centrality of Corona Product between Well-Known Graph and General Graph. *Journal of Mathematical Extension*, 18(2), 1–29.
- Nurshafa, A. & Alamsyah, A. (2016). Analisis Peringkat Brand pada Jejaring Sosial Percakapan Menggunakan Metode Social Network Analysis (Studi Kasus Brand Alfamart dan Indomaret Pada Media Sosial Twitter Indonesia). *E-Proceeding of Management* 3(3), 2866.
- O'Malley A. J. & Marsden P. V. (2008). The Analysis of Social Networks. *Health Serv Outcomes Res Methodol*, 8(4), p.222-269
- Pardede, D. (2023, Januari 14). *STY Out Trending! Terjawab Sudah Nasib Shin Tae-yong di Timnas Indonesia? Terkuak Keputusan PSSI*. Retrieved from [TribunKaltim.co, https://kaltim.tribunnews.com/2023/01/14/sty-out-trending-terjawab-sudah-nasib-shin-tae-yong-di-timnas-indonesia-terkuak-keputusan-pssi?page=all](https://kaltim.tribunnews.com/2023/01/14/sty-out-trending-terjawab-sudah-nasib-shin-tae-yong-di-timnas-indonesia-terkuak-keputusan-pssi?page=all)
- Punnapathiran. T., Angsuchotmetee. C., & Lavanganananda. K. (2024). Enhancing Graph Clustering Efficiency : A Closeness Centrality Approach to Girvan- Newman Algorithm. *Research Square*. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-4335991/v1>
- Sandoval-Almazán, R., & Valle-Cruz, D. (2018). Toward an understanding of Twitter networks: The case of the state of Mexico. *First Monday*, 23(4). <https://doi.org/10.5210/fm.v23i4.8760>
- Sanjaya, A. (2023). Penggunaan Teori Graf dalam Optimisasi Jaringan Komunikasi. *Jurnal Dunia Ilmu*, 3(1).
- Sari, Martdian R. & Dwiyantri, Kadek T. (2018). Teori Graf dalam Analisis Jejaring Sosial: Hubungan Aktor Utama dengan Pengguna Internal Laporan Keuangan. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan Indonesia*, 15(1), 21-35.
- Sulianta, F. (2015). *Keajaiban Sosial Media: Fantastis Menumbuhkan Visitor, Circle, Likes, Koneksi, Retweet, dan Follower*. (Jakarta ed.). PT Elex Media Komputindo.
- Tambunan, N., (2018), Pengaruh Komunikasi Massa terhadap Khalayak, *SIMBOLIKA*, 4 (1), p.24-31
- Thurlow, C., Lengel, L., & Tomic, A. (2004). *Computer Mediated Communication* (1th ed.). London: SAGE Publications.
- Tomasoa. L., Iriani. A. & Sembiring, I. (2019). Ekstraksi Knowledge tentang Penyebaran #Ratnamiliki siapa pada Jejaring Sosial (Twitter) menggunakan Social Network Analysis (SNA). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 6(6), 677-686.
- Tsvetovat, M., & Kouznetsov, A. (2011). *Social Network Analysis for Startups*. United States of America: O'Reilly Media.
- Umadevi, D. V. (2013). Case Study - Centrality Measure Analysis On Co-Authorship Network. *Journal of Global Research in Computer Science*, 4(1).
- Wahyudi, W. & Donie, D. (2019). Motivasi Berprestasi Atlet Sepakbola Jordus FC Kota Batusangkar. *Jurnal JPDO: Jurnal Pendidikan dan Olahraga*, 2(1).
- Wasserman, S., & Faust, K. (1994). *Social Network Analysis: Methods and Applications*. Melbourne: Press Syndicate of the University of Cambridge.
- Wati, Karisma A. (2021). Hubungan Antara Kejenuhan dengan Motivasi Berprestasi pada Atlet Sepak Bola. *Character Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(3).
- Wiratama, P. & Yendrizal (2019). Pembinaan Sepakbola. *Jurnal Performa Olahraga*, 4(2).