

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Transformasi digital menjadi salah satu bagian penting dalam arah pembangunan Indonesia. Perkembangan teknologi digital tidak hanya berkaitan dengan perubahan cara masyarakat memperoleh informasi dan berkomunikasi, tetapi juga mulai diarahkan pada perubahan dalam kegiatan ekonomi, pendidikan, pemerintahan, industri kreatif, dan berbagai bidang kehidupan lainnya. Dalam konteks tersebut, pemerintah Indonesia mendorong pengembangan ekosistem ekonomi dan masyarakat digital melalui berbagai kebijakan dan agenda transformasi digital. Salah satu teknologi yang sempat memperoleh perhatian dalam perkembangan tersebut adalah *metaverse*, yaitu lingkungan digital yang memungkinkan pengguna berinteraksi dalam ruang virtual dengan memanfaatkan berbagai teknologi seperti *Virtual Reality* (VR), *Augmented Reality* (AR), dan teknologi imersif lainnya.

Perhatian terhadap *metaverse* di Indonesia berkembang terutama pada periode ketika pembahasan mengenai agenda transformasi digital semakin kuat pada awal dekade 2020-an. Momentum tersebut semakin terlihat pada tahun 2022 ketika Indonesia menjadi tuan rumah Konferensi Tingkat Tinggi (KTT) G20 di Bali. Dalam konteks Presidensi G20 Indonesia, pembangunan ekonomi digital ditempatkan sebagai salah satu bagian penting dalam pembahasan agenda transformasi digital. Presiden Joko Widodo dalam Siaran Pers Presiden RI (2022) menegaskan pentingnya pembangunan ekonomi digital sebagai bagian dari upaya transformasi digital dan pemulihan ekonomi global. Pada periode tersebut, *metaverse* kemudian hadir dalam perbincangan mengenai perkembangan ekosistem digital dan berbagai kemungkinan penerapan teknologi digital di Indonesia.

Perhatian tersebut tidak berhenti pada pembahasan konseptual. Berbagai kegiatan dan inisiatif yang melibatkan pemerintah, perusahaan teknologi, perguruan tinggi, dan sektor lainnya mulai memperlihatkan bagaimana teknologi imersif, termasuk *metaverse*, dipandang sebagai bagian dari perkembangan ekosistem digital. Salah satu momentum yang berkaitan dengan hal tersebut adalah Digital Transformation Expo (DTE) yang diselenggarakan dalam rangkaian Presidensi G20 Indonesia. Selain itu, pada tahun 2023 diselenggarakan Indonesia Metaverse Show dalam rangka peringatan ulang tahun ke-25 Kementerian BUMN. Perkembangan tersebut memperlihatkan bahwa pada periode awal penelitian, *metaverse* tidak hanya muncul sebagai istilah teknologi yang sedang populer, tetapi juga dibicarakan dalam kaitannya dengan agenda transformasi dan pengembangan ekonomi digital.

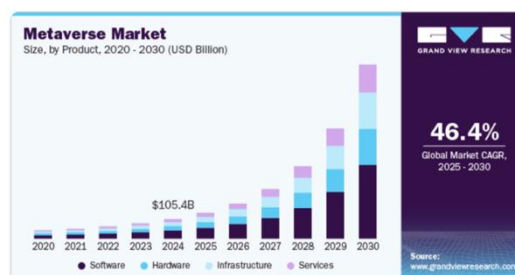
Konteks tersebut juga terlihat dalam arah kebijakan transformasi digital yang lebih luas. Kementerian Komunikasi dan Informatika memasukkan teknologi imersif seperti AR dan VR dalam *roadmap* transformasi digital Indonesia 2021–2024. Arah tersebut kemudian ditempatkan dalam kerangka yang lebih panjang melalui Visi Indonesia Digital 2045 (Bappenas, 2019). Dengan demikian, pembicaraan mengenai teknologi digital pada periode tersebut tidak berdiri sendiri, tetapi berada dalam konteks pembangunan ekosistem digital Indonesia yang mencakup infrastruktur digital, pemerintahan digital, ekonomi digital, serta masyarakat digital. Dalam konteks inilah *metaverse* sempat memperoleh ruang untuk dibicarakan sebagai salah satu kemungkinan perkembangan teknologi digital pada masa mendatang.



Gambar 1.1 Portal resmi program Visi Indonesia Digital digital2045.id
Sumber: digital2045.id Kominfo

Perhatian terhadap *metaverse* di Indonesia tersebut berlangsung bersamaan dengan perkembangan pembahasan teknologi ini di tingkat global. Istilah *metaverse* sendiri sebenarnya telah digunakan sebelum periode tersebut, tetapi menjadi jauh lebih populer setelah perusahaan teknologi besar seperti Facebook, yang kemudian berganti nama menjadi Meta, secara terbuka menyampaikan visi mengenai perkembangan dunia virtual sebagai bagian dari masa depan interaksi manusia. Perkembangan tersebut kemudian mendorong perhatian perusahaan teknologi, investor, dan lembaga riset terhadap kemungkinan perkembangan ekonomi yang berkaitan dengan *metaverse*.

Laporan Grand View Research (2024), misalnya, memperkirakan nilai pasar *metaverse* global pada tahun 2024 mencapai USD 105,40 miliar dan memproyeksikan pertumbuhan tahunan sebesar 46,4% hingga tahun 2030.



Gambar 1.2 Grafik Metaverse Market
Sumber: Grand View Research, 2024

Sementara itu, IMARC Group (2024) memperkirakan nilai pasar *metaverse* internasional pada tahun 2024 mencapai USD 132,60 miliar dan memproyeksikan pertumbuhan tahunan sebesar 36,35% hingga tahun 2033. Bloomberg juga memproyeksikan besarnya peluang ekonomi yang dapat muncul dari perkembangan *metaverse*. Perbedaan angka proyeksi tersebut menunjukkan adanya variasi dalam memperkirakan skala pertumbuhan pasar, tetapi secara umum memperlihatkan bahwa *metaverse* pada periode tersebut memperoleh perhatian yang cukup besar dari perspektif ekonomi dan teknologi.

Perkembangan tersebut juga terlihat pada berbagai sektor yang mulai mengeksplorasi penggunaan *metaverse*. Teknologi ini tidak hanya dikaitkan dengan permainan atau hiburan, tetapi juga dengan kegiatan perdagangan, pendidikan, komunikasi, pertemuan virtual, pemasaran, hingga pengembangan pengalaman digital. Dalam konteks Indonesia, perkembangan tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam berbagai bentuk inisiatif dan kolaborasi. Perusahaan teknologi, perguruan tinggi, maupun pelaku industri mulai mengembangkan kemungkinan pemanfaatan teknologi virtual dan imersif untuk berbagai kebutuhan.

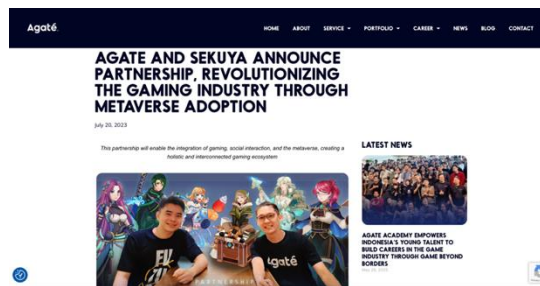
Pada sektor pendidikan, misalnya, terdapat kolaborasi antara perguruan tinggi dan perusahaan teknologi dalam pengembangan pembelajaran berbasis *metaverse*. Kolaborasi ini menggunakan teknologi virtual dan *Augmented Reality* (AR) dalam metode pembelajaran yang meliputi *Virtual Campus Environment*, di mana Sekolah Bisnis dan Manajemen (SBM ITB) membangun kampus virtual di dalam ekosistem RansVerse, sehingga mahasiswa dapat menghadiri kegiatan perkuliahan, seminar, dan diskusi dalam lingkungan 3D yang immersive.



Gambar 1.3 Ruang Kelas Virtual dalam RansVerse.

Sumber: Jabarprov.go.id, 2022

Pengembangan tersebut memperlihatkan bagaimana teknologi virtual pada periode tersebut mulai diposisikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan dalam kegiatan nyata, bukan semata-mata sebagai konsep teknologi masa depan. Di bidang pengembangan gim, Agate juga berkolaborasi dengan Sekuya dalam pengembangan Sekuya Multiverse yang mengintegrasikan gim, interaksi sosial, dan *metaverse*.



Gambar 1.4 Kolaborasi Agate dengan Sekuya dalam pengembangan Sekuya Multiverse
Sumber: Agate.id

Perkembangan serupa terlihat dalam pemanfaatan *metaverse* untuk bidang ekonomi dan industri kreatif. Salah satu contoh yang muncul dalam pemberitaan adalah pengembangan *metaverse* sebagai ruang alternatif untuk pemasaran produk. Pengembangan Metaverse Batik Lasem, misalnya, memperlihatkan upaya memanfaatkan ruang tiga dimensi untuk memberikan pengalaman virtual kepada konsumen sekaligus menjawab perubahan pola kunjungan dan pemasaran. Contoh tersebut menunjukkan bahwa pada periode awal penelitian, pembicaraan mengenai *metaverse* tidak hanya berada pada tingkat prediksi, tetapi mulai dikaitkan dengan berbagai bentuk eksperimen dan penerapan pada sektor tertentu.

Dalam sektor bisnis, perhatian terhadap *metaverse* juga terlihat dari keterlibatan perusahaan seperti WIR Group. Dalam sejumlah pemberitaan pada periode 2022, WIR Group muncul dalam berbagai kerja sama dengan perusahaan maupun institusi lain untuk mengembangkan ekosistem *metaverse*. Salah satu contohnya adalah kerja sama dengan Bank Mandiri yang diberitakan dalam konteks pengembangan potensi ekonomi *metaverse*. Pemberitaan lainnya menunjukkan keterlibatan WIR Group dalam pengembangan konten pendidikan bersama perguruan tinggi. Kehadiran berbagai aktor tersebut memperlihatkan bahwa *metaverse* pada periode tersebut ditempatkan dalam pembicaraan yang luas, mulai dari bisnis, pendidikan, hingga industri kreatif.

Namun demikian, perhatian terhadap *metaverse* yang sempat berkembang tersebut tidak berlangsung dalam intensitas yang sama pada tahun-tahun berikutnya. Perubahan tersebut dapat dilihat dari perkembangan pemberitaan media. Penelusuran awal terhadap pemberitaan mengenai *metaverse* pada sejumlah media daring nasional menunjukkan adanya penurunan jumlah artikel secara tajam sejak 2022.

Tahun	Detik.com	Kompas.com	Total	Penurunan (%)
2022	572	214	786	-
2023	148	28	176	-77,6%
2024	39	9	48	-72,7%
2025	19	2	21	-56,2%

Tabel 1.1 Pengamatan sederhana kata "Metaverse"

Sumber: Observasi sederhana Detik.com dan Kompas.com per tanggal 8 juni 2025

Secara umum, data tersebut memperlihatkan bahwa jumlah pemberitaan mengenai *metaverse* pada dua media daring tersebut mengalami penurunan dari tahun ke tahun. Pada 2022, pemberitaan masih muncul dalam jumlah yang relatif besar, kemudian turun pada 2023, kembali berkurang pada 2024, dan semakin sedikit pada 2025. Data ini digunakan sebagai observasi awal untuk melihat perubahan intensitas perhatian media terhadap isu *metaverse*, bukan sebagai data utama penelitian.

Perubahan tersebut menjadi semakin menarik ketika dilihat bukan hanya dari jumlah pemberitaan, tetapi dari keberadaan *metaverse* dalam ruang pemberitaan media secara lebih spesifik. Media tidak hanya berfungsi menyampaikan informasi mengenai suatu teknologi, tetapi juga memilih aspek tertentu untuk diberitakan, menghadirkan aktor tertentu sebagai sumber, serta menyusun peristiwa dan perkembangan teknologi melalui cara penceritaan tertentu. Karena itu, penurunan jumlah pemberitaan dapat menjadi petunjuk awal adanya perubahan posisi isu *metaverse* dalam wacana media, tetapi belum menjelaskan bagaimana perubahan tersebut terjadi dalam narasi pemberitaan.

Persoalan tersebut kemudian mengarahkan penelitian ini pada Kompas.id sebagai media yang menjadi objek penelitian. Kompas.id dipilih karena arsip pemberitaannya memungkinkan peneliti menelusuri perkembangan pemberitaan *metaverse* secara lebih terarah selama periode 2022–2024. Penelusuran terhadap artikel Kompas.id yang memuat kata kunci “metaverse” pada periode Januari 2022 hingga Oktober 2024 menghasilkan sebanyak 52 artikel.

Tahun	Jumlah Artikel	Persentase dari Total Korpus
2022	44	84,6%
2023	6	11,5%
2024	2	3,8%
Total	52	100%

Tabel 1.2 Distribusi Jumlah Artikel Metaverse di Kompas.id per Tahun (2022–2024)

Sumber: Olah data peneliti dari arsip Kompas.id, 2026

Distribusi tersebut memperlihatkan perubahan yang sangat tajam. Dari keseluruhan 52 artikel, sebanyak 44 artikel atau 84,6 persen diterbitkan pada 2022. Jumlah tersebut kemudian turun menjadi hanya 6 artikel pada 2023 dan kembali turun menjadi 2 artikel pada 2024. Dengan demikian, terjadi penurunan sebesar sekitar 86 persen dari 2022 ke 2023. Pada 2024, keberadaan *metaverse* dalam pemberitaan Kompas.id semakin terbatas karena hanya ditemukan dua artikel dalam periode penelitian.

Temuan tersebut penting karena menunjukkan bahwa perubahan yang terjadi bukan sekadar perubahan jumlah artikel, tetapi juga perubahan intensitas kehadiran isu *metaverse* dalam pemberitaan. Pada 2022, *metaverse* muncul dalam berbagai rubrik dan dikaitkan dengan beragam bidang kehidupan. Pemberitaan tidak hanya muncul dalam konteks teknologi, tetapi juga ekonomi, humaniora, opini, gaya hidup, pendidikan, internasional, hingga bidang lainnya. Keragaman tersebut menunjukkan bahwa *metaverse* pada saat itu memperoleh ruang pembicaraan yang cukup luas dalam media.

Pada tahun 2022, misalnya, rubrik Opini memuat 12 artikel, sedangkan Humaniora dan Ekonomi masing-masing memuat 6 artikel. Rubrik Kolom memuat 5 artikel dan Gaya Hidup memuat 4 artikel. Sisanya tersebar pada sejumlah rubrik lain. Keragaman rubrik tersebut memperlihatkan bahwa *metaverse* tidak diperlakukan semata-mata sebagai isu teknologi, tetapi telah masuk ke berbagai ruang pembahasan media. Sebaliknya, ketika memasuki tahun 2023 dan 2024, keberadaan *metaverse* dalam pemberitaan Kompas.id menjadi jauh lebih terbatas. Pada 2023 hanya terdapat enam artikel, sedangkan pada 2024 hanya dua artikel. Perubahan ini membuat penting untuk melihat lebih jauh bukan hanya berapa banyak pemberitaan mengenai *metaverse* yang muncul, tetapi juga apa yang masih dianggap penting untuk dibicarakan ketika pemberitaan tersebut semakin sedikit.

Pertanyaan tersebut menjadi penting karena dua artikel yang terbit pada 2024 tidak lagi terutama menempatkan *metaverse* sebagai gambaran mengenai peluang teknologi dan perkembangan bisnis. Salah satu artikel membahas perluasan regulasi terhadap kekerasan seksual di ranah virtual, sedangkan artikel lainnya membahas *metaverse* dalam kaitannya dengan diplomasi Indonesia. Dengan demikian, meskipun jumlah pemberitaan pada 2024 sangat terbatas, isu yang dibicarakan menunjukkan adanya perubahan fokus dari pembicaraan mengenai kemungkinan dan potensi teknologi menuju persoalan penggunaan, regulasi, dan kesiapan institusional.

Perubahan tersebut juga terlihat dari kecenderungan narasi yang ditemukan melalui pembacaan terhadap keseluruhan 52 artikel. Untuk memperoleh gambaran awal mengenai kecenderungan tersebut, artikel diklasifikasikan berdasarkan kecenderungan narasi dominan menjadi empat kategori, yaitu optimis, proporsional, skeptis, dan netral. Klasifikasi ini

digunakan sebagai pemetaan awal terhadap keseluruhan korpus sebelum dilakukan analisis naratif yang lebih mendalam terhadap artikel terpilih.

Pemetaan tersebut memperlihatkan bahwa pada 2022 terdapat 18 artikel dengan kecenderungan optimis dan 18 artikel dengan kecenderungan proporsional. Artinya, narasi mengenai *metaverse* pada tahun tersebut tidak sepenuhnya seragam. Di satu sisi, terdapat pemberitaan yang menempatkan *metaverse* sebagai peluang ekonomi, inovasi, dan teknologi masa depan. Di sisi lain, terdapat pula pemberitaan yang mulai membahas keterbatasan, risiko, dan persoalan yang menyertainya.

Pada 2023, jumlah artikel yang membahas *metaverse* menurun tajam dan kecenderungan narasinya juga memperlihatkan perubahan. Hanya terdapat satu artikel dengan kecenderungan optimis dan satu artikel proporsional, sementara dua artikel tergolong skeptis dan dua lainnya netral. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ketika frekuensi pemberitaan menurun, pembicaraan mengenai *metaverse* juga tidak lagi didominasi oleh gambaran mengenai peluang dan ekspansi teknologi seperti yang banyak ditemukan pada periode sebelumnya.

Pada 2024, kedua artikel yang ditemukan dikategorikan sebagai proporsional. Keduanya tidak sepenuhnya menolak keberadaan atau kemungkinan pemanfaatan *metaverse*, tetapi pembahasannya lebih diarahkan pada persoalan yang muncul dari perkembangan ruang virtual serta kebutuhan akan kesiapan regulasi dan institusi. Dengan demikian, perubahan selama periode penelitian dapat dilihat sebagai perubahan dalam arah pembicaraan mengenai *metaverse*, bukan sekadar perubahan kuantitas artikel.

Namun, kategori optimis, proporsional, skeptis, dan netral tersebut belum sepenuhnya menjelaskan bagaimana perubahan narasi tersebut dibangun. Dua artikel dapat sama-sama dikategorikan proporsional, tetapi dapat memiliki cara yang berbeda dalam menyusun waktu, menempatkan peristiwa, menghadirkan sumber, memberikan ruang kepada suatu pernyataan, maupun memosisikan pembaca terhadap persoalan yang dibahas. Begitu pula perubahan dari narasi yang berorientasi pada potensi menuju narasi yang lebih berhati-hati tidak cukup dijelaskan hanya dengan menyebut bahwa pemberitaan menjadi lebih positif atau negatif.

Persoalan tersebut menjadi semakin penting karena *metaverse* pada awal periode penelitian pernah ditempatkan dalam konteks perkembangan dan agenda transformasi digital yang lebih luas, sementara beberapa tahun kemudian kehadirannya dalam pemberitaan Kompas.id menjadi sangat terbatas. Dengan kata lain, terdapat perubahan posisi *metaverse* dalam ruang pemberitaan yang perlu dipahami melalui teks-teks yang masih muncul. Ketika perhatian terhadap suatu isu berubah, media dapat menjadi salah satu ruang yang memperlihatkan bagaimana perubahan tersebut dikonstruksi melalui pilihan cerita, urutan peristiwa, sumber yang diberikan ruang, dan sudut pandang yang digunakan.

Dalam konteks penelitian ini, media tidak diposisikan sebagai pihak yang dapat memberikan jawaban langsung mengenai alasan perubahan arah kebijakan atau perkembangan teknologi *metaverse*. Penelitian ini juga tidak dimaksudkan untuk menilai berhasil atau tidaknya agenda transformasi digital pemerintah. Konteks agenda transformasi digital pemerintah digunakan sebagai entry point untuk memahami mengapa *metaverse* pada awal periode penelitian memperoleh perhatian yang cukup besar dan kemudian menarik untuk ditelusuri ketika perhatian tersebut mengalami penurunan. Fokus penelitian tetap berada pada bagaimana perubahan tersebut hadir dan dinarasikan dalam pemberitaan media.

Dengan demikian, penelitian ini tidak berhenti pada pertanyaan mengenai mengapa jumlah artikel mengenai *metaverse* menurun. Penurunan jumlah pemberitaan merupakan gejala awal yang mengantarkan penelitian pada persoalan yang lebih mendalam, yaitu bagaimana Kompas.id membangun narasi tentang *metaverse* ketika posisi isu tersebut mengalami perubahan selama periode 2022–2024. Pada 2022, *metaverse* banyak hadir melalui pembicaraan mengenai potensi, peluang, inovasi, dan proyeksi masa depan. Pada 2023, pemberitaan semakin sedikit dan sejumlah artikel mulai menampilkan ketidakpastian, keterbatasan, serta kehati-hatian. Pada 2024, ketika hanya dua artikel yang ditemukan, *metaverse* muncul dalam konteks persoalan sosial, regulasi, diplomasi, dan kesiapan menghadapi perkembangan ruang virtual.

Pergeseran tersebut menjadi dasar penting untuk melihat *metaverse* sebagai sebuah narasi media yang mengalami perubahan, bukan hanya sebagai sebuah teknologi yang mengalami perubahan popularitas. Penelitian ini kemudian memandang bahwa perubahan tersebut perlu dibaca melalui struktur penceritaan yang digunakan media. Bagaimana media menempatkan suatu peristiwa dalam urutan waktu, bagaimana ruang pemberitaan diberikan kepada suatu peristiwa dibandingkan peristiwa lainnya, bagaimana suatu peristiwa disajikan melalui sudut pandang tertentu, serta siapa yang diberi kesempatan untuk berbicara merupakan bagian penting dalam memahami konstruksi narasi.

Untuk menganalisis persoalan tersebut, penelitian ini menggunakan teori naratif Gerard Genette. Kerangka Genette memungkinkan penelitian melihat narasi melalui unsur *tense*, *mood*, dan *voice*. Unsur *tense* digunakan untuk melihat hubungan antara waktu cerita dan waktu penceritaan, termasuk bagaimana pemberitaan mengenai masa depan, masa lalu, maupun peristiwa yang sedang berlangsung disusun. Unsur *mood* digunakan untuk melihat jarak dan perspektif dalam penyajian cerita, sedangkan *voice* digunakan untuk melihat siapa yang berbicara dan bagaimana posisi pencerita dibangun dalam teks.

Penggunaan teori naratif tersebut menjadi penting karena penelitian ini tidak hanya ingin mengetahui apakah suatu artikel cenderung optimis, proporsional, skeptis, atau netral.

Penelitian ini ingin memahami bagaimana kecenderungan tersebut dibangun melalui cara Kompas.id menceritakan *metaverse*. Dengan demikian, data mengenai kecenderungan narasi, aktor atau narasumber, rubrik, serta tema yang telah dipetakan pada tahap awal tidak menjadi hasil akhir penelitian, melainkan menjadi dasar untuk masuk pada pembacaan naratif yang lebih mendalam.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membahas perkembangan *metaverse* dari perspektif yang berbeda. Kim dan Kim (2023), misalnya, mengkaji pemberitaan *metaverse* di Korea Selatan dan menunjukkan perubahan perhatian terhadap isu tersebut. Penelitian lain seperti Suparyati dkk. dan Nursanti dkk. membahas perkembangan *metaverse* terutama berkaitan dengan aspek implementasi, ekonomi, maupun berbagai hambatan yang muncul dalam penerapannya. Penelitian-penelitian tersebut memberikan gambaran mengenai perkembangan *metaverse*, tetapi belum secara khusus menjelaskan bagaimana perubahan tersebut dikonstruksi melalui narasi media di Indonesia.

Posisi penelitian ini berada pada celah tersebut. Penelitian tidak hanya melihat *metaverse* dari aspek perkembangan teknologi, potensi ekonomi, atau hambatan implementasinya, tetapi menempatkan pemberitaan media sebagai ruang untuk memahami perubahan cara isu tersebut diceritakan. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan analisis naratif Gerard Genette untuk membaca perubahan tersebut secara lebih mendalam. Dengan cara ini, penelitian dapat bergerak dari pertanyaan mengenai berapa banyak pemberitaan *metaverse* yang muncul menuju pertanyaan mengenai bagaimana perubahan posisi *metaverse* dalam pemberitaan tersebut dinarasikan.

Berdasarkan uraian tersebut, fenomena utama penelitian ini dapat dirumuskan sebagai adanya perubahan yang cukup tajam dalam kehadiran dan cara pemberitaan *metaverse* di Kompas.id selama 2022–2024. *Metaverse* yang pada awal periode penelitian memperoleh ruang pembicaraan yang luas dalam konteks potensi teknologi, ekonomi, inovasi, dan agenda transformasi digital, kemudian semakin jarang diberitakan. Ketika masih muncul, isu tersebut juga hadir dengan fokus yang berbeda, termasuk ketidakpastian, risiko, regulasi, persoalan sosial, dan kesiapan institusional. Perubahan tersebut menjadi penting untuk diteliti karena narasi media dapat memperlihatkan bagaimana suatu teknologi yang sebelumnya ditempatkan sebagai bagian dari masa depan digital kemudian mengalami perubahan posisi dalam wacana publik.

Atas dasar persoalan tersebut, penelitian ini berfokus pada bagaimana Kompas.id menarasikan *metaverse* selama periode 2022–2024 dan bagaimana perubahan narasi tersebut dapat dipahami melalui unsur *tense*, *mood*, dan *voice* dalam teori naratif Gerard Genette (1980). Periode 2022–2024 dipilih karena mencakup fase ketika pemberitaan *metaverse* masih relatif

intensif hingga fase ketika isu tersebut hampir tidak lagi muncul dalam pemberitaan Kompas.id. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai perubahan narasi *metaverse* dalam media Indonesia, sekaligus memperlihatkan bagaimana media merepresentasikan perubahan posisi suatu isu teknologi dalam perkembangan agenda transformasi digital.

1.2 Rumusan Masalah

Metaverse sempat memperoleh perhatian dalam konteks agenda transformasi digital di Indonesia, tetapi dalam perkembangannya jumlah pemberitaan mengenai Metaverse di media mengalami penurunan yang cukup tajam. Kondisi tersebut menunjukkan adanya perubahan dalam pembicaraan mengenai Metaverse di ruang publik yang perlu dipahami tidak hanya dari jumlah pemberitaannya, tetapi juga dari bagaimana media membangun dan menyampaikan narasi mengenai teknologi tersebut. Penelitian ini memfokuskan kajian pada pemberitaan Metaverse di Kompas.id periode 2022–2024 untuk melihat bagaimana konstruksi narasi tersebut terbentuk sepanjang periode penelitian.

Untuk memahami konstruksi narasi tersebut secara lebih mendalam, penelitian ini menggunakan teori narasi Gerard Genette, khususnya melalui analisis terhadap aspek *tense*, *mood*, dan *voice* dalam pemberitaan. Kerangka tersebut digunakan untuk melihat bagaimana Kompas.id menyusun cerita mengenai Metaverse, termasuk cara peristiwa disusun dalam waktu, perspektif pemberitaan dibangun, serta suara narasumber dihadirkan.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana narasi pemberitaan Metaverse di Kompas.id periode 2022–2024 dalam konteks agenda transformasi digital di Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana narasi pemberitaan Metaverse di Kompas.id periode 2022–2024 dalam konteks agenda transformasi digital di Indonesia. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana Kompas.id membangun narasi mengenai Metaverse melalui struktur penceritaan, pengaturan waktu, perspektif pemberitaan, serta suara yang dihadirkan dalam teks berita dengan menggunakan perspektif teori narasi Gerard Genette (1980). Analisis tersebut digunakan untuk memahami bagaimana narasi Metaverse dikonstruksi dan bagaimana karakter narasi tersebut berkembang sepanjang periode 2022–2024.

1.4 Signifikansi Penelitian

a. Signifikansi Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian komunikasi dan media di Indonesia, khususnya dalam memahami bagaimana media mengonstruksi narasi mengenai teknologi baru seperti Metaverse. Dengan menerapkan teori narasi Gerard Genette (1980), penelitian ini memberikan pemahaman mengenai bagaimana media menyusun cerita mengenai teknologi melalui aspek waktu, suasana, dan suara. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang lebih banyak membahas aspek teknis, implementasi, atau ekonomi Metaverse, seperti penelitian Suparyati dkk. (2024), penelitian ini memberikan perspektif naratif untuk memahami bagaimana pemberitaan mengenai Metaverse dikonstruksi dan berkembang dalam konteks transformasi digital di Indonesia.

b. Signifikansi Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi jurnalis dan praktisi media dalam memahami bagaimana narasi mengenai teknologi baru dibangun dan berkembang dalam pemberitaan. Temuan mengenai konstruksi narasi Metaverse di Kompas.id dapat menjadi bahan refleksi bagi media dalam menyusun pemberitaan teknologi yang informatif, kontekstual, dan berimbang, terutama ketika perhatian terhadap suatu teknologi mengalami perubahan.

c. Signifikansi Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman masyarakat tentang bagaimana narasi media membentuk persepsi terhadap Metaverse, sejalan dengan Visi Indonesia Digital 2045. Dengan mengungkap pola naratif, penelitian ini membantu publik mengenali bias atau penekanan tertentu dalam pemberitaan, sehingga mendorong literasi kritis terhadap teknologi baru dan mendukung adopsi teknologi yang lebih bijak di masyarakat.

1.5 Kerangka Penelitian

1.5.1 *State of the Art*

Dalam upaya memastikan keaslian dari penelitian ini, telah dilakukan penelusuran atas penelitian-penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya, baik dalam konteks nasional maupun internasional. Penelusuran dilakukan melalui sistem database akademik seperti *Google Scholar*, repositori universitas, jurnal ilmiah terakreditasi, serta platform akademik internasional untuk mengidentifikasi penelitian yang memiliki kesamaan tema, objek, atau metode serupa dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

Penelitian mengenai Metaverse telah berkembang seiring dengan meningkatnya perhatian terhadap teknologi tersebut. Namun, penelitian terdahulu yang telah ditelaah menunjukkan

bahwa kajian mengenai Metaverse masih banyak berfokus pada aspek implementasi, penerimaan teknologi, peluang ekonomi, serta perkembangan pemberitaan secara kuantitatif. Sementara itu, kajian yang secara khusus melihat bagaimana media di Indonesia mengonstruksi narasi mengenai Metaverse secara kualitatif masih terbatas. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan digunakan untuk menempatkan penelitian ini dalam perkembangan kajian mengenai Metaverse.

Suparyati, Tamrin, dan Cahyono (2024) melalui penelitian “Implementasi Metaverse untuk Optimalisasi Pembelajaran di Era Kurikulum Merdeka” mengkaji implementasi Metaverse dalam bidang pendidikan di Indonesia. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Innovation Diffusion Theory* untuk melihat penerimaan teknologi. Hasil penelitian menunjukkan adanya potensi Metaverse dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, tetapi penerapannya masih menghadapi hambatan berupa infrastruktur jaringan, biaya perangkat VR/AR, dan belum adanya standardisasi platform. Penelitian tersebut memberikan gambaran mengenai potensi dan hambatan implementasi Metaverse dalam bidang pendidikan, tetapi tidak secara khusus membahas bagaimana media mengonstruksi narasi mengenai perkembangan teknologi tersebut.

Selanjutnya, Nursanti, Wijayanto, dan Rama (2024) melalui penelitian “Ekonomi Digital: Tantangan dan Peluang di Era Revolusi Industri 5.0 dan Metaverse” membahas peluang dan tantangan Metaverse dalam perkembangan ekonomi digital Indonesia. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan mixed-method dengan melibatkan survei terhadap pelaku usaha digital dan wawancara dengan pemangku kepentingan industri teknologi. Hasil penelitian menunjukkan adanya potensi Metaverse dalam bidang e-commerce, pendidikan digital, dan industri hiburan, sekaligus berbagai tantangan berupa keterbatasan literasi digital, regulasi, dan resistensi budaya. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembahasan mengenai Metaverse tidak hanya berkaitan dengan potensi teknologi, tetapi juga dengan berbagai kondisi yang memengaruhi penerapannya. Namun, penelitian tersebut belum melihat bagaimana potensi dan tantangan tersebut dikonstruksi melalui pemberitaan media.

Kajian mengenai pemberitaan Metaverse kemudian terlihat dalam penelitian Joung Kim dan Yoon Kim (Kim & Kim, 2023) berjudul “*Exploring the Online News Trends of the Metaverse in South Korea: A Data-Mining-Driven Semantic Network Analysis*”. Penelitian tersebut menganalisis 15.847 artikel berita online dari 20 platform media di Korea Selatan selama periode 2020–2022 dengan pendekatan *data mining*, *web scraping*, *natural language processing*, dan *social network analysis*. Hasil penelitian mengidentifikasi sejumlah kluster semantik yang menghubungkan Metaverse dengan transformasi digital, ekonomi virtual, dan

interaksi sosial, serta menunjukkan adanya penurunan pemberitaan pada periode tertentu yang mengindikasikan gejala *hype fatigue* dalam pemberitaan Metaverse. Penelitian Kim dan Kim memberikan gambaran mengenai dinamika pemberitaan Metaverse, tetapi menggunakan pendekatan kuantitatif dan berada dalam konteks media Korea Selatan. Oleh karena itu, penelitian tersebut belum menjelaskan secara mendalam bagaimana struktur narasi mengenai Metaverse dibangun dalam konteks media Indonesia.

Selain penelitian mengenai Metaverse, penelitian naratif di Indonesia juga telah digunakan untuk mengkaji berbagai isu sosial dan budaya. Penelitian Arizal dan rekan-rekan (2022) mengenai narasi perspektif partai oposisi terhadap pemberhentian tayangan Indonesia Lawyer Club di TV One menggunakan analisis naratif untuk melihat konstruksi cerita dalam konteks isu politik. Sementara itu, penelitian Cherise et al. (2023) mengenai gambaran tindak kekerasan terhadap perempuan dalam drama Korea “*The Glory*” menggunakan analisis naratif untuk mengkaji konstruksi cerita dalam konteks budaya populer. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa analisis naratif dapat digunakan untuk memahami bagaimana suatu realitas dikonstruksi melalui struktur cerita, tetapi objek kajiannya berbeda dengan penelitian ini karena tidak berfokus pada narasi media mengenai teknologi Metaverse.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, terlihat bahwa kajian Metaverse telah memberikan pemahaman mengenai implementasi, peluang dan tantangan ekonomi, serta perkembangan pemberitaan Metaverse. Kajian mengenai pemberitaan Metaverse juga telah dilakukan, tetapi penelitian yang ditelaah masih menggunakan pendekatan kuantitatif dan berada di luar konteks Indonesia. Di sisi lain, penelitian naratif di Indonesia telah digunakan untuk memahami konstruksi berbagai isu, tetapi belum secara khusus diarahkan pada pemberitaan mengenai Metaverse. Penelitian ini menempatkan dirinya pada pertemuan antara kedua kajian tersebut dengan menganalisis bagaimana media mengonstruksi narasi Metaverse dalam konteks Indonesia.

Penelitian ini secara khusus mengkaji pemberitaan Metaverse di Kompas.id selama periode 2022–2024 dengan menggunakan teori narasi Gerard Genette. Pemilihan periode tersebut memungkinkan penelitian melihat pemberitaan Metaverse pada saat teknologi tersebut memperoleh perhatian yang cukup besar hingga mengalami penurunan pemberitaan dalam periode berikutnya. Dengan menggunakan konsep naratif Genette, penelitian tidak hanya melihat aspek apa yang diberitakan, tetapi juga bagaimana cerita mengenai Metaverse disusun melalui pengaturan waktu, perspektif atau suasana penceritaan, serta suara yang dihadirkan dalam teks. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai konstruksi narasi Metaverse dalam media Indonesia dan perkembangan cara media menceritakan teknologi tersebut sepanjang periode 2022–2024.

1.5.2 Paradigma Penelitian

Penelitian ini menggunakan paradigma interpretif sebagai landasan filosofis dalam memahami fenomena sosial. Creswell (2018) mengungkapkan bahwa paradigma interpretif bertujuan untuk memahami dunia pengalaman manusia dengan menekankan bahwa realitas merupakan hasil dari konstruksi sosial. Paradigma ini memandang bahwa realitas tidaklah bersifat objektif dan statis, melainkan dikonstruksi melalui proses interpretasi dan pemaknaan yang dilakukan oleh individu atau kelompok dalam konteks sosial tertentu. Lincoln dan Guba (Lincoln & Guba, 1990) menekankan bahwa dalam paradigma interpretif, peneliti dan objek yang diteliti saling berinteraksi dan mempengaruhi satu sama lain, subjek yang mengetahui dan objek yang diketahui tidak dapat dipisahkan. Paradigma ini memberi penekanan pada pemahaman mendalam mengenai fenomena sosial dari perspektif peneliti yang terlibat, dengan mengakui bahwa pengetahuan terbentuk melalui interaksi antara peneliti dan objek yang diteliti. Dalam penelitian ini, paradigma interpretif digunakan untuk memahami bagaimana Kompas.id mengonstruksi narasi mengenai Metaverse dalam pemberitaan periode 2022–2024. Dalam penelitian ini, pemberitaan Kompas.id dipahami sebagai teks media yang dapat dianalisis untuk melihat bagaimana makna mengenai Metaverse dikonstruksi dalam konteks sosial, budaya, dan ekonomi di Indonesia.

Penelitian ini menggunakan tradisi sosiokultural dalam studi komunikasi yang menekankan pada pemahaman komunikasi sebagai proses konstruksi makna dalam konteks sosial dan budaya. Craig (Craig, 1999) menjelaskan bahwa tradisi sosiokultural memandang komunikasi sebagai proses simbolik di mana realitas diproduksi, dipertahankan, diperbaiki, atau ditransformasikan. Tradisi ini menekankan bahwa makna tidak melekat secara otomatis pada pesan, melainkan dikonstruksi melalui interaksi sosial dan konteks budaya yang melatarbelakanginya. Dalam penelitian narasi Metaverse ini, tradisi sosiokultural memungkinkan analisis mendalam tentang bagaimana Kompas.id tidak hanya menyampaikan informasi tentang teknologi Metaverse, tetapi juga berperan dalam memproduksi, mempertahankan, dan mentransformasi makna teknologi tersebut dalam konteks masyarakat Indonesia. Dalam penelitian ini, narasi Metaverse dalam Kompas.id dipahami dalam kaitannya dengan simbol, nilai, serta konteks sosial dan ekonomi di Indonesia, termasuk konteks transformasi digital yang menjadi latar perkembangan teknologi digital di Indonesia.

Penelitian ini berada pada level komunikasi massa, yang menurut McQuail (2020) merupakan bentuk komunikasi yang melibatkan penyampaian pesan melalui media massa kepada audiens dengan jumlah besar, heterogen, dan tersebar di berbagai tempat. Komunikasi massa memiliki karakteristik khusus yaitu bersifat satu arah, menggunakan teknologi media sebagai alat, dan melibatkan institusi media sebagai *gatekeeper* yang menentukan informasi

mana yang layak disebarkan kepada khalayak. Dalam penelitian ini, level komunikasi massa menjadi fokus utama karena akan melihat bagaimana Metaverse dinarasikan dan disebarluaskan melalui Kompas.id kepada masyarakat Indonesia periode 2022-2024. Kompas.id dalam penelitian ini dipandang sebagai salah satu ruang tempat informasi dan makna mengenai Metaverse diproduksi serta disampaikan kepada khalayak, sehingga konstruksi narasi dalam pemberitaannya menjadi penting untuk dikaji dalam konteks perkembangan teknologi digital di Indonesia.

Penelitian ini menggunakan metode analisis naratif kualitatif dengan teori narasi Gerard Genette (1980) sebagai kerangka utama. Analisis naratif memungkinkan peneliti untuk menggali makna mendalam yang terkandung dalam teks berita Kompas.id melalui elemen naratif seperti urutan (*order*), durasi (*duration*), dan suara (*voice*). Dalam penelitian ini, analisis naratif kualitatif diterapkan untuk mengungkap bagaimana Kompas.id mengonstruksi narasi Metaverse melalui struktur penceritaan, pengaturan waktu, perspektif pemberitaan, dan suara yang dihadirkan dalam teks selama periode 2022–2024.

1.5.3 Teori Narasi Media

Teori narasi media menjadi dasar pada penelitian ini berasal dari kerangka naratologi yang dikembangkan oleh Gerard Genette dalam bukunya *Narrative Discourse: An Essay in Method* (1980). Buku ini merupakan terjemahan bahasa Inggris dari karya asli berbahasa Prancis berjudul *Discours du récit* yang diterbitkan pada tahun 1972. Buku ini menawarkan pendekatan untuk menganalisis struktur cerita dalam teks naratif. Genette (1980) menekankan bahwa narasi bukanlah sekadar kumpulan fakta yang statis, melainkan sebuah sistem yang terbuka dan dinamis, yang berinteraksi dengan pembaca atau audiens dalam konteks tertentu. Ini membuat teori narasi Genette menjadi sesuai untuk diterapkan pada teks media seperti berita, yang sering kali merespons peristiwa aktual dan membentuk opini publik. Dalam konteks penelitian ini, teori narasi Genette digunakan untuk memahami bagaimana Kompas.id mengonstruksi cerita mengenai Metaverse melalui pilihan struktur dan cara penyampaian dalam teks pemberitaan. Melalui pendekatan tersebut, penelitian dapat melihat bagaimana suatu teknologi ditempatkan dan dimaknai dalam pemberitaan berdasarkan cara cerita disusun dan disampaikan.

Genette (1980) membagi analisis naratif menjadi tiga kategori utama: waktu (*tense*), suasana (*mood*), dan suara (*voice*). Ketiga kategori ini saling terkait dan bersama-sama membentuk pemahaman menyeluruh tentang struktur naratif dalam sebuah teks.

Kategori Waktu (*Tense*)

Mengeksplorasi bagaimana peristiwa dalam cerita disusun secara temporal, atau berhubungan dengan waktu. Kategori ini terdiri dari tiga elemen kunci: urutan (*order*), durasi (*duration*), dan frekuensi (*frequency*).

- a. Urutan (*order*): mengacu pada cara penyampaian peristiwa yang mungkin menyimpang dari urutan kronologis alami, seperti menggunakan kilas balik (*analepsis*) untuk mengingat kejadian masa lalu atau kilas maju (*prolepsis*) untuk memprediksi masa depan. Dalam pemberitaan media, misalnya, sebuah artikel tentang metaverse mungkin memulai dengan perkembangan terkini di tahun 2024, kemudian mundur ke peluncuran awal oleh *Facebook* pada 2021 untuk memberikan konteks historis, sehingga pembaca lebih mudah memahami evolusi teknologi tersebut.
- b. Durasi (*duration*): berkaitan dengan kecepatan atau panjang pendeknya penyampaian cerita, seperti mempercepat narasi melalui ringkasan singkat (*acceleration*) atau memperlambatnya dengan deskripsi mendetail (*slowdown*). Elemen ini memungkinkan penekanan pada aspek tertentu; contohnya, media bisa menghabiskan durasi panjang untuk membahas manfaat ekonomi metaverse seperti peluang bisnis virtual, sementara hanya sekilas menyentuh risiko seperti masalah privasi, yang akhirnya memengaruhi fokus pembaca.
- c. Frekuensi (*frequency*): melibatkan pengulangan peristiwa dalam narasi, seperti narasi *singulatif* (satu peristiwa diceritakan sekali), *repetitif* (satu peristiwa diceritakan berkali-kali), atau *iteratif* (peristiwa berulang diceritakan sekali saja). Dalam berita teknologi, ini bisa terlihat ketika media berulang kali mengulang pola narasi tentang “tren metaverse” sebagai sesuatu yang berulang dalam inovasi digital, sehingga memperkuat kesan bahwa Metaverse adalah fenomena berkelanjutan. Secara keseluruhan, kategori waktu membantu mengungkap bagaimana media mengatur alur cerita untuk membangun makna yang lebih dalam.

Kategori Suasana (*Mood*)

Membahas jarak dan perspektif dalam penyajian cerita, yang menentukan bagaimana narasi disampaikan kepada pembaca. Genette menjelaskan bahwa suasana ini tergantung pada “jarak” antara narator dan cerita, serta perspektif yang dipilih, yang bisa dibandingkan dengan nada atau irama dalam musik. Secara sederhana, suasana bisa bersifat *mimetik* (penyajian langsung dan detail, seperti meniru realitas secara hidup) atau *diegetik* (penyajian ringkas dan ringkasan, seperti menceritakan secara umum). Dalam konteks media, ini relevan untuk menganalisis bagaimana Kompas.id menyajikan topik Metaverse, apakah dengan jarak jauh

dan perspektif netral (misalnya, melalui fakta-fakta umum tanpa emosi), atau jarak dekat dan mendalam (misalnya, melalui kutipan pakar atau deskripsi visual yang hidup tentang dunia virtual). Pendekatan ini dapat membentuk persepsi pembaca; perspektif netral mungkin membuat Metaverse terlihat sebagai teknologi prospektif yang aman, sementara perspektif mendalam bisa menyoroti risiko seperti dampak sosial, sehingga pembaca menjadi lebih kritis. Kategori ini menekankan bahwa cara penyajian bukanlah hal sepele, melainkan alat utama untuk mengarahkan pemahaman audiens terhadap isi narasi.

Kategori Suara (*Voice*)

Menyoroti identitas dan posisi narator dalam cerita. Genette membedakan narator berdasarkan tingkatannya: narator *ekstradiegetik* (berada di luar cerita, seperti pengarang yang menceritakan dari luar) versus *intradiegetik* (berada di dalam cerita sebagai karakter). Selain itu, ada hubungan narator dengan cerita: *heterodiegetik* (narator eksternal, tidak terlibat langsung) versus *homodiegetik* (narator yang terlibat sebagai bagian dari cerita). Dalam berita media, wartawan biasanya berperan sebagai narator *ekstradiegetik-heterodiegetik*, yang menyusun cerita secara objektif dari luar, tetapi tetap memengaruhi makna melalui pilihan sudut pandang. Misalnya, memilih sumber kutipan yang mendukung atau kritis terhadap Metaverse. Teori Genette di sini memberikan kerangka sistematis yang universal untuk memahami komposisi teks, karena ia berlaku tidak hanya pada sastra tetapi juga pada narasi non-fiksi seperti jurnalisme. Dengan demikian, kategori suara membantu mengungkap siapa “suara” di balik narasi dan bagaimana hal itu membentuk kepercayaan serta interpretasi pembaca.

Dalam penelitian ini, teori narasi Genette diterapkan secara langsung untuk menganalisis pemberitaan Metaverse di Kompas.id selama periode 2022-2024. Sebagai contoh, elemen urutan naratif dapat digunakan untuk melihat bagaimana media menyusun hubungan antara peristiwa yang diberitakan, termasuk penggunaan kilas balik maupun penggambaran peristiwa yang akan datang. Sedangkan durasi dan suasana membantu mengidentifikasi aspek yang ditekankan, seperti manfaat sosial yang dideskripsikan secara detail, versus risiko yang diabaikan atau diringkas singkat. Pendekatan ini memungkinkan penelitian untuk memahami bagaimana narasi mengenai Metaverse disusun dan disampaikan dalam teks pemberitaan, terutama melalui pengaturan waktu, perspektif, dan suara yang dihadirkan oleh media.

1.5.4 Teknologi Metaverse

Matthew Ball dalam bukunya "*The Metaverse and How It Will Revolutionize Everything*" (Ball, 2022) mendefinisikan Metaverse sebagai jaringan berskala besar dan dapat dioperasikan secara masif dari dunia virtual 3D yang diberikan secara realtime, dapat dialami secara

serempak dan terus-menerus oleh jumlah pengguna yang tidak terbatas secara efektif dengan rasa kehadiran individu, dan dengan ksesinambungan data, seperti identitas, sejarah, hak, objek, komunikasi, dan pembayaran. Definisi ini menunjukkan bahwa Metaverse bukan sekadar teknologi *virtual reality* atau gaming platform, melainkan sebuah paradigma baru dalam sebuah sistem komputasi. Ball (2022) menekankan bahwa Metaverse tidak akan “dibangun” atau “diluncurkan” seperti produk teknologi pada umumnya, tetapi akan muncul secara bertahap melalui evolusi teknologi dan konvergensi berbagai platform yang sudah ada. Ia membandingkan dengan internet sebagai analogi, yang juga tidak memiliki titik awal yang jelas tetapi berkembang melalui akumulasi inovasi dan standarisasi teknologi selama beberapa dekade.

Ball (2022) mengidentifikasi beberapa karakteristik yang membedakan Metaverse dari platform digital yang ada saat ini. Karakteristik-karakteristik ini diantaranya sifat *persistent*, dimana Metaverse tidak dapat dijeda, direset, atau dimatikan dan akan terus berlanjut tanpa batas waktu, mirip dengan dunia nyata yang tidak pernah berhenti. Metaverse juga bersifat langsung dan bersamaan, dimana meskipun terdapat berbagai acara dan pengalaman yang telah dijadwalkan, Metaverse tetap akan memberikan pengalaman hidup yang seragam bagi semua orang dan terjadi secara *realtime*. Ball (2022) juga menekankan bahwa Metaverse tidak akan memiliki batasan untuk jumlah pengguna yang dapat mengakses secara bersamaan, dengan masing-masing pengguna akan mendapatkan "*sense of presence*" yang unik.

Aspek ekonomi menjadi karakteristik penting lainnya, dimana Ball (2022) menjelaskan bahwa Metaverse akan memiliki sistem ekonomi yang sepenuhnya berfungsi, memungkinkan individu dan pelaku bisnis untuk menciptakan, memiliki, berinvestasi, menjual, dan diberi kompensasi untuk berbagai jenis pekerjaan yang menghasilkan "nilai" yang diakui oleh orang lain.

Lebih lanjut, Ball (2022) mengembangkan kerangka "*Metaverse Value Chain*" untuk menjelaskan berbagai elemen yang dibutuhkan dalam ekosistem Metaverse. Kerangka ini mencakup berbagai kategori yang bervariasi, mulai dari *hardware* yang mencakup perangkat yang mendukung, menampilkan, atau untuk berinteraksi dengan Metaverse, termasuk *smartphone*, *VR headset*, *haptic gloves*, dan *scanning sensors*. Selain itu, aspek jaringan menjadi salah satu elemen yang sangat penting untuk memberikan koneksi realtime yang persisten dan berkapasitas tinggi, termasuk *bandwidth*, latensi rendah, dan jaringan yang dapat diandalkan. Ball (2022) juga menekankan pentingnya kebutuhan komputasi (*compute*) yang memungkinkan pembuatan, *hosting*, dan penggunaan pengalaman Metaverse, termasuk *cloud computing*, *edge computing*, dan *AI processing*. Komponen lain yang dibahas Ball (2022) meliputi pengembangan virtual platforms untuk lingkungan *virtual immersive 3D*, *interchange*

tools and standards sebagai protokol dan *interface* antara pengalaman Metaverse, sistem pembayaran untuk transaksi digital, serta konten dan layanan yang mencakup desain dan penciptaan aset digital.

Ball (2022) berpendapat bahwa Metaverse akan memicu perubahan besar dalam aspek ekonomi yang serupa dengan kemunculan internet dan *mobile computing*. Ia mengatakan bahwa Metaverse akan secara mendasar mengubah cara kita hidup dan bekerja. Ball (2022) menekankan konsep "*creator economy*" yang akan mengalami ekspansi secara signifikan di dalam Metaverse. Ia memberikan contoh platform seperti Roblox yang memungkinkan individu untuk menciptakan konten dan mendapatkan penghasilan yang signifikan, dengan lebih dari 2 juta kreator yang telah menghasilkan pendapatan dari platform tersebut. Ball (2022) juga membahas transformasi model bisnis konvensional dalam Metaverse. Ia menjelaskan bahwa perusahaan atau pelaku usaha akan dapat membangun toko virtual, menyelenggarakan acara virtual, dan mengembangkan produk digital yang inovatif. Konsep kepemilikan digital melalui NFT dan *blockchain technology* juga menjadi elemen penting dalam ekonomi Metaverse.

Pada aspek sosial, Ball (2022) mengidentifikasi bahwa Metaverse akan mengubah cara mendasar manusia dalam berinteraksi secara sosial. Dalam bukunya tersebut Ia menjelaskan bahwa Metaverse akan mengubah cara manusia bersosialisasi, belajar, bekerja sama, bahkan berbelanja. Dalam konteks sosial, Metaverse akan memungkinkan bentuk-bentuk interaksi baru yang tidak dapat dilakukan di dunia fisik.

Selain itu, Ball (2022) juga membahas potensi Metaverse dalam sektor pendidikan, dimana siswa dapat "mengunjungi" lokasi bersejarah seperti Roma kuno, melakukan eksperimen ilmiah yang berbahaya dalam lingkungan virtual yang aman, atau berkolaborasi dengan siswa dari seluruh belahan dunia dalam proyek virtual. Dalam konteks pekerjaan, dalam Metaverse akan memungkinkan "*remote collaboration*" yang terasa lebih nyata dibandingkan dengan konferensi video saat ini.

Lalu bagaimana dengan aspek tantangan dan hambatan dalam proses penerapan Metaverse, Ball (2022) mengakui bahwa realisasi visi Metaverse menghadapi berbagai tantangan dan juga hambatan teknis dan non teknis yang signifikan. Dari segi teknis, ia menjelaskan bahwa persyaratan komputasi untuk Metaverse sangatlah tinggi. Metaverse memerlukan peningkatan daya komputasi dengan gelombang magnitude yang lebih besar dari yang tersedia saat ini. Ball (2022) juga membahas tantangan interoperabilitas, dimana berbagai platform yang berbeda perlu memiliki kemampuan untuk dapat saling terhubung dan berbagi data dengan lancar. Ia menjelaskan bahwa untuk mencapai interoperabilitas yang sebenarnya akan membutuhkan kolaborasi yang belum pernah terjadi sebelumnya, antara perusahaan-

perusahaan yang bersaing. Sedangkan dari segi non teknis, Ball (2022) membahas isu-isu seperti moderasi konten, keamanan pengguna, privasi, dan tantangan perihal regulasi. Ia menjelaskan bahwa mengatur Metaverse akan menjadi tantangan yang paling rumit untuk masa mendatang.

Dalam konteks penelitian ini, terkait Metaverse dan Media, menurut Ball (2022) bahwa narasi Metaverse dalam media seringkali tidak akurat atau *oversimplified* (terlalu disederhanakan). Ia menjelaskan bahwa dalam berbagai diskusi publik, istilah 'Metaverse' telah menjadi terlalu luas sehingga kehilangan maknanya. Media seringkali mereduksi Metaverse hanya menjadi "VR dengan avatar" atau menggunakan referensi fiksi ilmiah yang tidak mencerminkan realitas teknis. Ball (2022) juga menyinggung bagaimana *hype cycle* mempengaruhi persepsi publik tentang Metaverse. Ia menjelaskan bahwa harapan yang tidak realistis mengenai waktu dan kemampuan Metaverse telah menimbulkan optimisme berlebihan dan kekecewaan yang terlalu cepat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemberitaan mengenai Metaverse dapat berkembang dalam berbagai cara, termasuk melalui penekanan terhadap potensi, tantangan, maupun perkembangan teknologi tersebut. Oleh karena itu, cara media menyusun dan menyampaikan narasi mengenai Metaverse menjadi relevan untuk dikaji.

Ball (2022) juga menyoroti pentingnya penyampaian informasi yang akurat mengenai Metaverse, terutama karena istilah tersebut sering digunakan secara luas dan disederhanakan dalam berbagai pembahasan publik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa cara Metaverse dijelaskan dan ditempatkan dalam pemberitaan menjadi penting untuk diperhatikan dalam kajian media.

1.6 Operasionalisasi Konsep

Operasionalisasi konsep dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan kejelasan mengenai konsep narasi media yang digunakan dalam menganalisis pemberitaan Metaverse di Kompas.id periode 2022–2024. Konsep narasi media dalam penelitian ini dioperasionalkan berdasarkan teori narasi Gerard Genette (1980), dengan memperhatikan bagaimana struktur dan cara penyampaian cerita dibangun dalam teks pemberitaan.

Operasionalisasi ini digunakan untuk memberikan batasan terhadap cara konsep narasi media dibaca dalam teks berita. Analisis dilakukan melalui identifikasi elemen-elemen naratif secara sistematis dengan menggunakan *coding* sebagai alat bantu pembacaan teks. *Coding* tidak hanya digunakan untuk mencatat kemunculan suatu unsur, tetapi juga untuk mengidentifikasi fungsi naratif, pengaturan waktu, perspektif pemberitaan, serta suara yang dihadirkan dalam teks. Dengan demikian, operasionalisasi konsep digunakan untuk membantu

membaca bagaimana Kompas.id menyusun dan menyampaikan narasi mengenai Metaverse selama periode 2022–2024.

Konsep narasi media dalam penelitian ini difokuskan pada tiga kategori utama dalam teori narasi Gerard Genette, yaitu *tense*, *mood*, dan *voice*. Ketiga kategori tersebut digunakan untuk membaca bagaimana peristiwa disusun dalam waktu, bagaimana jarak dan perspektif pemberitaan dibangun, serta bagaimana suara dan posisi narator maupun narasumber dihadirkan dalam teks. Analisis dilakukan melalui pembacaan dan coding terhadap teks berita untuk mengidentifikasi unsur-unsur naratif yang relevan. Hasil coding selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk membaca karakter narasi dan perubahan cara Kompas.id memberitakan Metaverse sepanjang periode 2022–2024.

Kategori Waktu (*Tense*)

Kategori waktu (*tense*) dalam penelitian ini dioperasionisasikan sebagai cara peristiwa dalam pemberitaan Metaverse disusun dan ditempatkan dalam hubungan temporal. Analisis tense digunakan untuk melihat bagaimana Kompas.id mengatur hubungan antara waktu terjadinya peristiwa dengan waktu penyampaiannya dalam teks. Kategori ini terdiri atas tiga aspek, yaitu urutan (*order*), durasi (*duration*), dan frekuensi (*frequency*).

Kategori ini dibagi menjadi tiga indikator utama yang dapat diukur melalui analisis teks:

- a. Urutan (*order*): dioperasionisasikan sebagai cara Kompas.id menyusun peristiwa dalam pemberitaan dibandingkan dengan urutan waktu terjadinya peristiwa tersebut. Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kesesuaian maupun penyimpangan urutan kronologis dalam teks. Penyimpangan tersebut dapat berupa analepsis, yaitu penyajian kembali peristiwa yang telah terjadi sebelumnya, dan prolepsis, yaitu penyajian peristiwa atau keadaan yang berkaitan dengan masa yang akan datang. Identifikasi juga memperhatikan penanda waktu, seperti keterangan tahun, tanggal, periode, atau ungkapan yang menunjukkan hubungan temporal antarkeadaan atau peristiwa. Dengan demikian, analisis *order* digunakan untuk melihat bagaimana Kompas.id menyusun rangkaian peristiwa Metaverse dalam teks pemberitaan.
- b. Durasi (*duration*): dioperasionisasikan sebagai hubungan antara panjang penyampaian suatu peristiwa dalam teks dengan rentang waktu peristiwa yang diceritakan. Analisis dilakukan dengan melihat bagian-bagian tertentu yang memperoleh uraian lebih panjang atau lebih singkat dalam pemberitaan. Dalam perspektif Genette, perbedaan tersebut dapat dibaca melalui bentuk percepatan (*acceleration*), ketika suatu rentang peristiwa disampaikan secara ringkas, dan perlambatan (*slowdown*), ketika suatu peristiwa atau keadaan disampaikan melalui uraian yang lebih terperinci. Analisis durasi digunakan

untuk melihat bagian atau peristiwa apa yang memperoleh ruang penceritaan lebih besar maupun lebih terbatas dalam pemberitaan Metaverse.

- c. Frekuensi (*frequency*): dioperasionisasikan sebagai hubungan antara jumlah kemunculan suatu peristiwa dalam cerita dengan jumlah peristiwa tersebut diceritakan dalam teks. Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi apakah suatu peristiwa disampaikan satu kali atau kembali diceritakan dalam bagian lain dari pemberitaan. Dalam kerangka Genette, frekuensi dapat dibedakan antara bentuk singulatif, yaitu suatu peristiwa diceritakan sebagaimana terjadi satu kali, dan bentuk iteratif, yaitu suatu peristiwa atau keadaan yang terjadi berulang kali tetapi diringkas atau diceritakan kembali dalam satu bagian teks. Identifikasi frekuensi digunakan untuk melihat apakah pengulangan suatu peristiwa, keadaan, atau tema memiliki fungsi tertentu dalam konstruksi narasi Metaverse.

Kategori Suasana (*Mood*)

Kategori suasana (*mood*) dalam penelitian ini dioperasionisasikan sebagai cara Kompas.id mengatur jarak dan perspektif dalam menyampaikan peristiwa Metaverse kepada pembaca. Analisis *mood* digunakan untuk melihat bagaimana suatu peristiwa atau informasi disajikan melalui tingkat kedekatan atau jarak antara narasi dengan peristiwa yang diceritakan. Dalam kerangka Genette, analisis *mood* mencakup aspek jarak (*distance*) dan perspektif (*perspective*).

Aspek jarak (*distance*) dianalisis melalui cara teks menyajikan peristiwa, apakah melalui penyajian yang lebih langsung dan terperinci atau melalui penyampaian yang lebih ringkas dan tidak langsung. Penyajian yang lebih dekat dapat terlihat melalui penggambaran peristiwa, tindakan, atau ucapan secara lebih terperinci, sedangkan penyajian yang lebih jauh dapat terlihat melalui ringkasan atau penyampaian informasi secara tidak langsung. Dalam penelitian ini, bentuk penyajian tersebut digunakan untuk melihat bagaimana Kompas.id memberikan ruang penceritaan terhadap peristiwa dan informasi mengenai Metaverse.

Aspek perspektif (*perspective*) digunakan untuk mengidentifikasi posisi atau sudut pandang yang digunakan dalam menyampaikan informasi dalam teks. Analisis dilakukan dengan memperhatikan dari sudut pandang siapa informasi atau peristiwa disampaikan serta bagaimana pengetahuan mengenai peristiwa tersebut dibatasi atau diperluas melalui teks. Identifikasi perspektif dilakukan dengan memperhatikan penggunaan narasi jurnalistik, uraian penulis, serta informasi yang disampaikan melalui narasumber. Dengan demikian, analisis *mood* digunakan untuk memahami bagaimana jarak dan perspektif dibangun dalam pemberitaan Metaverse di Kompas.id.

Kategori Suara (*Voice*)

Kategori suara (*voice*) dalam penelitian ini dioperasionisasikan sebagai cara teks menentukan siapa yang berbicara atau menjadi sumber penyampaian cerita dalam pemberitaan Metaverse. Analisis *voice* digunakan untuk mengidentifikasi posisi narator serta hubungan antara narator dengan cerita yang disampaikan. Identifikasi dilakukan dengan memperhatikan siapa yang menyampaikan informasi, dari posisi mana cerita disampaikan, serta bagaimana suara narator dan suara narasumber dihadirkan dalam teks.

Dalam kerangka Genette, analisis *voice* mencakup hubungan narator dengan cerita, termasuk perbedaan antara posisi ekstradiegetik dan intradiegetik, serta hubungan narator dengan dunia cerita melalui posisi heterodiegetik dan homodiegetik. Dalam penelitian ini, konsep tersebut digunakan sebagai alat untuk membaca posisi suara yang hadir dalam pemberitaan, bukan untuk menilai objektivitas atau kredibilitas narator.

Identifikasi suara dilakukan melalui pembacaan terhadap bagian-bagian teks yang menunjukkan kehadiran penulis atau narator, kutipan langsung maupun tidak langsung, serta identitas dan posisi narasumber yang dihadirkan dalam pemberitaan. Analisis tersebut digunakan untuk melihat bagaimana berbagai suara ditempatkan dalam narasi Metaverse dan bagaimana kehadiran suara tersebut berkontribusi terhadap konstruksi cerita yang dibangun Kompas.id.

Dalam penelitian ini, konsep narasi media dioperasionisasikan melalui analisis teks berita Kompas.id periode 2022-2024 dengan menggunakan *coding sheet* sebagai alat bantu dalam mengidentifikasi unsur-unsur naratif.

Analisis mencakup tiga kategori utama dalam teori narasi Genette, yaitu *tense*, *mood*, dan *voice*.

1. *Tense* dianalisis melalui *order*, *duration*, dan *frequency* untuk melihat bagaimana peristiwa disusun secara temporal.
2. *Mood* dianalisis melalui *distance* dan *perspective* untuk melihat bagaimana jarak dan perspektif pemberitaan dibangun.
3. *Voice* dianalisis melalui posisi narator dan hubungan narator dengan cerita serta suara-suara yang dihadirkan dalam teks.

Ketiga kategori tersebut digunakan secara terpadu untuk memahami konstruksi narasi Metaverse dalam pemberitaan Kompas.id sepanjang periode penelitian.

1.7 Asumsi Penelitian

Penelitian ini berasumsi bahwa perubahan perhatian terhadap Metaverse dalam konteks transformasi digital di Indonesia dapat ditelusuri melalui pemberitaan media. Metaverse

sebelumnya memperoleh perhatian dalam pembicaraan mengenai transformasi digital, namun jumlah pemberitaannya di Kompas.id mengalami penurunan yang cukup tajam, dari 44 artikel pada 2022 menjadi 6 artikel pada 2023 dan 2 artikel pada 2024. Kondisi tersebut menjadi konteks awal untuk memahami perubahan posisi Metaverse dalam pemberitaan.

Konteks transformasi digital digunakan sebagai *entry point*, sedangkan fokus penelitian tetap pada bagaimana Kompas.id menarasikan Metaverse. Berdasarkan teori narasi Gérard Genette (1980), perubahan tersebut dipahami melalui cara peristiwa disusun dalam waktu (*tense*), perspektif dan jarak penceritaan dibangun (*mood*), serta suara narator dan narasumber dihadirkan (*voice*). Dengan demikian, penelitian ini berasumsi bahwa penurunan jumlah pemberitaan perlu dipahami bersama dengan perubahan konstruksi narasinya untuk melihat bagaimana posisi Metaverse dalam pemberitaan Kompas.id bergeser sepanjang 2022–2024.

1.8 Metodologi Penelitian

1.8.1. Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma interpretif. Paradigma interpretif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menginterpretasi makna dari narasi media tentang Metaverse dalam pemberitaan Kompas.id periode 2022-2024. Paradigma ini memungkinkan peneliti untuk menggali pemahaman mendalam tentang bagaimana media mengkonstruksi cerita teknologi Metaverse melalui struktur naratif, seperti yang ditekankan dalam pendekatan naratif yang berfokus pada interpretasi konteks sosial dan budaya (Andrews et al., 2013). Dengan paradigma interpretif, narasi media tidak dipandang sebagai realitas objektif, melainkan sebagai hasil konstruksi yang dapat dipahami melalui struktur naratif, konteks sosial, dan cara media menyampaikan suatu peristiwa.

Metode penelitian yang digunakan adalah analisis naratif kualitatif (*narrative analysis qualitative*). Analisis naratif kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menginterpretasi pola-pola cerita, tema, dan struktur naratif yang muncul dalam teks berita tentang Metaverse, dengan pendekatan yang berbasis pada rekonstruksi makna dari teks dan konteksnya (Andrews et al., 2013). Metode ini sesuai dengan tujuan penelitian untuk memahami bagaimana Metaverse dinarasikan dalam Kompas.id melalui elemen waktu (*tense*), suasana (*mood*), dan suara (*voice*) berdasarkan teori Gérard Genette (1980). Pendekatan ini menekankan interpretasi terhadap teks untuk memahami konstruksi narasi dan perubahan cara pemberitaan Metaverse sepanjang periode 2022–2024.

Pendekatan ini menekankan interpretasi mendalam terhadap teks, dengan langkah-langkah seperti pengumpulan teks berita, coding struktur naratif, dan rekonstruksi cerita untuk menghasilkan pemahaman yang kontekstual, bukan hanya deskripsi permukaan.

1.8.2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah pemberitaan tentang metaverse pada media online Kompas.id dalam periode 2022-2024. Unit analisisnya adalah teks berita, yang mencakup artikel berita untuk Kompas.id, meliputi elemen teks, narasi, kutipan narasumber, dan visual seperti gambar atau infografis yang berkaitan dengan metaverse. Subjek penelitian ini adalah pemberitaan tentang Metaverse pada media online Kompas.id dalam periode 2022–2024. Unit analisisnya adalah teks berita, yang mencakup isi artikel dan kutipan narasumber yang berkaitan dengan pembahasan Metaverse. Berdasarkan hasil penelusuran, ditemukan 52 artikel yang memuat pembahasan Metaverse dalam periode penelitian, terdiri atas 44 artikel pada 2022, 6 artikel pada 2023, dan 2 artikel pada 2024. Seluruh artikel tersebut digunakan untuk memetakan perkembangan pemberitaan, sedangkan artikel yang dipilih secara purposif digunakan untuk analisis naratif secara lebih mendalam. Untuk memastikan analisis yang proporsional, peneliti akan memilih maksimal tiga artikel per tahun yang sesuai dengan kriteria seleksi.

Jika jumlah pemberitaan per tahun kurang dari tiga, semua berita yang memenuhi kriteria akan dianalisis, dengan target total maksimal 9 unit analisis. Peneliti akan mengidentifikasi pola narasi metaverse, seperti penggunaan istilah (misalnya "dunia virtual," "inovasi teknologi," atau "tren memudar"), jenis narasi (optimis, kritis, atau netral), pilihan narasumber (misalnya ahli teknologi, pejabat pemerintah, atau pelaku bisnis), dan elemen visual (misalnya avatar, lingkungan virtual, atau grafik). Untuk artikel berita dari Kompas.id, peneliti akan menganalisis teks untuk menangkap narasi tertulis, dialog kutipan narasumber, dan deskripsi visual seperti cuplikan gambar atau infografis. Elemen visual ini akan dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi simbol-simbol yang mendukung narasi, seperti struktur naratif Genette (waktu, suasana, suara) yang membentuk cerita metaverse dari lonjakan popularitas 2022 ke adaptasi spesifik 2024.

1.8.3. Sumber Data

a. Data Primer

Data yang dianalisis dalam penelitian ini mencakup artikel berita tentang metaverse dari Kompas.id, yang dipublikasikan dalam rentang waktu 2022 hingga 2024. Pemilihan periode ini bertujuan untuk menangkap perubahan intensitas pemberitaan serta perkembangan cara Kompas.id menyajikan isu Metaverse dalam konteks transformasi digital di Indonesia.

b. Data Sekunder

Penelitian ini juga didukung oleh berbagai sumber literatur yang meliputi kajian ilmiah tentang metaverse, penelitian terdahulu yang membahas narasi media, dokumen kebijakan terkait perkembangan teknologi digital, serta laporan industri yang mengulas tren dan perkembangan metaverse. Keempat jenis sumber ini digunakan untuk memperkaya analisis, memberikan landasan teoritis dan kontekstual, serta membantu memahami bagaimana isu metaverse dibingkai dalam media berdasarkan perkembangan kebijakan dan dinamika industri yang sedang berlangsung.

1.8.4. Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi yang dirancang secara sistematis agar data yang diperoleh relevan dan valid bagi analisis naratif kualitatif, sebagai berikut:

1. **Identifikasi Sumber Data:** Data dikumpulkan dari arsip digital resmi Kompas.id, dipilih karena reputasinya sebagai media online terkemuka di Indonesia yang konsisten melaporkan isu teknologi, termasuk Metaverse, dari lonjakan popularitas 2022 hingga adaptasi spesifik 2024. Pendekatan ini sejalan dengan saran *Squire* dalam *Doing Narrative Research*, yang menekankan pemilihan sumber data yang relevan dengan konteks sosiokultural untuk mengungkap narasi dalam media lokal (*Squire* dalam *Andrews et al.*, 2013). Kompas.id dipilih untuk memastikan teks berita mencerminkan dinamika naratif teknologi dalam budaya Indonesia.
2. **Pencarian Awal dengan Kata Kunci:** Peneliti melakukan pencarian artikel berita menggunakan kata kunci seperti “*metaverse*,” “*virtual reality*,” “*augmented reality*,” “*dunia virtual*,” “*teknologi imersif*,” dan “*platform digital 3D*” melalui fitur pencarian internal Kompas.id, dengan filter rentang tanggal 1 Januari 2022 hingga 31 Desember 2024. Langkah ini didukung oleh *Herman* dalam *Doing Narrative Research*, yang merekomendasikan pemilihan teks media berdasarkan relevansi topik untuk analisis naratif, seperti cerita teknologi yang membentuk “*narrative worldmaking*” (*Herman* dalam *Andrews et al.*, 2013). Kata kunci tersebut digunakan untuk menemukan artikel yang berkaitan dengan Metaverse dan variasi pembahasannya.
3. **Seleksi Berdasarkan Kriteria:** Artikel berita diseleksi berdasarkan tiga kriteria: (a) membahas Metaverse secara eksplisit sebagai topik utama atau signifikan, seperti aplikasi pendidikan virtual, dampak ekonomi, atau tantangan teknologi; (b) memiliki konten naratif kaya, seperti struktur cerita yang jelas (urutan peristiwa, penekanan durasi, atau identitas narator) dan elemen visual seperti gambar avatar; (c) diterbitkan antara 1 Januari 2022 hingga 31 Desember 2024. Kriteria ini sesuai dengan saran *Riessman* dan *Salmon*, yang menekankan seleksi data berdasarkan kekayaan naratif untuk rekonstruksi cerita yang

mendalam (Riessman & Salmon dalam Andrews et al., 2013).

4. Pengunduhan dan Dokumentasi: Artikel berita dari Kompas.id diunduh dalam format PDF atau disalin ke dokumen teks, dengan mencatat metadata seperti judul, tanggal publikasi, rubrik, penulis, dan jumlah kata untuk melacak konteks naratif, seperti perubahan tema dari sejak KTT G20 2022 ke skeptisisme 2023. Elemen visual seperti infografis atau gambar diunduh atau dideskripsikan secara verbal untuk analisis. Langkah ini selaras dengan Andrews dalam *Doing Narrative Research*, yang menyoroti pentingnya dokumentasi sistematis untuk memungkinkan analisis ulang dan validasi narasi (Andrews et al., 2013).
5. Penyusunan Transkrip dan Analisis Visual: Peneliti menyusun transkrip dari teks artikel, kutipan narasumber, dan deskripsi elemen visual (misalnya, infografis tentang pasar Metaverse atau gambar lingkungan virtual) untuk menangkap elemen naratif seperti urutan (kilas balik ke inisiatif 2022), durasi (penekanan pada risiko vs. manfaat), dan suara (narator jurnalis vs. pakar). Elemen visual dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi simbol yang mendukung narasi, seperti avatar yang menonjolkan imersi teknologi. Pendekatan ini didukung oleh Bell dalam *Doing Narrative Research*, yang merekomendasikan analisis visual untuk memahami bagaimana gambar memperkuat cerita dalam teks media (Bell dalam Andrews et al., 2013).

1.8.5. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan naratif kualitatif untuk mengidentifikasi dan menginterpretasi struktur serta makna narasi Metaverse dalam artikel berita Kompas.id periode 2022-2024, sebagaimana diarahkan oleh *Doing Narrative Research* (Andrews et al., 2013). Teknik analisis dirancang untuk merekonstruksi cerita teknologi metaverse melalui elemen naratif Genette (1980), yaitu waktu (*tense*), suasana (*mood*), dan suara (*voice*), dengan langkah-langkah sistematis berikut:

1. Pengkodean Struktur Naratif

Data teks berita dari Kompas.id dikode secara manual menggunakan *coding sheet* untuk mengidentifikasi elemen naratif berdasarkan Genette (1980). Subkategori waktu (*tense*) dianalisis melalui urutan (*order*), durasi (*duration*), dan frekuensi (*frequency*). Suasana (*mood*) dianalisis melalui jarak (*distance*) dan perspektif (*perspective*), sedangkan suara (*voice*) dianalisis melalui posisi narator serta suara yang dihadirkan dalam teks.

2. Analisis Visual Naratif

Elemen visual seperti gambar atau infografis dalam artikel dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi simbol yang mendukung narasi, seperti avatar yang menggambarkan

imersi teknologi atau grafik yang menyoroti penurunan investasi. Analisis ini mengikuti panduan Bell dalam *Doing Narrative Research*, yang menekankan interpretasi elemen visual sebagai bagian dari narasi untuk memperkuat makna cerita, seperti bagaimana gambar lingkungan virtual membentuk persepsi Metaverse sebagai dunia futuristik (Bell dalam Andrews et al., 2013).

3. Rekonstruksi Narasi

Data yang telah dikode kemudian diorganisasikan untuk merekonstruksi narasi Metaverse dalam pemberitaan Kompas.id pada setiap periode. Rekonstruksi dilakukan dengan memperhatikan hubungan antara struktur waktu, perspektif, serta suara yang ditemukan dalam teks untuk melihat karakter narasi dan perubahan konstruksinya sepanjang 2022–2024.

4. Interpretasi Konteks Sosiokultural

Narasi diinterpretasikan dalam konteks Indonesia, seperti relevansi dengan budaya digital atau kebijakan Visi Indonesia Digital 2045, untuk memahami bagaimana Kompas.id membingkai Metaverse. Pendekatan ini didukung oleh Herman, yang menekankan analisis narasi media sebagai "*narrative worldmaking*" untuk mengungkap makna dalam konteks sosial (Herman dalam Andrews et al., 2013). Interpretasi melibatkan triangulasi dengan data sekunder, seperti laporan industri atau kajian literatur, untuk memvalidasi temuan.

5. Validasi dan Refleksivitas

Untuk memastikan validitas, analisis dilakukan dengan triangulasi antar-artikel (misalnya dengan membandingkan narasi antar-tahun) dan dengan data sekunder (misalnya Statista, 2024). Refleksivitas peneliti, seperti yang direkomendasikan Andrews, diterapkan dengan mencatat bias atau asumsi selama *coding* untuk menjaga objektivitas (Andrews et al., 2013). Jika memungkinkan, *inter-rater reliability* diperiksa dengan melibatkan *coder* kedua untuk memverifikasi konsistensi kode naratif.

1.8.6. Kualitas Data (Goodness Criteria)

Untuk menjamin kualitas penelitian naratif kualitatif ini, digunakan empat kriteria evaluasi utama sebagaimana selaras dengan pendekatan dalam *Doing Narrative Research* (Andrews et al., 2013): *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*. Kriteria-kriteria ini diterapkan untuk memastikan validitas dan kepercayaan temuan narasi Metaverse dalam artikel berita Kompas.id periode 2022-2024, dengan fokus pada struktur naratif Genette (1980) yaitu waktu (*tense*), suasana (*mood*), dan suara (*voice*).

1. *Credibility*: *Credibility* dijaga melalui triangulasi sumber dengan membandingkan narasi antarartikel dan antarperiode, verifikasi interpretasi melalui literatur yang relevan, serta keterlibatan analitis mendalam dalam pengkodean elemen naratif.

2. *Transferability*: *Transferability* dicapai dengan memberikan deskripsi kontekstual yang mendalam (*thick description*) tentang narasi Metaverse dalam Kompas.id, seperti relevansi dengan konteks budaya digital Indonesia atau kebijakan Visi Indonesia Digital 2045. Pemilihan artikel dilakukan secara purposif berdasarkan kriteria naratif kaya (misalnya, artikel dengan kutipan pakar atau visual avatar), dan dokumentasi rinci dari proses pengumpulan hingga analisis disediakan.
3. *Dependability*: *Dependability* dijaga melalui pencatatan sistematis (*audit trail*) dari seluruh proses penelitian, mulai dari pengumpulan artikel Kompas.id hingga pengkodean naratif (misalnya, identifikasi durasi penekanan pada manfaat vs. risiko). Konsistensi penerapan metode analisis naratif, seperti pengkodean berbasis Genette (1980), dipertahankan dengan *coding sheet* terstruktur. Refleksi terhadap potensi bias peneliti dilakukan untuk mengidentifikasi asumsi yang dapat memengaruhi proses pengkodean dan interpretasi.
4. *Confirmability*: *Confirmability* diperkuat dengan audit data untuk memastikan temuan berasal dari data yang sah, seperti teks dan deskripsi visual dari Kompas.id. Peneliti menggunakan *reflexive journal* untuk mencatat keputusan metodologi, seperti seleksi artikel atau interpretasi elemen visual (misalnya, infografis tentang penurunan investasi). Analisis terhadap kasus-kasus yang menyimpang dari pola umum (*negative case analysis*), seperti artikel yang tidak mengikuti narasi dominan per tahun, dilakukan untuk memperkuat objektivitas.