

ABSTRAK

Nama: Sanita Putri, Jurnalisme Lingkungan Model Gamifikasi: Analisis Framing pada Kompas.id bertema Kupu-Kupu Bantimurung

Kompas.id menjadi salah satu platform yang tidak biasa dari media arus utama. Melalui rubrik *Tutur Visual* yang menyajikan produk jurnalisme model gamifikasi, salah satunya melalui konten berjudul “Kupu-Kupu Bantimurung” mengangkat isu jurnalisme lingkungan terkait Taman Nasional Bantimurung Bulusaraung serta kawasan konservasi kupu-kupu di dalamnya.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis konstruksi visual sebagai sistem denotatif, *stylistic-semiotic system*, sistem konotatif, dan representasi ideologis dalam konsep pemberitaan jurnalisme lingkungan pada *Tutur Visual, Kompas.id* berjudul *Kupu-Kupu Bantimurung*.

Penelitian ini menggunakan metode analisis *Framing*, model Lulu Rodriguez dan Daniela V Dimitrova yang terdiri dari empat level, yaitu denotatif, *stylistic-semiotic*, konotatif, dan representasi ideologis. Dilengkapi dengan konsep jurnalisme lingkungan, Ana Nadya Abrar yang mencakup empat syarat informasi lingkungan hidup diantaranya, kebijaksanaan yang diterapkan, masa depan yang diangankan, aktor yang terlibat, dan nilai yang disampaikan. Model dan konsep yang digunakan mampu mengungkap struktur naratif dan visual yang digunakan dalam membingkai realitas jurnalisme lingkungan.

Melalui pendekatan kualitatif dengan metode studi deskriptif dan paradigma konstruktivisme. Data dikumpulkan melalui dokumentasi, metode mengumpulkan data dengan telaah dokumen artikel berupa teks, dokumen visual, struktur penyajian berita yang berada di *Kompas.id* dengan tema *Kupu-Kupu Bantimurung*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, secara denotatif *Kompas.id* mengonstruksi representasi ruang ekologis yang utuh melalui prinsip-prinsip gestalt dengan mekanisme gamifikasi untuk mendorong pengguna menjelajahi ekosistem Bantimurung secara aktif dan bertahap. Secara stilistik-semiotik, pilihan gaya *flat design* isometrik, konsistensi tipografi bekerja sebagai strategi komunikasi dalam menyeimbangkan aksesibilitas. Secara konotatif, konstruksi visual membangun kesadaran ekologis melalui konotasi rasa penasaran, kegembiraan menemukan, dan kebanggaan mengenal. Cara ini menumbuhkan kepedulian pengguna bukan malah menakutkan atau menggurui. Secara ideologis, *Kompas.id* memiliki ideologi ekosentrisme, dengan menempatkan ekosistem sebagai entitas yang berdaulat. Sekaligus memposisikan jurnalisme lingkungan sebagai instrumen pembentukan kesadaran ekologis masyarakat.

Kata Kunci: Jurnalisme Lingkungan, Gamifikasi, Framing Visual, Kompas.id.

ABSTRACT

Nama: Sanita Putri, Environmental Journalism with a Gamification Model: A Framing Analysis of Kompas.id on the Theme of Bantimurung Butterflies

Kompas.id stands out as an unconventional platform among mainstream media. Through its Tuter Visual section, which presents gamified journalism products, one of its contents titled "Kupu-Kupu Bantimurung" addresses environmental journalism issues related to Bantimurung Bulusaraung National Park and its butterfly conservation area.

This study aims to analyze visual construction as a denotative system, a stylistic-semiotic system, a connotative system, and an ideological representation within the environmental journalism reporting concept of Kompas.id's Tuter Visual feature titled "Kupu-Kupu Bantimurung".

This study employs the framing analysis method developed by Lulu Rodriguez and Daniela V Dimitrova, which consists of four levels: denotative, stylistic-semiotic, connotative, and ideological representation. It is complemented by Ana Nadya Abrar's concept of environmental information: the policy applied, the envisioned future, the actors involved, and the values conveyed. The model and concept used are able to reveal the narrative and visual structures employed in framing the reality of environmental journalism.

This research uses a qualitative approach with a descriptive study method and a constructivist paradigm. Data were collected through documentation, a method of gathering data through review of textual articles, visual documents, and the structure of news presentation on Kompas.id under the theme of Bantimurung Butterflies.

The finding show that, at the denotative level, Kompas.id constructs a coherent representation of ecological space through Gestalt principles combined with gamification mechanisms that encourage users to explore the Bantimurung ecosystem actively and progressively. At the stylistic-semiotic level, the choice of isometric flat design and consistent typography functions as a visual communication strategy that balances informational richness with accessibility. At the connotative level, the visual construction builds ecological awareness through connotations of curiosity, the joy of discovery, and pride in getting acquainted with the subject, an approach that fosters user concern rather than instilling fear or being didactic. At the ideological level, Kompas.id embraces an ecocentric ideology by positioning the ecosystem as a sovereign entity, while simultaneously positioning environmental journalism as an instrument for shaping the public's ecological awareness.

Keywords: Environmental Journalism, Gamification, Visual Framing, Kompas.id