

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Narasi Metaverse pada Pemberitaan Kompas.id

Hasil penelitian menunjukkan bahwa narasi Metaverse dalam pemberitaan Kompas.id mengalami perubahan sepanjang periode 2022–2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa narasi Metaverse dalam pemberitaan Kompas.id mengalami perubahan sepanjang periode 2022–2024. Perubahan tersebut tidak hanya terlihat dari penurunan jumlah pemberitaan, tetapi juga dari perubahan cara Metaverse ditempatkan dan dibahas. Pada 2022, ketika jumlah pemberitaan mencapai 44 artikel, Metaverse banyak dibicarakan melalui potensi ekonomi, peluang bisnis, investasi, inovasi teknologi, dan berbagai rencana pengembangan di masa depan. Pada 2023, jumlah pemberitaan menurun menjadi enam artikel, dengan pembahasan yang lebih banyak mengarah pada ketidakpastian perkembangan, keterbatasan teknologi, dan kehati-hatian investasi. Sementara itu, pada 2024 hanya terdapat dua artikel yang membahas Metaverse, dengan perhatian pada persoalan sosial, regulasi, diplomasi, dan kesiapan menghadapi perkembangan ruang virtual.

Pola tersebut memperlihatkan bahwa perubahan narasi Metaverse tidak cukup dipahami sebagai berkurangnya perhatian media terhadap suatu tren teknologi. Penurunan jumlah artikel berlangsung bersamaan dengan perubahan isu yang dibicarakan dan perspektif yang memperoleh ruang dalam pemberitaan. Metaverse yang pada awalnya banyak dihadirkan melalui kemungkinan dan peluang masa depan, kemudian lebih sering dibicarakan melalui ketidakpastian, keterbatasan, serta konsekuensi yang perlu diantisipasi. Dengan demikian, perubahan intensitas pemberitaan juga diikuti oleh perubahan makna yang dilekatkan pada Metaverse dalam narasi Kompas.id.

4.1.1 Pergeseran Narasi Metaverse dalam Konteks Transformasi Digital Indonesia

Pergeseran narasi Metaverse perlu dipahami dengan memperhatikan konteks transformasi digital Indonesia selama periode penelitian. Pada 2022, Metaverse memperoleh perhatian di tengah kuatnya pembicaraan mengenai pengembangan ekonomi digital, inovasi teknologi, dan pembangunan ekosistem digital. Momentum Presidensi G20 Indonesia turut menjadi bagian dari konteks pembicaraan mengenai transformasi digital dan kesiapan menghadapi perkembangan teknologi masa depan. Dalam situasi tersebut, Metaverse tidak hanya diposisikan sebagai teknologi baru, tetapi juga sebagai salah satu kemungkinan yang dikaitkan dengan pengembangan bisnis, investasi, layanan digital, dan kegiatan ekonomi di masa depan.

Konteks tersebut tercermin dalam korpus penelitian. Dari 52 artikel yang dianalisis, sebanyak 44 artikel diterbitkan pada 2022. Pemberitaan pada periode ini banyak mengangkat potensi ekonomi, peluang bisnis, investasi, inovasi, pendidikan, serta proyeksi pemanfaatan Metaverse. Pembicaraan mengenai teknologi tersebut cenderung diarahkan pada apa yang mungkin dikembangkan dan manfaat yang berpotensi dihasilkan. Oleh karena itu, masa depan menjadi bagian penting dalam narasi Metaverse pada 2022, baik melalui gambaran peluang pasar maupun rencana pengembangan ekosistem digital.

Namun, narasi pada periode tersebut tidak sepenuhnya berisi optimisme. Pengelompokan kecenderungan narasi terhadap 44 artikel menunjukkan bahwa 18 artikel tergolong optimistis dan 18 artikel tergolong proporsional, sedangkan masing-masing empat artikel tergolong skeptis dan netral. Komposisi ini memperlihatkan bahwa besarnya perhatian terhadap Metaverse tidak serta-merta membuat seluruh pemberitaan menggambarkan teknologi tersebut secara positif. Selain potensi dan peluang, pemberitaan juga memberikan ruang bagi pertimbangan mengenai keterbatasan dan risiko. Dengan demikian, karakter narasi Metaverse pada 2022 lebih tepat dipahami sebagai kuatnya pembicaraan mengenai potensi, dengan tetap hadirnya pandangan yang mempertimbangkan persoalan yang menyertainya.

Memasuki 2023, perubahan narasi mulai terlihat melalui menurunnya jumlah pemberitaan menjadi enam artikel. Pembahasan mengenai Metaverse tidak lagi didominasi oleh rencana pengembangan dan proyeksi peluang, tetapi semakin berkaitan dengan ketidakpastian, keberlanjutan teknologi, keterbatasan, dan kehati-hatian investasi. Perubahan ini menunjukkan bahwa pembicaraan mengenai Metaverse mulai bergeser dari pertanyaan tentang peluang yang dapat dikembangkan menuju pertanyaan mengenai kelayakan dan keberlanjutan pengembangannya. Potensi teknologi masih diakui, tetapi potensi tersebut tidak lagi cukup dibicarakan tanpa mempertimbangkan biaya, kesiapan infrastruktur, dan kejelasan manfaatnya.

Pada 2024, ketika hanya terdapat dua artikel dalam korpus, Metaverse hadir dalam pembahasan yang lebih spesifik, terutama mengenai persoalan sosial, regulasi, diplomasi, dan kesiapan institusional. Pada tahap ini, Metaverse tidak lagi banyak ditempatkan sebagai simbol peluang ekonomi digital, tetapi sebagai bagian dari perkembangan ruang virtual yang juga memunculkan persoalan dan kebutuhan penanganan. Perhatian pemberitaan bergerak menuju konsekuensi yang perlu dipahami, termasuk perlindungan, pengaturan, dan kesiapan dalam menghadapi perkembangan teknologi.

Jika dilihat secara keseluruhan, perubahan pada 2022–2024 memperlihatkan pergeseran dari narasi potensi menuju narasi ketidakpastian dan konsekuensi. Pergeseran ini bukan berarti seluruh pemberitaan pada 2022 optimistis atau seluruh pemberitaan pada 2023–

2024 bersifat kritis. Temuan tersebut lebih menunjukkan perubahan kecenderungan isu yang memperoleh perhatian. Pada awal periode, Metaverse banyak dibicarakan berdasarkan kemungkinan yang dapat diwujudkan, sedangkan pada periode berikutnya pembahasan semakin diarahkan pada keterbatasan, risiko, dan persoalan konkret yang menyertai perkembangannya.

Dalam konteks transformasi digital Indonesia, perubahan tersebut memperlihatkan bahwa pemaknaan terhadap teknologi dalam pemberitaan berkaitan dengan konteks yang menyertai pembicaraannya. Ketika Metaverse banyak dikaitkan dengan pengembangan ekosistem digital dan peluang ekonomi, narasi pemberitaan lebih menonjolkan inovasi, investasi, dan potensi masa depan. Ketika perhatian terhadap Metaverse menurun, pembahasan semakin mengarah pada kelayakan pengembangan, persoalan sosial, regulasi, dan kesiapan. Dengan demikian, perubahan narasi Metaverse dapat dipahami sebagai perubahan dalam cara teknologi tersebut ditempatkan di tengah pembicaraan mengenai transformasi digital, bukan sekadar perubahan jumlah artikel.

Pola ini juga perlu dibaca dengan memperhatikan batasan penelitian. Data pemberitaan menunjukkan bahwa perubahan jumlah artikel, isu, dan perspektif berlangsung bersamaan, tetapi tidak cukup untuk membuktikan bahwa perubahan agenda pemerintah atau kepentingan ekonomi tertentu secara langsung menyebabkan penurunan pemberitaan. Penelitian ini berfokus pada narasi yang hadir dalam teks, sehingga kesimpulan diarahkan pada pola representasi dan konteks yang dapat diamati dalam pemberitaan, bukan pada dugaan mengenai keputusan redaksi yang tidak diteliti secara langsung.

4.1.2 Perubahan Aktor dan Konteks Pemberitaan Metaverse

Perubahan narasi Metaverse dalam pemberitaan Kompas.id juga terlihat dari perubahan aktor yang memperoleh ruang dalam pemberitaan. Pada 2022, narasi banyak dibangun melalui aktor dari sektor korporasi teknologi, perbankan, regulator, serta institusi pendidikan dan industri. Daniel Surya dari WIR Group, Darmawan Junaidi dan Timothy Utama dari Bank Mandiri, serta Tris Yulianta dari OJK merupakan contoh aktor yang hadir dalam pembahasan mengenai pengembangan ekosistem digital, ekspansi bisnis, potensi pasar, dan inovasi teknologi. Kehadiran aktor-aktor tersebut memperlihatkan bahwa Metaverse banyak ditempatkan dalam konteks peluang pengembangan ekonomi digital. Dalam pemberitaan yang melibatkan WIR Group dan Bank Mandiri, misalnya, Metaverse dibicarakan sebagai ruang untuk mengembangkan layanan perbankan dan memperluas kegiatan bisnis tanpa dibatasi ruang fisik.

Posisi WIR Group menjadi penting dalam konteks tersebut karena perusahaan ini muncul dalam berbagai pemberitaan terkait pengembangan Metaverse dan kolaborasi dengan

pelaku industri lain. Selain Daniel Surya, sejumlah aktor WIR Group juga hadir dalam korpus, antara lain Stephen Ng, Jeffrey Budiman, dan Gupta Sitorus. Kehadiran aktor-aktor korporasi tersebut memperlihatkan keterkaitan antara pembahasan teknologi, pengembangan produk, dan peluang bisnis. Dengan demikian, narasi Metaverse pada 2022 tidak hanya dibentuk melalui penjelasan mengenai kemampuan teknologi, tetapi juga melalui harapan terhadap pemanfaatannya dalam kegiatan ekonomi dan pengembangan ekosistem digital.

Namun, pola tersebut berubah pada 2023–2024. Pada 2023, aktor dari industri telekomunikasi dan teknologi masih hadir, tetapi pembahasan yang dibawa lebih banyak menekankan kehati-hatian investasi, biaya pengembangan, dan kesiapan infrastruktur. Muhammad Fajrin Rasyid dari Telkom Indonesia, misalnya, menyampaikan bahwa perusahaan masih memantau perkembangan Web3 dan akan menambah investasi apabila potensinya telah terbukti. Sementara itu, Muhammad Buldansyah dari Indosat Ooredoo Hutchison menyoroti cepatnya perubahan teknologi yang perlu diantisipasi oleh perusahaan. Edwin Van Ierland dari iBasis dan Prasanth Singh Parihar dari Tech Mahindra turut menghadirkan pertimbangan mengenai biaya investasi dan kebutuhan infrastruktur telekomunikasi. Kehadiran aktor-aktor ini menunjukkan bahwa pembahasan Metaverse dan teknologi yang berkaitan dengannya tidak lagi hanya berpusat pada peluang, tetapi juga mencakup keterbatasan dan pertimbangan sebelum pengembangan lebih lanjut dilakukan.

Pada periode yang sama, aktor akademisi, peneliti, dan penulis juga hadir dalam pemberitaan. Kehadiran mereka memperluas pembahasan mengenai perkembangan dan masa depan teknologi, termasuk potensi maupun keterbatasannya. Salah satu hal yang terlihat pada 2023 adalah bahwa isu Metaverse juga dibicarakan dalam kaitannya dengan perkembangan Web3 dan peralihan perhatian ke kecerdasan buatan (AI). Hal ini menunjukkan bahwa perubahan narasi tidak hanya berkaitan dengan sikap pelaku industri terhadap investasi, tetapi juga dengan konteks perkembangan teknologi digital yang lebih luas.

Pada 2024, ketika jumlah pemberitaan Metaverse semakin terbatas, konteks yang ditampilkan lebih spesifik pada persoalan sosial, regulasi, dan perlindungan pengguna. Dalam artikel mengenai kekerasan seksual di ranah virtual, Dyah Pitaloka dari META AR/VR Policy Research Project menyoroti pentingnya ekosistem digital yang aman bagi perempuan. Eni Widiyanti dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak mengaitkan persoalan tersebut dengan ketentuan hukum mengenai kekerasan seksual, sedangkan Indriaswati Dyah Saptaningrum dari Fakultas Hukum Unika Atma Jaya menyoroti kebutuhan regulasi yang mampu mengakomodasi kekerasan seksual di ruang virtual. Artikel yang sama juga menghadirkan Risqi Saputra dari Monash University Indonesia dan Dhyta Caturani dari PurpleCode Collective. Kehadiran aktor dari bidang penelitian, pemerintahan, akademisi

hukum, dan komunitas menunjukkan bahwa Metaverse pada periode ini dibicarakan melalui persoalan perlindungan pengguna serta kesiapan regulasi dan institusi.

Perubahan aktor dan konteks tersebut menunjukkan bahwa narasi Metaverse tidak hanya mengalami pergeseran dari segi isu yang dibahas, tetapi juga dari kelompok aktor yang dihadirkan untuk menjelaskan perkembangan teknologi tersebut. Untuk memperjelas perubahan itu, Tabel 4.1 menyajikan sintesis kelompok aktor yang muncul dalam pemberitaan Kompas.id pada 2022–2024, beserta konteks yang mereka bawa dalam pemberitaan.

Untuk memperjelas perubahan tersebut, kelompok aktor dalam pemberitaan dapat disintesis sebagai berikut.

Periode	Kelompok aktor	Aktor	Konteks yang dibawa dalam pemberitaan
2022	Korporasi teknologi	WIR Group (Daniel Surya)	Pengembangan Metaverse, inovasi teknologi, potensi ekosistem
2022	Perbankan	Bank Mandiri (Darmawan Junaidi, Timothy Utama)	Ekspansi bisnis digital, layanan perbankan, peluang pasar
2022	Regulator	OJK (Tris Yulianta)	Potensi ekonomi, pasar, dan perkembangan ekosistem digital
2022	Institusi pendidikan/industri	Perguruan tinggi dan pelaku industri	Penerapan Metaverse dalam pendidikan dan berbagai sektor
2023	Industri telekomunikasi/teknologi	Telkom (Muhammad Fajrin Rasyid), Indosat (Muhammad Buldansyah)	Web3, kehati-hatian investasi, biaya dan kesiapan infrastruktur
2023	Akademisi/peneliti	Akademisi dan peneliti	Perkembangan, manfaat, keterbatasan, dan masa depan teknologi
2024	Akademisi/peneliti dan aktor terkait regulasi	Narasumber pada isu sosial dan regulasi	Dampak sosial, perlindungan, regulasi, dan kesiapan institusional

Tabel 4.1 Perubahan Kelompok Aktor dan Konteks Pemberitaan Metaverse Kompas.id 2022–2024

Sumber: Olah data peneliti berdasarkan *coding* 52 artikel Kompas.id, 2026.

Tabel tersebut menunjukkan bahwa perubahan aktor bukan sekadar pergantian nama narasumber, melainkan juga berkaitan dengan perubahan konteks yang digunakan untuk membicarakan Metaverse. Pada 2022, aktor dari korporasi teknologi, perbankan, dan regulator banyak membawa pembahasan pada peluang ekonomi, inovasi, dan pengembangan ekosistem digital. Pada 2023, perhatian bergeser pada kehati-hatian investasi, biaya pengembangan, dan kesiapan infrastruktur, sedangkan pada 2024 pembahasan lebih terarah pada dampak sosial, perlindungan pengguna, dan kebutuhan regulasi. Perubahan tersebut memperlihatkan bahwa fokus pemberitaan berjalan beriringan dengan perubahan perspektif aktor yang dihadirkan. Ketika aktor korporasi dan lembaga keuangan menonjol, Metaverse banyak dibahas sebagai peluang pengembangan ekonomi digital. Sementara itu, kehadiran pelaku industri yang mempertimbangkan risiko investasi, serta akademisi, peneliti, dan aktor yang berkaitan dengan regulasi, memperluas pembahasan pada keterbatasan teknologi dan persoalan yang menyertainya.

Temuan ini dapat dibaca dalam kaitannya dengan perubahan konteks ekonomi-politik transformasi digital Indonesia. Namun, data pemberitaan tidak dengan sendirinya membuktikan bahwa kepentingan ekonomi-politik tertentu secara langsung menentukan keputusan editorial Kompas.id. Analisis ini menunjukkan bahwa perubahan aktor dan isu yang diberitakan berlangsung beriringan dengan perubahan konteks narasi Metaverse selama periode penelitian.

4.2 Narasi Metaverse dalam Teori Naratif Genette

Temuan penelitian menunjukkan bahwa perubahan pemberitaan metaverse di Kompas.id tidak hanya terlihat dari jumlah artikel dan kecenderungan narasinya, tetapi juga dari cara cerita tentang metaverse disusun dari tahun 2022 hingga 2024. Perubahan tersebut dapat dilihat melalui tiga unsur utama dalam teori narasi Gerard Genette, yaitu *tense* (waktu), *mood* (jarak dan sudut pandang), dan *voice* (suara). Ketiga unsur tersebut menunjukkan bagaimana metaverse diceritakan, dari mana suatu peristiwa dilihat, serta siapa yang diberi ruang untuk menyampaikan pandangan dalam pemberitaan.

4.2.1 *Tense*

Dalam teori Genette, *tense* berkaitan dengan hubungan antara waktu peristiwa dengan waktu penceritaan. *Tense* terdiri atas *order*, *duration*, dan *frequency*. Dalam penelitian ini, ketiganya digunakan untuk melihat bagaimana pemberitaan Kompas.id mengatur urutan peristiwa, memberikan ruang pada bagian tertentu dalam cerita, serta mengulang gagasan atau informasi tertentu.

Order

Pada 2022, penggunaan *order* banyak menunjukkan kecenderungan *prolepsis*, yaitu penceritaan yang berorientasi pada masa depan. *Prolepsis* terlihat melalui berbagai pembahasan mengenai potensi pasar, perkembangan ekonomi virtual, rencana pengembangan teknologi, dan peluang pemanfaatan metaverse di Indonesia. Dengan demikian, masa depan menjadi bagian penting dalam cara metaverse diceritakan pada periode tersebut.

Pada 2023, pembicaraan mengenai masa depan masih ditemukan, tetapi penyajiannya tidak lagi sekuat pada 2022. Masa depan metaverse lebih banyak disertai keraguan, penundaan, dan pertanyaan mengenai keberlanjutan perkembangannya. Sementara pada 2024, pembicaraan mengenai masa depan kembali muncul, tetapi dengan perhatian yang berbeda. Masa depan tidak lagi terutama dikaitkan dengan peluang bisnis, melainkan dengan kebutuhan regulasi, perlindungan hukum, diplomasi, dan kesiapan Indonesia menghadapi perkembangan ruang virtual.

Duration

Dari sisi *duration*, perubahan juga terlihat dari ruang yang diberikan kepada suatu aspek dalam artikel, bagaimana panjang atau pendeknya penyampaian suatu bagian cerita memberikan penekanan tertentu. Pada 2022, pemberitaan yang bernada optimis memberikan ruang yang cukup besar untuk menjelaskan potensi dan manfaat metaverse. Penjelasan mengenai peluang ekonomi, perkembangan teknologi, dan rencana pemanfaatannya disampaikan secara lebih panjang, sedangkan keterbatasan atau risikonya cenderung mendapat ruang yang lebih terbatas. Cara penyajian tersebut membuat peluang metaverse menjadi bagian yang lebih menonjol dalam cerita.

Pada 2023 dan 2024, pemberian ruang tersebut mengalami perubahan. Pembahasan tidak lagi hanya diarahkan pada potensi metaverse, tetapi juga pada keterbatasan, ketidakpastian, persoalan sosial, serta kebutuhan regulasi. Dengan demikian, perubahan *duration* memperlihatkan bahwa perhatian pemberitaan secara bertahap bergeser dari pembahasan mengenai apa yang dapat dilakukan metaverse menuju persoalan yang muncul dari perkembangan metaverse.

Frequency

Sedangkan dari sisi *frequency*, yaitu pengulangan gagasan dalam sejumlah pemberitaan turut memperkuat kecenderungan narasi pada masing-masing periode. Pada 2022, gagasan mengenai peluang, potensi, perkembangan teknologi, dan masa depan metaverse muncul berulang melalui berbagai artikel dan narasumber. Pada 2023, pengulangan lebih banyak berkaitan dengan kehati-hatian, stagnasi, ketidakpastian, dan penundaan investasi. Artinya,

pengulangan dalam pemberitaan tidak selalu menghasilkan makna yang sama. Makna yang terbentuk bergantung pada gagasan yang terus diulang dalam pemberitaan.

Dengan demikian, dari aspek *tense* terlihat bahwa perubahan narasi metaverse di Kompas.id tidak hanya ditunjukkan oleh perubahan jumlah pemberitaan, tetapi juga oleh perubahan cara waktu digunakan dalam cerita. Jika pada 2022 masa depan metaverse banyak disampaikan sebagai peluang yang akan berkembang, maka pada 2023 dan 2024 masa depan tersebut mulai disampaikan dengan pertimbangan yang lebih hati-hati dan konkret.

4.2.2 *Mood*

Dalam teori Genette, *mood* berkaitan dengan cara suatu cerita disampaikan kepada pembaca, terutama melalui pengaturan jarak antara cerita dengan pembaca. Dalam penelitian ini, *mood* digunakan untuk melihat bagaimana Kompas.id menghadirkan pengalaman dan informasi mengenai metaverse sehingga pembaca memperoleh kesan tertentu terhadap isu yang diberitakan. Dalam pembacaan ini, penyajian *mimetik* menunjukkan penyampaian yang lebih langsung dan dekat dengan pengalaman atau pandangan narasumber, sedangkan penyajian *diegetik* memberikan jarak yang lebih besar melalui penyampaian informasi secara ringkas atau reflektif.

Pada 2022, pemberitaan metaverse banyak menghadirkan pembaca secara dekat dengan perkembangan teknologi dan pandangan para pelaku industri. Hal tersebut terlihat dari penggunaan kutipan langsung, penjelasan mengenai perkembangan bisnis, serta uraian mengenai berbagai rencana pemanfaatan metaverse. Cara penyajian tersebut menunjukkan kecenderungan *mimetik*, karena pembaca memperoleh akses yang relatif dekat terhadap pandangan pihak-pihak yang melihat metaverse sebagai peluang dan perkembangan teknologi yang menjanjikan.

Pada periode yang sama, terdapat pula pemberitaan yang menyampaikan metaverse secara lebih hati-hati dengan memberikan ruang pada penjelasan mengenai keterbatasan dan risiko. Namun, secara umum, pemberitaan 2022 masih banyak membawa pembaca pada pembahasan mengenai perkembangan dan kemungkinan masa depan metaverse.

Perubahan mulai terlihat pada 2023. Pemberitaan tidak lagi banyak membawa pembaca ke dalam suasana antusiasme perkembangan teknologi, tetapi lebih sering mengajak pembaca melihat metaverse dari jarak yang lebih kritis. Kecenderungan ini lebih dekat dengan penyajian *diegetik*, karena informasi mengenai perkembangan metaverse lebih banyak disampaikan melalui uraian, penjelasan, dan evaluasi terhadap kondisi yang ada. Hal tersebut terlihat dari munculnya pembahasan mengenai stagnasi, ketidakpastian, kehati-hatian dalam investasi, serta pertanyaan mengenai keberlanjutan metaverse.

Pada 2024, kecenderungan tersebut semakin terlihat ketika metaverse diberitakan dalam konteks persoalan sosial dan regulasi. Penyajian yang lebih *diegetik* dan *reflektif* membuat pembaca tidak lagi terutama diajak melihat kecanggihan atau potensi teknologi, tetapi diarahkan untuk memahami persoalan yang muncul serta kebutuhan untuk mempersiapkan aturan dan kebijakan. Dengan demikian, mood pemberitaan mengalami perubahan dari penyajian yang lebih dekat dengan antusiasme perkembangan teknologi menuju penyajian yang lebih reflektif terhadap dampak dan persoalan yang menyertainya.

4.2.3 Voice

Dalam teori Genette, *voice* berkaitan dengan siapa yang bercerita dan dari posisi mana cerita disampaikan. Dalam teks jurnalistik, unsur ini dapat dilihat melalui posisi penulis atau wartawan serta pihak-pihak yang diberi ruang untuk menyampaikan pandangan mengenai suatu isu.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa perubahan *voice* dalam pemberitaan metaverse terlihat dari perubahan komposisi narasumber. Pada 2022, pemberitaan banyak menghadirkan suara dari pelaku industri, perusahaan, lembaga keuangan, regulator, dan pihak yang terlibat dalam pengembangan metaverse. Beberapa artikel yang membahas peluang ekonomi metaverse, misalnya, menghadirkan suara dari WIR Group, Bank Mandiri, dan OJK. Kehadiran suara tersebut memperkuat pembahasan mengenai potensi dan peluang metaverse.

Memasuki 2023, komposisi narasumber mulai berubah. Pemberitaan tidak lagi banyak menghadirkan suara korporasi yang sebelumnya muncul dalam pembahasan metaverse. Pelaku industri, dalam hal ini WIR Group, yang masih diberi ruang justru menyampaikan sikap yang lebih hati-hati terhadap investasi dan perkembangan ekosistem Web3. Selain itu, suara akademisi dan peneliti juga semakin terlihat dalam pemberitaan.

Pada 2024, perubahan tersebut semakin jelas. Pemberitaan mengenai metaverse lebih banyak menghadirkan perspektif yang berkaitan dengan persoalan sosial, hukum, regulasi, dan diplomasi. Dengan demikian, pihak yang diberi ruang untuk berbicara mengenai metaverse tidak lagi berasal dari pihak yang berkepentingan dengan pengembangan bisnis teknologi, tetapi juga berasal dari pihak yang membahas dampak dan kesiapan menghadapi perkembangan tersebut.

Perubahan *voice* tersebut menunjukkan bahwa perubahan narasi metaverse juga berkaitan dengan perubahan pihak yang diberi ruang untuk menjelaskan dan memberikan makna terhadap teknologi tersebut. Jika pada 2022 pembahasan banyak disampaikan melalui suara yang dekat dengan perkembangan bisnis dan teknologi, maka pada 2023 dan 2024 ruang

tersebut semakin banyak diisi oleh suara akademisi, peneliti, regulator, serta pihak yang membahas persoalan sosial dan hukum.

Berdasarkan ketiga unsur tersebut, teori naratif Genette membantu menunjukkan bahwa perubahan pemberitaan Metaverse di Kompas.id tidak hanya terjadi pada topik yang diberitakan, tetapi juga pada cara cerita disusun. Dari sisi *tense*, perubahan terlihat pada cara masa depan Metaverse diceritakan; dari sisi *mood*, pada cara pembaca diarahkan untuk memahami perkembangannya; sedangkan dari sisi *voice*, pada pihak-pihak yang diberi ruang untuk berbicara. Ketiga unsur tersebut memperlihatkan pergeseran narasi dari penekanan pada potensi dan masa depan Metaverse pada 2022 menuju pembahasan yang lebih memperhatikan ketidakpastian, konsekuensi, dan kesiapan pada 2023–2024. Dengan demikian, analisis naratif Genette membantu menjelaskan perubahan cara Kompas.id membangun makna Metaverse sepanjang periode penelitian.

4.3 Refleksi Temuan terhadap *State of the Art*

Temuan penelitian ini perlu direfleksikan terhadap penelitian-penelitian sebelumnya yang menjadi *state of the art* untuk melihat kesinambungan temuan, perbedaan konteks, serta kontribusi penelitian dalam kajian narasi media tentang Metaverse. Temuan penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Kim dan Kim (2023) yang menunjukkan adanya perubahan perhatian media terhadap Metaverse setelah fase pengenalan dan ekspansi. Dalam penelitian tersebut, perubahan ditandai dengan meningkatnya skeptisisme dan menurunnya perhatian media. Kecenderungan serupa ditemukan dalam penelitian ini melalui penurunan jumlah pemberitaan Metaverse di Kompas.id dari 44 artikel pada 2022 menjadi 6 artikel pada 2023 dan 2 artikel pada 2024.

Namun, penelitian ini menunjukkan bahwa penurunan perhatian tersebut tidak hanya berkaitan dengan berkurangnya popularitas Metaverse. Perubahan tersebut berlangsung dalam konteks transformasi digital Indonesia. Pada 2022, Metaverse banyak hadir dalam pembicaraan mengenai potensi ekonomi, investasi, inovasi, dan pengembangan ekosistem digital, sejalan dengan kuatnya pembicaraan mengenai agenda transformasi digital dalam momentum Presidensi G20. Pada 2023–2024, pembahasan semakin diarahkan pada kehati-hatian investasi, keterbatasan, dampak sosial, regulasi, dan kesiapan. Perubahan tersebut juga disertai perubahan aktor yang memperoleh ruang dalam pemberitaan. Temuan tersebut memperluas penelitian terdahulu dengan menunjukkan bahwa perubahan perhatian terhadap Metaverse tidak hanya terlihat dari jumlah pemberitaan atau kecenderungan positif dan negatif, tetapi juga dari perubahan cara Metaverse ditempatkan dalam konteks transformasi digital Indonesia. Perubahan aktor, isu, dan konteks menunjukkan bahwa ketika perhatian terhadap Metaverse

menurun, cara media membicarakan dan memberikan makna terhadap teknologi tersebut juga mengalami perubahan.

Dari sisi teoritis, penggunaan teori naratif Gerard Genette memperlihatkan bagaimana perubahan tersebut dibangun melalui *tense*, *mood*, dan *voice*. Pada 2022, Metaverse lebih banyak diceritakan melalui potensi dan kemungkinan masa depan. Pada 2023, narasi mulai disertai ketidakpastian dan kehati-hatian, sedangkan pada 2024 pembahasan lebih banyak diarahkan pada konsekuensi, regulasi, dan kesiapan.

Dengan demikian, penelitian ini melengkapi *state of the art* dengan menunjukkan bahwa perubahan perhatian terhadap Metaverse bukan hanya perubahan intensitas pemberitaan, tetapi juga perubahan cara teknologi tersebut dinarasikan dalam konteks transformasi digital Indonesia. Pergeseran dari narasi potensi menuju narasi ketidakpastian dan konsekuensi menunjukkan bahwa narasi media mengenai teknologi dapat berubah seiring perubahan konteks yang menyertai perkembangan teknologi tersebut.

4.4 Pergeseran Narasi Metaverse dalam Konteks Ekonomi Politik

Pergeseran narasi Metaverse dalam pemberitaan Kompas.id tidak hanya terlihat dari penurunan jumlah artikel, tetapi juga dari perubahan isu dan aktor yang memperoleh ruang dalam pemberitaan. Pada 2022, Metaverse banyak dibicarakan melalui potensi ekonomi, investasi, inovasi, dan peluang bisnis. Pemerintah, korporasi, pelaku industri, serta institusi ekonomi cukup menonjol dalam narasi tersebut. Kondisi ini memperlihatkan bahwa Metaverse pada periode awal tidak hanya diposisikan sebagai perkembangan teknologi, tetapi juga sebagai bagian dari wacana pengembangan ekonomi digital dan agenda transformasi digital di Indonesia.

Dalam perspektif ekonomi politik media, temuan tersebut dapat dibaca dengan memperhatikan hubungan antara narasi teknologi, aktor yang hadir dalam pemberitaan, dan kepentingan ekonomi yang menyertai pembicaraan tentang Metaverse. Kehadiran pemerintah dan pelaku industri, misalnya, berkaitan dengan kuatnya pembahasan mengenai peluang investasi, inovasi, dan masa depan ekonomi digital. Dengan demikian, analisis terhadap dimensi *voice* dalam teori naratif Genette tidak hanya menunjukkan siapa yang berbicara dalam pemberitaan, tetapi juga membantu mengidentifikasi perspektif dan kepentingan yang mendapat ruang dalam narasi Metaverse.

Memasuki 2023–2024, jumlah pemberitaan menurun dari 44 artikel pada 2022 menjadi enam artikel pada 2023 dan dua artikel pada 2024. Bersamaan dengan itu, pembahasan mengenai potensi dan proyeksi masa depan Metaverse semakin berkurang, sementara isu yang muncul lebih banyak berkaitan dengan ketidakpastian investasi, keberlanjutan teknologi,

persoalan sosial, regulasi, dan diplomasi. Perubahan ini menunjukkan bahwa posisi Metaverse dalam pemberitaan Kompas.id tidak lagi didominasi oleh pembicaraan mengenai peluang masa depan, tetapi semakin berkaitan dengan persoalan konkret yang menyertai perkembangan teknologi tersebut.

Jika dibaca dalam konteks ekonomi politik, perubahan itu memperlihatkan bahwa narasi Metaverse berjalan beriringan dengan perubahan aktor dan kepentingan yang hadir dalam pemberitaan. Ketika Metaverse banyak dibicarakan sebagai peluang ekonomi digital, suara pemerintah, korporasi, dan pelaku industri memperoleh ruang yang menonjol. Sementara itu, ketika intensitas pemberitaan menurun dan isu yang dibahas semakin beragam, narasi Metaverse juga menghadirkan persoalan sosial, regulasi, dan kepentingan publik. Pola ini memperlihatkan adanya perubahan dalam cara Metaverse ditempatkan dan dimaknai melalui pemberitaan.

Temuan tersebut tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa perubahan kepentingan ekonomi-politik secara langsung menyebabkan penurunan jumlah artikel atau perubahan keputusan editorial Kompas.id. Penelitian ini berfokus pada teks pemberitaan sehingga tidak menelusuri proses pengambilan keputusan di ruang redaksi. Oleh karena itu, hubungan antara narasi, aktor, dan kepentingan ekonomi-politik perlu dipahami sebagai pola yang terlihat dalam pemberitaan, bukan sebagai hubungan sebab-akibat yang telah terbukti.

Dengan demikian, makna pergeseran narasi Metaverse terletak pada perubahan cara teknologi tersebut diposisikan dalam wacana media. Metaverse yang pada 2022 banyak dihadirkan sebagai peluang dan gambaran masa depan ekonomi digital, pada 2023–2024 semakin dibicarakan melalui ketidakpastian, konsekuensi, dan kebutuhan akan kesiapan. Pergeseran ini memperlihatkan bahwa narasi media mengenai teknologi tidak hanya berkaitan dengan perkembangan teknologinya, tetapi juga dengan perubahan isu, aktor, dan konteks ekonomi-politik yang menyertainya. Temuan ini sekaligus memperluas pembacaan naratif Genette dengan menunjukkan bahwa perubahan cara Metaverse diceritakan dapat dipahami melalui hubungan antara susunan narasi dan konteks yang hadir dalam teks pemberitaan.