

BAB II

KONTEKS DAN SETTING PEMBERITAAN METAVERSE DI KOMPAS.ID

2.1 Kompas.id sebagai Produsen Narasi Teknologi

Kompas.id merupakan platform media digital nasional yang berada di bawah naungan Harian Kompas dan menjadi bagian dari perubahan institusi Kompas dalam upaya menyesuaikan diri dengan perubahan lanskap media di Indonesia. Sebagai bagian dari ekosistem media Kompas, Kompas.id juga merupakan institusi pers yang telah terverifikasi oleh Dewan Pers, sehingga menjalankan praktik jurnalistik yang mengacu pada prinsip profesionalisme, independensi, dan akuntabilitas publik.

Harian Kompas yang selama puluhan tahun dikenal sebagai surat kabar cetak nasional kemudian mengembangkan Kompas.id sebagai platform digital untuk menjangkau pembaca daring melalui model jurnalisme berlangganan (*paywall*). Perubahan ini tidak hanya berarti beralih dari cetak ke digital, tetapi juga mencerminkan upaya Kompas dalam mempertahankan posisi dan relevansinya di tengah kompetisi media online yang semakin ketat. Melalui model media digital berbayar, Kompas.id mengutamakan prinsip jurnalisme berkualitas, khususnya dalam penyajian konten yang mendalam, objektif, analitis, dan berlandaskan akurasi informasi (Masduki et al., 2024). Hal ini tercermin dalam cara Kompas.id mengangkat berbagai isu penting, termasuk teknologi dan inovasi digital, yang tidak hanya disajikan sebagai berita terkini, tetapi juga dijelaskan secara lebih luas dalam konteks sosial, ekonomi, serta kebijakan nasional. Dengan karakter tersebut, Kompas.id menjadikan kualitas konten sebagai nilai utama dalam praktik jurnalistiknya di dunia digital (Nasrullah et al., 2024).

Sebagai media arus utama dengan reputasi panjang di bidang jurnalisme Indonesia, Kompas.id memegang peranan penting dalam membentuk agenda serta wacana publik. Berita yang dimuat di Kompas.id sering dianggap sebagai rujukan yang kredibel oleh pembaca, terutama kalangan berpendidikan dan pembuat kebijakan. Dalam konteks ini, Kompas.id tidak hanya bertindak sebagai penyedia informasi, tetapi juga sebagai institusi media yang turut membentuk dan menentukan bagaimana suatu isu dipahami, dimaknai, dan dinilai penting oleh masyarakat.

Isu teknologi, khususnya teknologi baru yang bersifat abstrak dan berorientasi pada masa depan seperti Metaverse, memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan isu sosial atau politik biasa. Metaverse belum menjadi realitas yang sepenuhnya terwujud, melainkan masih sebagai konsep, proyeksi masa depan, dan imajinasi teknologi yang terus dinegosiasikan maknanya. Karena itu, pemahaman masyarakat terhadap Metaverse sangat dipengaruhi oleh cara media mengemas dan menarasikan isu tersebut. Dalam konteks ini, Kompas.id berperan

sebagai penghubung utama yang menjembatani antara kompleksitas teknologi dengan masyarakat luas yang tidak selalu memiliki pengetahuan teknis yang memadai.

Pemberitaan teknologi di Kompas.id biasanya disajikan dengan pendekatan informatif dan analitis, disertai dengan penjelasan latar belakang, konteks, serta dampak sosial dari perkembangan teknologi yang dibahas. Gaya penulisan yang digunakan cenderung formal, sistematis, dan menghindari sensasionalisme. Pola ini mencerminkan praktik jurnalisme yang berupaya menjaga sikap kritis, sekaligus memberikan edukasi kepada pembaca mengenai isu-isu teknologi yang dianggap penting bagi masa depan masyarakat dan negara (Masduki et al., 2024).

Dalam menyusun narasi tentang teknologi, Kompas.id banyak mengandalkan sumber-sumber yang bersifat resmi atau pihak-pihak yang berwenang, seperti pejabat pemerintah, akademisi, peneliti, pelaku industri teknologi, serta perwakilan perusahaan digital. Narasumber tersebut tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga turut menentukan sudut pandang dan cara memahami teknologi yang diberitakan. Karena itu, teknologi sering kali diposisikan dalam kerangka kebijakan publik, pembangunan ekonomi, transformasi digital nasional, serta upaya meningkatkan daya saing Indonesia di tingkat global.

Penggunaan narasumber resmi dan pihak berwenang dalam pemberitaan Kompas.id ini berpengaruh penting terhadap narasi yang dihasilkan. Di satu sisi, narasi teknologi yang muncul menjadi lebih terstruktur, rasional, dan terhubung dengan agenda pembangunan. Namun di sisi lain, narasi tersebut berpotensi membatasi keragaman sudut pandang, terutama suara dari pengguna langsung, masyarakat awam, atau kelompok yang terdampak secara tidak langsung oleh teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa narasi teknologi dalam media arus utama tidak sepenuhnya netral, melainkan dipengaruhi oleh relasi kuasa, otoritas pengetahuan, dan kepentingan tertentu.

Dalam konteks Metaverse, karakter Kompas.id sebagai media arus utama berlangganan turut memengaruhi cara teknologi ini diposisikan dalam pemberitaan. Metaverse tidak semata-mata disajikan sebagai tren teknologi global, tetapi juga dikaitkan dengan isu-isu strategis seperti ekonomi digital, pendidikan, kebudayaan, dan masa depan cara manusia berinteraksi secara sosial. Dengan demikian, Metaverse disajikan sebagai narasi yang memiliki makna sosial dan politis, bukan sekadar inovasi teknologi yang berdiri sendiri.

Kompas.id juga memainkan peran penting dalam mengelola ekspektasi masyarakat terhadap teknologi baru. Melalui pemilihan sudut pandang, struktur penceritaan, serta bahasa yang digunakan, media ini berkontribusi dalam membentuk persepsi apakah Metaverse dipandang sebagai peluang, tantangan, atau sekadar fenomena sementara. Narasi yang

dihadirkan tidak hanya menjelaskan apa itu Metaverse, tetapi juga secara tidak langsung mengarahkan pembaca untuk memandang masa depan teknologi tersebut dengan cara tertentu.

Dalam penelitian ini, Kompas.id diposisikan sebagai produsen narasi, yaitu ruang di mana pemahaman tentang realitas teknologi dibangun melalui proses penceritaan yang melibatkan pihak media, narasumber, serta konteks sosial dan waktu tertentu. Narasi Metaverse yang muncul di Kompas.id bukan sekedar gambaran langsung dari realitas teknologi, melainkan hasil konstruksi yang dipengaruhi oleh nilai-nilai jurnalistik, kepentingan institusi, dan dinamika wacana publik. Karena itu, analisis terhadap Kompas.id sebagai produsen narasi menjadi penting untuk memahami bagaimana makna Metaverse dibentuk, dipertahankan, dan mengalami perubahan dari waktu ke waktu.

2.2 Metaverse sebagai Isu Media dan Wacana Teknologi di Indonesia

Metaverse muncul di ruang publik Indonesia bukan hanya sebagai istilah teknis dalam dunia teknologi digital, melainkan sebagai isu media yang juga mengandung makna sosial, ekonomi, dan kultural (Limano, 2023). Istilah Metaverse mulai banyak diperbincangkan di Indonesia seiring dengan perkembangan teknologi *virtual reality* dan *augmented reality*, serta meningkatnya pemberitaan media-media global mengenai perusahaan teknologi besar yang mempromosikan Metaverse sebagai bentuk baru interaksi digital (Sudarmanto & Ismail, 2023). Dalam konteks ini, media memiliki peranan penting dalam memperkenalkan, menjelaskan, dan membingkai Metaverse kepada publik yang sebagian besar belum memiliki pengalaman dengan teknologi tersebut secara langsung.

Sebagai isu media, Metaverse disajikan dalam bentuk wacana yang bersifat prospektif dan imajinatif. Media tidak hanya melaporkan keberadaan Metaverse sebagai teknologi, tetapi juga mengaitkannya dengan gambaran masa depan kehidupan sosial, ekonomi digital, pendidikan, hiburan, dan budaya (Waheed et al., 2025). Narasi yang dibangun sering kali menempatkan Metaverse sebagai simbol kemajuan teknologi dan transformasi digital yang akan mengubah cara manusia bekerja, belajar, dan berinteraksi. Dalam kondisi ini, Metaverse lebih banyak dipahami sebagai janji dan potensi, bukan sebagai kenyataan yang sudah benar-benar ada dan mapan (Bojic, 2022).

Di Indonesia, perbincangan tentang Metaverse berkembang seiring dengan program transformasi digital nasional yang dicanangkan oleh pemerintah. Media sering mengaitkan Metaverse dengan isu ekonomi digital, industri kreatif, pengembangan sumber daya manusia, serta visi Indonesia Emas 2045 (Setpres, 2022). Keterkaitan ini membuat Metaverse tidak hanya diposisikan sebagai inovasi teknologi global, tetapi juga sebagai peluang penting bagi pembangunan nasional. Dengan demikian, pemberitaan tentang Metaverse di media Indonesia

berada dalam persimpangan antara wacana teknologi global dan kepentingan nasional yang lebih lokal.

Meski demikian, sebagai wacana media, Metaverse juga mengalami proses penyederhanaan dan pemasyarakatan. Konsep yang rumit dan beragam dimensi sering kali disederhanakan agar mudah dipahami oleh masyarakat luas. Misalnya, dalam pemberitaan Kompas.id, Metaverse kerap dijelaskan sederhana sebagai “ruang virtual tiga dimensi tempat pengguna dapat berinteraksi layaknya di dunia nyata,” (Kompas.id, 2022a) yang menunjukkan adanya Upaya media dalam menyederhanakan konsep teknologi yang kompleks. Media menggunakan analogi, kiasan, dan narasi futuristik untuk menjelaskan Metaverse, sehingga teknologi ini menjadi lebih mudah dibayangkan meskipun belum sepenuhnya dipahami secara teknis. Proses ini sangat membantu guna membangun pemahaman awal di kalangan masyarakat, tetapi sekaligus berpotensi menghasilkan pemahaman yang kurang lengkap dan tidak utuh.

Wacana tentang Metaverse di media Indonesia juga ditandai oleh dominasi perspektif yang cenderung optimis, terutama pada fase awal kemunculannya. Media cenderung menyoroti peluang ekonomi, inovasi di berbagai industri, serta potensi kreativitas yang ditawarkan oleh Metaverse, sedangkan terkait risiko, keterbatasan teknis, dan dampak etis sering kali kurang mendapat porsi yang seimbang. Kecenderungan ini dapat terlihat diantaranya dalam pemberitaan Kompas.id yang sering menyoroti potensi Metaverse dalam mendorong ekonomi digital dan transformasi berbagai sektor (Kompas.id, 2022b, 2023), Situasi ini menunjukkan bahwa media berperan dalam membentuk ekspektasi publik yang tinggi terhadap teknologi baru, sejalan dengan logika kemajuan teknologi yang sering melekat dalam wacana modernisasi.

Seiring berjalannya waktu, pembicaraan tentang Metaverse di media mulai menunjukkan dinamika yang lebih beragam. Selain narasi optimisme, mulai muncul pula pemberitaan yang bersifat reflektif dan kritis, misalnya bahasan terkait kesiapan infrastruktur digital di Indonesia, kesenjangan akses terhadap teknologi, serta ketidakpastian implementasi Metaverse dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia. Hal ini terlihat misalnya dalam pemberitaan Kompas.id yang tidak hanya membahas potensi Metaverse, tetapi juga menyoroti tantangan seperti kesiapan infrastruktur digital dan kesenjangan akses teknologi di Indonesia (Kompas.id, 2023). Perubahan ini menunjukkan bahwa diskursus Metaverse tidak bersifat statis, melainkan terus mengalami proses negosiasi makna seiring dengan perkembangan teknologi itu sendiri dan perubahan kondisi sosial yang menyertainya.

Dalam konteks media, Metaverse juga dapat dipahami sebagai bagian dari siklus popularitas teknologi, di mana suatu inovasi mengalami fase pengenalan, euforia, evaluasi,

hingga akhirnya menjadi sesuatu yang dianggap biasa atau terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari. Konsep ini sejalan dengan model *Hype Cycle* yang dikenalkan oleh Gartner yang menjelaskan dinamika ekspektasi publik terhadap perkembangan teknologi baru (Dr Chris Anderton, 2023). Media berperan sebagai arena utama dalam setiap fase tersebut, baik melalui intensitas pemberitaan maupun melalui perubahan cara isu Metaverse dibingkai atau disajikan. Karena itu, diskursus Metaverse di media Indonesia tidak hanya mencerminkan perkembangan teknologi itu sendiri, tetapi juga mencerminkan dinamika perhatian publik serta agenda media dalam mengangkat isu tertentu.

Sebagai negara dengan jumlah pengguna internet yang sangat besar dan pertumbuhan akses digital yang cepat, Indonesia menjadi pasar yang menarik bagi perkembangan serta pemberitaan tentang Metaverse (We are Social, 2022). Media nasional, termasuk Kompas.id, memiliki peran penting dalam menerjemahkan wacana global mengenai Metaverse ke dalam konteks Indonesia. Proses penerjemahan ini tidak hanya melibatkan penyesuaian bahasa, tetapi juga pemilihan sudut pandang yang sesuai dengan kondisi sosial, ekonomi, serta kebijakan nasional yang ada di Indonesia.

Wacana Metaverse di media Indonesia tidak terjadi begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kepentingan ekonomi, kebijakan pemerintah, serta perkembangan industri teknologi. Pilihan topik, sudut pandang, dan narasumber dalam pemberitaan Metaverse menunjukkan bagaimana teknologi tersebut diposisikan sebagai isu yang relevan dan layak diperbincangkan. Dengan demikian, media tidak bersifat netral, melainkan secara aktif turut membentuk dan mempertahankan makna Metaverse.

Dalam penelitian ini, memahami Metaverse sebagai isu media dan wacana teknologi menjadi penting sebagai dasar untuk membaca hasil analisis naratif. Dengan melihat Metaverse sebagai wacana yang dibentuk melalui proses penceritaan media, penelitian ini tidak berfokus pada aspek teknis Metaverse, melainkan pada bagaimana teknologi tersebut dimaknai, diposisikan, dan dinegosiasikan dalam ruang publik Indonesia.

2.3 Dinamika Pemberitaan Metaverse di Kompas.id Periode 2022-2024

Pemberitaan Metaverse di Kompas.id sepanjang periode 2022 hingga 2024 menunjukkan dinamika yang signifikan dan cukup mencolok. Perubahan ini tidak hanya terlihat dari intensitas jumlah pemberitaan yang muncul, misalnya dari peningkatan jumlah artikel pada fase awal kemunculan Metaverse yang kemudian mengalami variasi pada periode berikutnya, namun juga terlihat dari pergeseran fokus pembahasan, sudut pandang, serta cara Metaverse diposisikan dalam narasi media (Kompas.id, 2022-2024). Karena itu, periode waktu ini

menjadi penting untuk dikaji sebagai konteks penelitian, karena merepresentasikan fase-fase berbeda dalam konstruksi makna Metaverse di ruang publik Indonesia.

Tahun 2022 dapat dilihat sebagai fase awal pengenalan dan euforia terhadap Metaverse. Pada periode ini, Metaverse mulai muncul secara intens dan masif dalam pemberitaan media Indonesia, termasuk Kompas.id, seiring dengan meningkatnya perhatian global terhadap teknologi tersebut. Media banyak mengangkat Metaverse sebagai simbol masa depan teknologi digital, dengan penekanan kuat pada potensi perubahan besar di berbagai bidang seperti ekonomi, pendidikan, hiburan, serta cara manusia berinteraksi secara social (Kompas.id, 2022b). Narasi yang muncul pada fase ini umumnya bersifat prospektif, futuristik, dan optimistik, serta menempatkan Metaverse sebagai bagian dari gelombang besar inovasi teknologi di tingkat global.

Dalam konteks Indonesia, antusiasme tinggi terhadap Metaverse pada tahun 2022 juga berkaitan erat dengan program transformasi digital nasional yang dicanangkan oleh pemerintah. Media mengaitkan Metaverse dengan isu ekonomi digital, industri kreatif, serta visi pembangunan jangka panjang seperti Indonesia Emas 2045 (Bappenas, 2019). Metaverse diposisikan sebagai peluang strategis yang dianggap sejalan dengan upaya pemerintah dalam mendorong inovasi dan daya saing global. Pada tahap ini, pemberitaan cenderung menekankan peluang dan potensi, sementara isu-isu terkait kesiapan masyarakat, infrastruktur pendukung, dan regulasi belum banyak menjadi bahasan.

Memasuki tahun 2023, pemberitaan Metaverse di Kompas.id mulai menunjukkan perubahan arah. Intensitas pemberitaan relatif menurun, dan narasi yang muncul menjadi lebih reflektif dan evaluatif. Media mulai mengangkat isu-isu seperti tantangan implementasi Metaverse, keterbatasan adopsi teknologi oleh masyarakat, serta ketidakpastian mengenai arah pengembangan teknologi ini baik di tingkat global maupun di Indonesia sendiri. Metaverse tidak lagi sepenuhnya diposisikan sebagai masa depan yang pasti akan terwujud, melainkan sebagai teknologi yang masih berada dalam proses mencari bentuk dan menemukan relevansinya di dunia nyata.

Dalam konteks Indonesia, fase ini bersinggungan dengan realitas sosial dan struktural yang lebih kompleks. Kesenjangan digital antar wilayah, keterbatasan infrastruktur teknologi, serta tingkat literasi digital Masyarakat (hitekno.com, 2023). Ini menjadi faktor-faktor penting yang memengaruhi keberlanjutan wacana tentang Metaverse. Media mulai menampilkan Metaverse dengan memperhatikan kondisi nyata yang ada di Indonesia, sehingga narasi yang muncul tidak lagi semata-mata hanya berorientasi pada imajinasi masa depan, melainkan juga mempertimbangan secara realistis terkait kesiapan dan kebutuhan masyarakat.

Pada tahun 2024, pemberitaan Metaverse di Kompas.id semakin menunjukkan proses normalisasi. Metaverse tidak lagi menjadi isu utama yang dibahas secara luas, melainkan muncul dalam konteks yang lebih spesifik dan terbatas. Pemberitaan pada periode ini cenderung mengaitkan Metaverse dengan penerapan konkret di sektor tertentu, seperti pendidikan, budaya, atau inovasi digital skala kecil (Kompas.id, 2024). Metaverse diperlakukan sebagai salah satu teknologi digital diantara berbagai inovasi lain yang berkembang, bukan lagi sebagai simbol besar dari transformasi digital secara keseluruhan.

Perubahan-perubahan ini menunjukkan bahwa narasi Metaverse di Kompas.id bersifat historis dan sangat dipengaruhi oleh konteks waktu tertentu. Narasi tersebut mengikuti dinamika perhatian publik dan perkembangan pembicaraan seputar teknologi. Media tidak mempertahankan satu narasi yang sama secara konsisten terus menerus, melainkan menyesuaikan gaya penceritaan sesuai dengan perubahan relevansi isu Metaverse dalam ruang publik. Dinamika tersebut memperlihatkan bagaimana media arus utama berperan dalam mengelola ekspektasi publik terhadap teknologi baru, mulai dari fase antusiasme tinggi hingga fase ketika teknologi tersebut menjadi hal yang normal dalam kehidupan sehari-hari. Dinamika pemberitaan Metaverse dalam rentang 2022–2024 menjadi konteks penting dalam penelitian ini karena menunjukkan perubahan perhatian terhadap Metaverse dalam pemberitaan Kompas.id. Perubahan tersebut selanjutnya dianalisis secara lebih mendalam melalui struktur naratif dalam teks pemberitaan.

2.4 Karakter Narasumber dan Sudut Pandang dalam Pemberitaan Metaverse

Pemberitaan Metaverse di media, termasuk di Kompas.id, tidak hanya ditentukan oleh topik yang diangkat, tetapi juga oleh pemilihan narasumber dan sudut pandang yang digunakan dalam penyusunan narasi berita. Narasumber berperan penting dalam membentuk cara masyarakat memahami dan memberikan makna pada isu Metaverse, karena mereka menjadi representasi suara dari pihak yang berwenang untuk menjelaskan, menilai, dan memberi legitimasi terhadap perkembangan teknologi tersebut. Karena itu, memahami karakter narasumber dan sudut pandang pemberitaan menjadi bagian penting dalam konteks penelitian ini.

Dalam pemberitaan Metaverse di Kompas.id, narasumber yang dihadirkan umumnya berasal dari kalangan institusi dan profesional, seperti pejabat pemerintah, akademisi, pakar teknologi, serta pelaku industri digital. Kehadiran narasumber dari kelompok ini mencerminkan praktik jurnalistik media arus utama yang mengutamakan kredibilitas dan otoritas pengetahuan. Narasumber dari institusi ini diposisikan sebagai pihak yang dianggap

memiliki kapasitas untuk menjelaskan Metaverse secara logis dan dapat dipercaya, terutama dalam kaitannya dengan kebijakan publik, arah pembangunan nasional, serta inovasi teknologi.

Dominasi narasumber dari kalangan institusional tersebut tentu saja memberikan dampak pada sudut pandang yang dihadirkan dalam pemberitaan. Metaverse sering kali ditingkatkan dalam kerangka kepentingan besar atau makro, seperti pertumbuhan ekonomi digital, peningkatan daya saing Indonesia di tingkat global, serta perubahan sosial berbasis teknologi. Sudut pandang ini cenderung menempatkan Metaverse sebagai isu strategis yang relevan dengan agenda nasional dan kepentingan publik secara luas. Dengan demikian, Metaverse tidak digambarkan sebagai pengalaman individual atau fenomena keseharian biasa, melainkan sebagai proyek besar yang berkaitan dengan masa depan masyarakat secara keseluruhan.

Dalam konteks Indonesia, pola pemilihan narasumber ini juga mencerminkan hubungannya antara media, pemerintah, dan industri teknologi. Media arus utama seperti Kompas.id sering menjadi ruang di mana wacana tentang teknologi dikaitkan dengan kebijakan pemerintah serta kepentingan pembangunan nasional. Hal ini terlihat dari kecenderungan pemberitaan yang menempatkan Metaverse dalam konteks transformasi digital nasional, perkembangan industri kreatif, serta kesiapan sumber daya manusia. Sudut pandang seperti ini semakin memperkuat posisi Metaverse sebagai isu yang bersifat struktural dan strategis.

Meski demikian, pilihan sudut pandang yang banyak mengandalkan aktor institusional juga membawa konsekuensi tertentu. Dalam pemberitaan Metaverse yang diteliti, suara dari kelompok non-institusional, seperti pengguna teknologi sehari-hari, komunitas digital, atau masyarakat umum, relatif jarang dihadirkan. Akibatnya, pengalaman masyarakat, keraguan, kekhawatiran, maupun kemungkinan penolakan terhadap teknologi ini belum banyak memperoleh ruang dalam narasi media. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemberitaan Metaverse dalam korpus penelitian ini lebih banyak menampilkan perspektif institusional dibandingkan pengalaman masyarakat sebagai pengguna teknologi. Kecenderungan ini sejalan dengan pembahasan Firmstone (Firmstone, 2024) bahwa rutinitas jurnalis dalam memilih narasumber cenderung mengutamakan sumber elite dan resmi. Kondisi tersebut dapat membatasi keragaman sumber serta mengurangi ruang bagi suara publik dalam pemberitaan.

Selain dipengaruhi oleh pemilihan narasumber, narasi pemberitaan juga dibentuk melalui proses produksi berita yang melibatkan pemilihan, pencarian sumber, dan penulisan informasi. Dalam pemberitaan Metaverse di Kompas.id, jurnalis cenderung berperan sebagai perantara yang menyampaikan pandangan narasumber tanpa selalu menempatkan dirinya sebagai aktor utama dalam cerita. Namun, posisi tersebut tidak berarti jurnalis hanya menyampaikan informasi secara pasif. Pilihan terhadap informasi yang dimasukkan atau dihilangkan, penekanan pada isu tertentu, serta urutan penyampaian informasi turut membentuk cara

pembaca memahami suatu peristiwa. Firmstone (2024) menjelaskan bahwa produksi berita mencakup proses seleksi, pencarian sumber, dan penulisan berita. Dengan demikian, meskipun narasi pemberitaan Metaverse banyak dibangun melalui pandangan para narasumber, cara informasi tersebut dipilih dan disusun tetap menjadi bagian penting dalam pembentukan narasi media.

Pemahaman tentang karakter narasumber dan sudut pandang pemberitaan ini menjadi relevan karena berkaitan langsung dengan pendekatan analisis naratif yang digunakan dalam penelitian ini. Gambaran mengenai siapa yang berbicara serta dari posisi atau latar belakang apa mereka berbicara memberikan konteks penting dalam memahami bagaimana narasi tentang Metaverse diproduksi dalam pemberitaan Kompas.id. Dengan demikian, kajian mengenai dinamika pemberitaan, pilihan narasumber, serta sudut pandang media tidak hanya berfungsi sebagai deskripsi konteks, tetapi juga menjadi landasan untuk menganalisis struktur narasi Metaverse secara lebih mendalam.