

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kompas.id merupakan salah satu media digital premium di Indonesia yang sudah cukup dikenal luas dengan komitmennya terhadap jurnalisme berkualitas tinggi. *Kompas.id* tidak hanya menyajikan berita dalam format teks konvensional, tetapi juga secara aktif mengembangkan konten visual interaktif inovatif sebagai bagian dari praktik jurnalistik. Salah satu produknya disajikan dalam rubrik *Tutur Visual*, format penyajian berita yang menggabungkan ilustrasi digital, navigasi visual, dan pengalaman berita yang imersif dan interaktif. Kehadiran rubrik ini menunjukkan *Kompas.id* tidak sekadar beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital, tetapi secara aktif membentuk cara baru dalam mengonstruksi dan menyampaikan realitas kepada pembacanya.

Tutur Visual, *Kompas.id* dengan menariknya menyajikan pemberitaan model gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan pengguna (Marisa et al., 2022). Dalam praktiknya, gamifikasi memungkinkan pembaca untuk berinteraksi secara aktif melalui konten yang disajikan, menjelajah informasi secara bertahap, serta mendapatkan pengalaman membaca yang berbeda dari berita pada umumnya. Sementara interaktivitas, menjadi alat komunikasi partisipatif dan kontrol atas konten dari pengguna (Suciati & Puspita, 2019). Penerapan gamifikasi dalam produk jurnalisme di Indonesia sendiri masih tergolong sangat terbatas,

sebagian besar media arus utama masih menyajikan berita dalam format konvensional atau artikel naratif panjang dengan visual sebagai pelengkap. Penggunaan gamifikasi sendiri lebih sering ditemukan pada bidang pendidikan sebagai motivasi pembelajaran siswa, peningkatan loyalitas pelanggan dalam bisnis, maupun platform alternatif yang masih jarang tersentuh *audiens*.

Salah satu topik yang disajikan *Kompas.id* dengan model gamifikasi ialah isu lingkungan hidup. Jurnalisme lingkungan sendiri adalah jurnalisme yang memberitakan berbagai upaya untuk penanganan masalah lingkungan, menuntaskan masalah lingkungan dengan memberikan solusi-solusi konkret, dan berperan dalam jangka panjang melalui kontinuitas peliputan (Sudibyo, 2014). Dalam hal ini, media melalui praktik jurnalistiknya memiliki tugas dalam memilih, menekankan, dan menafsirkan aspek tertentu dari realitas lingkungan sehingga dapat memengaruhi *audiens* dalam memahami makna, urgensi, serta solusi atas persoalan lingkungan tersebut. Indonesia sendiri memiliki persoalan lingkungan yang kompleks, tidak hanya deforestasi, pencemaran, dan krisis iklim, tetapi juga terdapat upaya pelestarian kawasan konservasi yang memiliki nilai ekologis, sosial, dan budaya yang tinggi. Media mengemas realitas lingkungan agar dapat dimaknai oleh khalayak melalui sudut pandang tertentu.

Dalam konteks tersebut, *Kompas.id* menghadirkan konten *Tutur Visual* berjudul *Kupu-Kupu Bantimurung* dengan berisikan liputan mendalam tentang kawasan Taman Nasional Bantimurung Bulusaraung, Sulawesi Selatan. Konten ini disusun dalam bentuk ilustratif interaktif menyerupai peta eksplorasi, lengkap dengan elemen klik, navigasi visual, dan penyajian informasi bertahap yang

mengajak pengguna menjelajahi kawasan konservasi secara virtual. Pilihan editorial ini secara sadar membingkai bagaimana realitas lingkungan hidup dikonstruksi dan disajikan kepada publik. Hal ini menimbulkan pertanyaan mendasar terkait bagaimana gamifikasi visual membingkai realitas lingkungan, serta bagaimana syarat-syarat jurnalisme lingkungan terpenuhi melalui model pemberitaan yang tidak biasa.

Atas dasar itu diperlukan pendekatan analisis yang tidak hanya berfokus pada teks, melainkan membaca makna visual secara mendalam. Gagasan pembingkaian pertama kali muncul dalam karya Goffman pada tahun 1974 yang menyatakan bahwa *audiens* secara aktif mengklasifikasikan dan mengatur pengalaman hidup mereka untuk memahaminya (Rodriguez & Dimitrova, 2011). Analisis *framing* secara sederhana dapat digambarkan sebagai analisis untuk mengetahui bagaimana realitas (peristiwa, aktor, kelompok, atau apapun) yang dapat dibingkai oleh media (Eriyanto, 2011). Salah satu kerangka yang relevan untuk mengkaji *framing visual* adalah *The Levels of Visual Framing* yang dikemukakan oleh Lulu Rodriguez dan Daniela V Dimitrova, dengan menggunakan empat tingkatan *framing visual*. Keempat tingkatan itu adalah sebagai alat penjelasan berupa visual sebagai sistem denotatif, visual sebagai *stylistic-semiotic system*, visual sebagai sistem konotatif, dan visual sebagai representasi ideologis (Muhammad & Wahid, 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada analisis *framing visual* dalam pemberitaan *Kupu-Kupu Bantimurung*, *Kompas.id* dari perspektif jurnalisme lingkungan dan konstruksi pemberitaan model gamifikasi. Kajian

mengenai analisis *framing visual* yang secara khusus diterapkan pada produk jurnalisme gamifikasi dalam konteks isu lingkungan di Indonesia masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut sekaligus memahami bagaimana media mengonstruksi realitas lingkungan melalui format pemberitaan yang inovatif.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian, sebagaimana telah diuraikan di atas maka fokus penelitian ini mengenai pemberitaan jurnalisme lingkungan model gamifikasi: analisis *framing* pada *Tutur Visual Kompas.id* bertema *Kupu-kupu Bantimurung*. Agar penelitian ini tepat sasaran, maka diturunkan dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimana konstruksi visual sebagai sistem denotatif dalam konsep pemberitaan jurnalisme lingkungan?
- 2) Bagaimana konstruksi visual sebagai *stylistic-semiotic system* dalam konsep pemberitaan jurnalisme lingkungan?
- 3) Bagaimana konstruksi visual sebagai sistem konotatif dalam konsep pemberitaan jurnalisme lingkungan?
- 4) Bagaimana konstruksi visual sebagai representasi ideologis dalam konsep pemberitaan jurnalisme lingkungan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu:

- 1) Mengidentifikasi konstruksi visual sebagai sistem denotatif dalam konsep pemberitaan jurnalisme lingkungan.
- 2) Mengidentifikasi konstruksi visual sebagai *stylistic-semiotic system* dalam konsep pemberitaan jurnalisme lingkungan.
- 3) Mengidentifikasi konstruksi visual sebagai sistem konotatif dalam konsep pemberitaan jurnalisme lingkungan.
- 4) Mengidentifikasi konstruksi visual sebagai representasi ideologis dalam konsep pemberitaan jurnalisme lingkungan.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi khususnya bagi mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Ilmu Komunikasi Jurnalistik sehingga dapat menjadi referensi dan menambah keilmuan yang berkaitan dengan produk jurnalisme lingkungan yang lebih mendalam dan penggunaan model gamifikasi dalam produk jurnalistik di era digitalisasi.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan penggunaan gamifikasi dapat terus dikembangkan sebagai opsi model pemberitaan yang dapat diterima secara bertahap, serta dapat menambah wawasan mahasiswa maupun masyarakat,

mengenai pemaknaan produk jurnalisme lingkungan yang aktif dan menarik, namun pesannya tetap disampaikan secara utuh kepada khalayak.

1.5 Landasan Teoritis

Informasi mengenai pengelolaan lingkungan hidup perlu disampaikan dan terus dilestarikan secara berkelanjutan melalui cara-cara yang bijaksana. Dalam konteks ini, media massa memiliki peran penting dalam memberikan informasi yang bermutu. Perspektif jurnalisme lingkungan menempatkan media tidak hanya sebagai penyampai fakta, tetapi juga sebagai aktor sosial yang berkontribusi dalam membangun kesadaran dan pemaknaan publik terhadap isu lingkungan.

Ditinjau dalam buku *Mengenal Jurnalisme Lingkungan Hidup* oleh Ana Nadya Abrar (2016), mengungkapkan konsep informasi lingkungan hidup dengan beberapa syarat sebagai berikut:

- 1) Kebijakan yang diterapkan,
- 2) Masa depan yang diangankan,
- 3) Aktor yang terlibat,
- 4) Nilai yang disampaikan.

Informasi yang disampaikan dengan menyangkut empat hal tersebut, maka dapat dikatakan memenuhi syarat sebagai informasi lingkungan hidup. Konsep ini menjadi landasan berpikir untuk melihat pemberitaan *Kompas.id* dalam perspektif jurnalisme lingkungan dengan informasi yang disampaikan menyangkut dalam empat hal tersebut, maka dapat dikatakan memenuhi syarat sebagai informasi lingkungan hidup.

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *framing* yang pertama kali dibahas oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckman, dan kini dikembangkan kembali dalam bentuk *framing visual* yang menjadi pendekatan untuk melihat bagaimana realitas itu dibentuk dan dikonstruksi oleh media. Lulu Rodriguez dan Daniela V Dimitrova menjelaskan, gambar memungkinkan pengguna untuk mengabaikan fakta, tetapi gambar juga bisa berupa konstruksi (buatan) yang dapat mempengaruhinya secara langsung maupun tidak.

Model *framing* ini dijelaskan sebagaimana tertera pada Journal of Visual Literacy yang berjudul *The Levels of Visual Framing*, asumsi dasar dari teori *framing* ini adalah “*Four levels of visual framing that progresively become more sensitive to the assignment of meanings to visual depiction as a basis for the identification of frames. The four levels of visual framing are then individually defined and theoretical propositions behind their applications are discussed.*”

Maka dari itu, *framing visual* Rodriguez dan Dimitrova (2011) dapat menjadi dasar utama penelitian ini, dengan menjawab pertanyaan bagaimana media mengarahkan pemaknaan pembaca terhadap isu konservasi. Melalui empat tahapan penelitian, dengan menjelaskan bagaimana visual sebagai sistem denotatif, visual sebagai *stylistic-semiotic systems*, visual sebagai sistem konotatif, dan terakhir visual sebagai representasi ideologis (Muhammad & Wahid, 2021).

1.6 Kerangka Konseptual

1.6.1 Jurnalisme Lingkungan

Hakekat utama jurnalisme ialah menyediakan informasi yang komprehensif kepada warga atau masyarakat dengan tujuan informasi yang

disajikan mampu memberikan gambaran pola pikir atau mendidik masyarakat dalam mengatur hidupnya secara lebih baik dan harmonis (Fajar, 2011).

Melalui jurnalisme lingkungan yang didefinisikan sebagai proses-proses untuk mencari, mengumpulkan, mengolah, dan menyajikan berbagai informasi mengenai peristiwa, isu, kecenderungan, maupun praktik dalam kehidupan berinteraksi di dalamnya. Dalam jurnalisme lingkungan hidup, adanya interaksi saling memengaruhi berbagai komponen seperti, aktor, faktor, dan kepentingan yang sama saling bersinggungan dengan orientasi utama pada dampak-dampak negatifnya. Produk jurnalisme lingkungan ini menjadi usaha dalam menyampaikan seruan kepada semua pihak untuk ikut berpartisipasi dalam gerakan menyelamatkan kelestarian lingkungan hidup (Sudibyo, 2014).

1.6.2 Gamifikasi

Gamifikasi adalah penerapan elemen dan prinsip permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan partisipasi, keterlibatan, dan motivasi *audiens*. Istilah gamifikasi ini berawal dari Nick Pelling seorang desainer gim pada tahun 2002 dan baru dikenal luas sekitar tahun 2010 terutama dikalangan pebisnis dan akademisi. Namun konsep gamifikasi sebenarnya sudah cukup banyak dilakukan sejak lama, seperti program loyalitas pelanggan dengan mengumpulkan stempel pada kartu anggota untuk mendapatkan bonus (Rojabi, 2025a).

Dalam produk jurnalistik, gamifikasi dapat menghidupkan cerita naratif dengan lebih menarik dan interaktif, memperkuat pesan edukasi sekaligus hiburan. Pada kenyataannya gamifikasi dalam konteks jurnalisme digital

mampu memberikan dasar yang kuat bagi pengelola media untuk mengembangkan fitur interaktif yang kontekstual dan berkelanjutan melalui strategi media digital yang lebih partisipatif, adaptif, dan berakar pada budaya pengguna lokal (Pribadi et al., 2025)

1.6.3 Analisis *Framing*

Pembingkaian media merupakan pendekatan suatu media dalam membentuk cara pandang *audiens* terhadap suatu isu melalui pemilihan kata, visual, penekanan, dan struktur narasi yang digunakan. Selain itu analisis *framing* yang digunakan untuk mengetahui bagaimana realitas dikonstruksi oleh media (Eriyanto, 2011)

Menurut Lulu Rodriguez dan Daniela V Dimitrova menjelaskan, gambar memungkinkan pengguna untuk mengabaikan fakta bahwa gambar juga bisa berupa konstruksi (buatan) yang dapat mempengaruhinya secara langsung maupun tidak. Visual interaktif dapat dijelaskan dengan *framing visual* melalui empat tahapan penelitian dengan menjelaskan bagaimana visual sebagai sistem denotatif, visual sebagai *stylistic-semiotic systems*, visual sebagai sistem konotatif, dan terakhir visual sebagai representasi ideologis (Muhammad & Wahid, 2021).

1.6.4 *Kompas.id*

Kompas.id merupakan platform digital dari *Harian Kompas* yang dikembangkan oleh PT. Kompas Media Nusantara dengan memanfaatkan kemajuan teknologi mempermudah pengguna dalam mengakses informasi secara daring dengan menekankan kedalaman laporan, akurasi data, dan

kekuatan visual. Inovasi yang terus dikembangkan mengandalkan narasi visual dan teks singkat dengan bentuk penyampaian yang mendalam dan menarik. Menawarkan pengalaman baca yang berbeda layaknya infografis interaktif dengan memadukan estetika, pesan, dan fungsi edukatif (Chotiwut, 2023).

Salah satu rubrik *Kompas.id* yang menyajikan produk jurnalisme gamifikasi ialah *Tutur Visual*, berita yang disajikan menggunakan pendekatan multimedia dan interaktivitas dalam memperkaya pengalaman pembaca. Model ini dirancang untuk menyajikan pelaporan mendalam dalam bentuk lebih menarik dan komprehensif dibandingkan teks konvensional pada umumnya. Menggabungkan berbagai elemen seperti teks naratif, foto, video, grafik, serta elemen interaktif lainnya yang memungkinkan pembaca terlibat lebih dalam terhadap materi yang disajikan.

1.6.5 Kupu-Kupu Bantimurung

Kawasan Bantimurung, Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan dikenal sebagai salah satu pusat keanekaragaman kupu-kupu terbesar di Indonesia dan dijuluki sebagai *The Kingdom of Butterflies*. Bantimurung menjadi salah satu destinasi ekowisata unggulan yang mengombinasikan konservasi keanekaragaman hayati dengan aktivitas wisata alam berbasis edukasi dan pelestarian lingkungan.

Secara ekologis, kupu-kupu memiliki peran penting sebagai indikator kualitas lingkungan karena sangat sensitif dengan perubahan habitat, pencemaran, dan degradasi ekosistem. Oleh karena itu kawasan Bantimurung

menjadi objek penting dalam kajian konservasi, ekowisata berkelanjutan, serta representasi media terhadap isu lingkungan (KLHK, 2021).

1.7 Langkah-Langkah Penelitian

1.7.1 Paradigma dan Pendekatan

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme, yaitu suatu perspektif yang memandang realitas sosial sebagai hasil konstruksi manusia. Dalam paradigma ini realitas sosial sebagai hasil konstruksi manusia melalui bahasa, simbol, dan interaksi sosial. Peneliti memandang, melalui rubrik *Kompas.id* dengan narasi dan visual yang ditampilkan bukan hanya menyampaikan informasi faktual tetapi juga membentuk cara pandang masyarakat terhadap konservasi, pelestarian lingkungan, dan pengalaman wisata berbasis edukasi.

Produk jurnalistik yang digunakan dalam pemberitaan *Kompas.id* bertema *Kupu-Kupu Bantimurung* ini, bertindak sebagai agen konstruktif yang membingkai makna-makna tertentu melalui pilihan visual, narasi, dan sudut pandang pemberitaan.

1.7.2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan konsep informasi lingkungan hidup untuk melihat perspektif jurnalisme lingkungan dan juga metode analisis *framing visual*. Sehingga metode ini dinilai sesuai untuk menggali konstruksi makna, simbol, dan nilai yang dibangun melalui pesan media.

Dengan demikian pemilihan metode ini, khususnya dalam pendekatan visual dan interaktif, untuk mengkaji bagaimana media *Kompas.id* membingkai

pemberitaan jurnalisme lingkungan model gamifikasi bertema “Kupu-Kupu Bantimurung”. Memungkinkan peneliti untuk mengurai perspektif jurnalisme lingkungan, serta memahami struktur wacana media, memahami pesan ideologis yang tersirat, serta mengkaji cara penyajian informasi yang membentuk pemahaman publik terhadap pemberitaan jurnalisme lingkungan.

1.7.3 Jenis Data dan Sumber Data

1) Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif, berbentuk deskriptif dan naratif dengan pendekatan interpretatif yang digunakan dalam penelitian kualitatif. Data ini berupa teks, narasi, gambar, dan makna yang dikonstruksi dalam pemberitaan media.

2) Sumber Data

(1) Data Primer

Data utama dalam penelitian ini adalah pemberitaan *Kompas.id* dengan judul *Kupu-Kupu Bantimurung* untuk melihat perspektif jurnalisme lingkungan. Selain itu, data elemen-elemen seperti narasi teks (*caption*, pengantar berita, judul), struktur penyajian visual (alur penceritaan, penggunaan elemen, transisi narasi), dan gamifikasi (elemen-elemen permainan, *reward*). Data ini dipilih karena merepresentasikan cara media membingkai pemberitaan secara visual dan naratif dapat mengeksplorasi secara mendalam makna-makna tertentu dibentuk, dikonstruksi, dan disampaikan kepada publik.

(2) Data Sekunder

Data sekunder sebagai pendukung, seperti artikel berita lain, literatur tentang pemberitaan jurnalisme lingkungan, serta dokumen visual pendukung dari *Kompas.id* yang relevan dengan tema jurnalisme lingkungan khususnya Kupu-Kupu Bantimurung.

1.7.4 Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian ini adalah produk jurnalistik dengan tema Taman Nasional Bantimurung pada *Kompas.id* dalam pemberitaan jurnalisme lingkungan serta fokus utama pada pemberitaan dengan pendekatan model gamifikasi. Karena menggunakan elemen-elemen permainan pada salah satu produknya yang dimuat pada Juli, 2020 dengan judul “Kupu-Kupu Bantimurung”.

1.7.5 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan dokumentasi, yakni metode mengumpulkan data dengan telaah dokumen berupa teks, dokumen visual, struktur penyajian berita yang berada di *Kompas.id* dengan tema “Kupu-Kupu Bantimurung” dan data pendukung sekunder lainnya yang relevan dengan topik jurnalisme lingkungan.

Melalui teknik ini peneliti dapat melakukan analisis terhadap konstruksi makna yang dibangun dalam berita, termasuk penyajian media dalam menyampaikan pesan konservasi berkelanjutan secara visual dan naratif.

1.7.6 Teknik Penentuan Keabsahan Data

Untuk menjamin keabsahan data dalam penelitian ini, digunakan tiga teknik utama. Pertama triangulasi, dengan melakukan perbandingan data dari berbagai sumber dan perspektif untuk menguji konsistensi temuan seperti penggunaan referensi teoritik dari literatur lain. Kedua reflektivitas, peneliti menyadari bahwa interpretasi data sangat mungkin dipengaruhi oleh pengalaman pribadi, latar belakang akademik, serta nilai-nilai yang dimiliki. Oleh karena itu, reflektivitas dilakukan dengan evaluasi diri secara berkala agar tetap kritis dan tidak bias secara personal. Ketiga otentisitas, menyampaikan makna visual dan narasi secara utuh dan kontekstual.

1.7.7 Teknik Analisis Data

Teknik ini dilakukan secara kualitatif dan berlangsung sepanjang proses penelitian. Analisis ini meliputi tiga tahapan utama, yaitu: langkah pertama reduksi data, peneliti menyortir dan memilih data yang relevan dengan fokus penelitian. Kedua penyajian data, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk matriks atau kategori analisis untuk memudahkan penelitian. Langkah terakhir verifikasi dan penarikan kesimpulan, setelah melakukan proses penafsiran secara mendalam dengan memastikan konsistensi antara data dan interpretasi yang dihasilkan.