

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

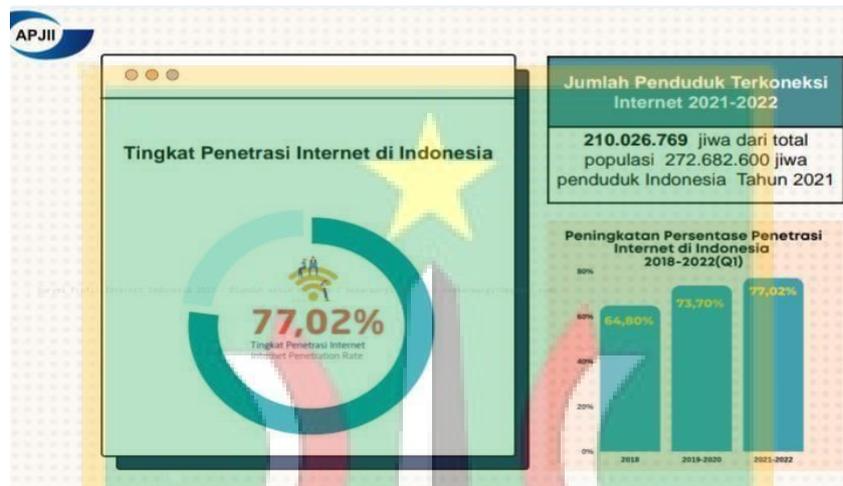
Perkembangan teknologi dan informasi dalam komunikasi membuat media online saat ini juga semakin berkembang dan semakin kompleks. Kemampuan masyarakat untuk mencari informasi atau berita sangat dipengaruhi oleh hal ini. Di masa lalu, masyarakat untuk memperoleh informasi dengan media konvensional. Dengan seiringnya perkembangan zaman, kini masyarakat dapat mengakses portal media online dan menemukan banyak informasi atau berita hanya dengan memanfaatkan smartphone. AdSense atau keuntungan yang dapat diakses publik yang ditampilkan di media online adalah salah satu manfaat dari penerbitan berita atau konten jurnalistik ke platform tersebut. Bahkan, bisa dapat mengakses konten yang telah dibuat sesuai dengan preferensi mereka.

Melalui koneksi jaringan internet, media online dapat diakses dengan cepat dan mudah dari lokasi mana saja kapan saja. Salah satu negara yang memiliki persentase pengguna internet tertinggi di dunia adalah Indonesia. Pengguna internet di Indonesia, menurut penelitian yang dilakukan pada tahun 2022 oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencapai 77,02%. Sementara data survei yang mengakses informasi atau berita di internet telah mencapai 92.21%.<sup>1</sup> Hadirnya internet ini sangat memudahkan kita dalam

---

<sup>1</sup> <https://apjii.or.id/survei>. Diakses pada 4 Oktober 2022

berbagai hal dengan bisa dapat mengakses melalui *Smartphone* dan internet juga mengubah cara khalayak dalam mengkonsumsi berita dimedia online menjadi lebih kompleks. Media online yang diakses pada internet ini memiliki berbagai macam-macam jenis dengan fungsinya masing-masing.



Gambar 1.1 *Data Pengguna Internet di Indonesia*

Di media online, dimungkinkan untuk mengunjungi berbagai aplikasi dan situs web, termasuk situs web berita. Berita biasanya muncul sebagai akibat dari berbagai kejadian yang berhubungan dengan masyarakat atau bahkan pemerintah untuk memberi tahu orang-orang tentang apa yang sedang terjadi di lingkungan terdekat mereka. Media online terdapat peranan penting dalam pers. Pers adalah lembaga sosial dan media komunikasi massa yang melakukan kegiatan jurnalistik seperti mengumpulkan, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah, dan menyebarkan informasi dalam bentuk tulisan, suara, gambar, dan grafik serta seperti dalam bentuk lainnya melalui media cetak, media

elektronik, dan semua saluran lain yang tersedia. Inilah yang dimaksud dengan “pers” dalam konteks pasal 40 tahun 1999 tentang pers.<sup>2</sup>

Dalam kaitannya dengan UU Pers dijelaskan bagaimana pers nasional dapat menggunakan hak, tanggung jawab, dan fungsinya secara efektif berdasarkan kebebasan pers yang profesional, untuk memperoleh jaminan dan perlindungan hukum. Pers nasional berperan dalam melestarikan hukum internasional dan memajukan demokrasi. Konteks berita ini harus dilihat sebagai konstruksi realitas, menurut pandangan konstruktivisme tentang konstruksi realitas. Alhasil, cara jurnalis mengkonstruksi peristiwa yang disajikan dalam teks berita menunjukkan bahwa sebuah realitas yang dilakukan oleh media memiliki cara pandang atau konsepsi yang berbeda ketika melihat sebuah peristiwa. Berita bukanlah peristiwa atau fakta sejati dalam konteks konstruksi sosial. Di sini, fakta dan realitas interaksi wartawan.<sup>3</sup>

Para wartawan membuat berita berdasarkan data-data yang terpercaya yang mereka dapat dan wartawan juga memiliki kode etik sehingga tidak bisa sesuai kehendak mereka dalam menulis berita. Dalam kode etik mereka dilarang untuk menyudutkan satu pihak dimana berita yang mereka tulis harus bersifat

---

<sup>2</sup> Pasal 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 1999 tentang Pers.

[https://ppid.unud.ac.id/img/admin/page\\_attc/7215410802f4a7c356c22f3af53413cb.pdf](https://ppid.unud.ac.id/img/admin/page_attc/7215410802f4a7c356c22f3af53413cb.pdf)

<sup>3</sup> Deddy Mulyana, Eriyanto, *Analisis Framing Kontruksi, Ideologi, dan Politik Media*, (Yogyakarta: Lkis, 2002) Hal 20.

netral sesuai fakta yang terjadi. Selain itu, dengan menekankan segala sesuatu melalui bahasa, media berfungsi sebagai konstruksi sosial khususnya terkait dengan realitas yang diambil atau tidak diambil dan menjadikan gagasan objektivitas sebagai pedoman utama dalam dunia jurnalisme. Jurnalisme online, seperti jurnalisme tradisional, tunduk pada kode etik jurnalistik saat melakukan tugas jurnalistik yang luas.

Berita adalah informasi tentang peristiwa masa lalu atau peristiwa yang sedang terjadi saat ini yang menarik bagi khalayak luas dan memiliki nilai yang signifikan. Proses penyusunan berita untuk media internet tentunya sangat mirip dengan proses pembuatan berita untuk media cetak., khususnya pada surat kabar (koran). Pada penulisan berita memiliki pedoman yang akan dijadikan sebagai dasar dalam menulis sebuah berita sehingga nantinya khalayak bisa dapat mudah di pahami dari isi berita tersebut dan juga bisa dapat menarik perhatian. Salah satunya dengan menggunakan kalimat yang baku tetapi juga harus jelas, lugas, padat dan komunikatif. Namun, yang membedakan adalah pada saat penayangan berita, karena berita online akan dimuat melalui jaringan internet. Sedangkan media cetak dimuat melalui surat kabar.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Michhel V. Charnley, berita adalah informasi tercepat dari peristiwa yang faktual, signifikan, dan relevan dengan kepentingan mayoritas pembaca <sup>4</sup> (Juwito, 2008). Berita mengenai peristiwa

---

<sup>4</sup> Juwito, *Menulis Berita Dan Feature's*, Surabaya: Unesa University Press, 2008, Hal 42

kasus kerusuhan masih sering terlihat di penjuru dunia bahkan salah satunya di Indonesia. Kerusuhan sering disebut sebagai salah satu tindakan kekerasan yang biasanya untuk balas terhadap perlakuan yang tidak adil. Kasus kerusuhan ini menjadi salah satu permasalahan besar, karena hal ini akan bisa menimbulkan korban jiwa yang disebabkan adanya konflik atau perseteruan yang terjadi. Kerusuhan yang biasanya sering di temui yaitu kerusuhan di stadion sepak bola.

Pada kasus kerusuhan yang terjadi di stadion sepak bola ini rupanya sudah ada sejak tahun 1964. Dimana pada tahun tersebut, terjadi kerusuhan di stadion Estadio Nacional di Peru Selama pertandingan Peru vs Argentina. Tragedi kerusuhan ini diyakini sebagai tragedi kerusuhan yang paling terbesar sepanjang sejarah dalam dunia sepak bola. Dikarenakan terdapat 328 korban jiwa yang meninggal dunia dan 500 korban yang mengalami cedera yang cukup serius.

Berdasarkan data yang dilansir oleh Kompas.com dari Reuters perdata Minggu (2/10/2022) menyatakan bahwa terdapat tragedi kerusuhan yang terjadi pada dunia sepak bola yang menimbulkan banyaknya korban jiwa yang meninggal dunia pada setiap tahunnya di berbagai negara yaitu sebagai berikut:<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup><https://www.kompas.com/global/read/2022/10/02/093600470/14-tragedi-sepak-bola-di-dunia-yang-tewaskan-banyak-suporter-di-stadion-> Diakses pada 8 Oktober 2022



Gambar 1.2 Daftar Tragedi Kerusakan Sepak Bola Dunia Pada Kompas.com

1. **Tragedi Kerusakan pada pertandingan Piala UEFA di Stadion Luzhniki di Moskow Rusia (1982)**, tercatat ada 340 Orang yang tewas akibat kerusakan di satu pintu keluar stadion.
2. **Tragedi bencana Stadion Bradford City di Inggris (1985)**, tercatat sedikitnya 56 orang yang tewas dan 200 orang yang mengalami cedera akibat adanya kebakaran yang terjadi di tribun stadion. Kerusakan ini di duga adanya salah satu supporter yang melemparkan rokok yang masih menyala ke kursi.
3. **Tragedi kekerasan supporter di Stadion Heysel di Belgia (1985)**, Tercatat ada 39 orang yang tewas dan 600 lainnya mengalami terluka dalam kasus kerusakan tersebut.
4. **Tragedi di Stadion Sepak bola Nasional Nepal di Kathmandu (1988)**, tercatat Lebih dari 90 korban jiwa dilaporkan akibat penyerbuan di pintu keluar yang terkunci selama badai es.

5. **Tragedi kerusuhan di Stadion Hillsborough Sheffield di Inggris (1989)**, tercatat sebanyak 96 supporter dari Liverpool yang tewas. Diketahui, tragedi ini terjadi sebelum pertandingan semifinal Piala FA antara Liverpool dan Nottingham Forest.
6. **Tragedi kerusuhan di Stadion Oppenheimer di Afrika Selatan (1991)**, Selama pertandingan pramusim antara Kaizer Chiefs dan Orlando Pirates, penyerbuan merenggut nyawa 42 orang. Kerusuhan ini bermula salah satu supporter dari Pirates menyerang pendukung Chiefs di kerumunan dengan menggunakan pisau.
7. **Tragedi kerusuhan di Stadion Furiani Bastia di Perancis (1992)**, tercatat ada 18 orang yang tewas dan 2.300 orang yang mengalami luka-luka pada semifinal Piala Perancis melawan Olympique de Marseille.
8. **Tragedi kerusuhan di Stadion Nasional Mateo Flores di Guatemala (1996)**, tercatat ada 82 orang yang tewas dan sedikitnya 147 orang yang terluka. Selama pertandingan kualifikasi Piala Dunia, seorang supporter jatuh dari kursi dan tangga, memicu kerusuhan ini.
9. **Tragedi kerusuhan di Stadion Ellis Park di Afrika Selatan (2001)**, tercatat ada 43 orang yang tewas akibatnya terdesak-desak ketika para supporter mencoba masuk ke dalam stadion.
10. **Tragedi kerusuhan di Stadion Accra di Ghana (2001)**, tercatat ada 126 orang yang tewas terinjak-injak. Ketika polisi menggunakan gas air mata terhadap pendukung kerusuhan, terjadi kerusuhan.

11. **Tragedi kerusuhan di Stadion Felix Houphouet-Boigny Abidjan di Pantai Gading (2009)**, Sebelum pertandingan kualifikasi Piala Dunia melawan Melawi, 19 orang meninggal dunia.
12. **Tragedi kerusuhan di Stadion Port Said di Mesir (2012)**, Dalam pertandingan antara rival Al-Masry dan Al-Ahly, 73 orang yang tewas dan 1.000 orang yang luka-luka. Kerusuhan ini terjadi ketika supporter dari Rival Al-masry menyerang ke arah supporter lawan dengan menggunakan senjata tajam
13. **Tragedi kerusuhan di Stadion Yaounde Olembe di Kamerun (2022)**, Sebelum pertandingan Piala Afrika melawan Komoro di babak 16 besar, dilaporkan 8 orang tewas dan 38 luka-luka.
14. **Tragedi Kerusuhan di Stadion Kanjuruhan Malang (2022)**, tercatat ada 129 orang yang tewas dan 180 orang yang mengalami cedera serius. Kerusuhan ini terjadi ketika supporter Arema FC menyerbu lapangan dikarenakan kalah dalam pertandingan sepakbola dari Persebaya dengan skor 3-2 dan megakibatkan polisi menembakan gas air mata ke arah penonton.

Adanya kasus kerusuhan di stadion sepak bola seperti di atas, tentu menjadi salah satu fokus pemberitaan yang mudah tersebar dengan cepat dan juga menjadi sorotan publik di berbagai media. Kehadiran media yang sudah semakin canggih ini membuat berita memiliki peranan penting dalam

mengelolah dan mempublikasikan suatu informasi kepada masyarakat dengan menggunakan frame dan sudut pandang tertentu. Selain itu, berita juga bisa dapat memberikan dampak yang besar ataupun efek tertentu bagi para pembacanya.

Seperti halnya dengan pemberitaan kerusuhan di stadion Kanjuruhan Malang pada bulan Oktober 2022 Indonesia mendapat perhatian publik baik dalam maupun luar negeri. Tragedi ini dianggap sebagai insiden kerusuhan terbesar sepanjang sejarah. Kasus kerusuhan ini pun juga memunculkan opini atau pandangan dari masyarakat yang beranggapan bahwa banyaknya faktor ketidakadilan karena banyak nyawa yang tidak bersalah menjadi korban yang diakibatkan adanya gas air mata tersebut menyebar kedalam tribun penonton yang berada pada Stadion Kanjuruhan.

Perkembangan pemberitaan mengenai kerusuhan di stadion Kanjuruhan Malang ini disajikan dalam berbagai macam cara pandangan oleh setiap media online di Indonesia. Dengan adanya perhatian publik, berbagai portal media online di Indonesia ikut serta mempublikasikan pemberitaan mengenai tragedi Kanjuruhan Malang tersebut. Dalam perihal peristiwa tragedi Kanjuruhan Malang, tentu memiliki pandangan tersendiri bagi setiap individu baik dalam dunia metodologi maupun keyakinan yang diyakini. Kontruksi yang dilakukan oleh media online atau wartawan tentu sudut pandang dan keunikan yang berbeda.

Media *maindstream* Kompas.com dan Detik.com juga gencar memberitakan kerusuhan di Stadion Kanjuruhan Malang. Penyajian berita mengenai kerusuhan di stadion Kanjuruhan Malang ini tentu akan membawa dampak munculnya perspektif. Secara umum, pemberitaan yang ada pada Masing-masing portal media online memiliki persamaan fenomena. Namun, setiap media memiliki sudut pandang tersendiri atau mengkontruksi sebuah berita dalam menyampaikan berdasarkan ideologi maupun maksud tertentu. Oleh karena itu, peneliti tertarik meneliti dan menganalisis bagaimana pembedaan yang dilakukan oleh media Kompas.com dan Detik.com dalam memberitakan kerusuhan di Stadion Kanjuruhan Malang.

Alasan peneliti, memilih objek penelitian mengenai pemberitaan kerusuhan di stadion Kanjuruhan Malang pada Kompas.com dan Detik.com, dikarenakan media sering banyak dikunjungi oleh pembaca. Terbukti dengan banyaknya berita yang ditayangkan perhari melalui portal web berita online tersebut. Pada media Kompas.com berita yang di publikasikan mengenai kerusuhan di stadion Kanjuruhan Malang kurang lebih sebanyak 100 berita sedangkan pada media Detik.com sangat banyak daripada media Kompas.com yaitu sebanyak 577 berita yang dipublikasikan.

Media Kompas adalah platform web yang menawarkan berita dan artikel tidak hanya dalam format tertulis tetapi juga dalam bentuk foto, video, dan streaming langsung. Awal tahun 2008, sebagai hasil dari penyesuaian ini,

Kompas.com mengalami peningkatan pengunjung atau audiens aktif.<sup>6</sup> Semakin banyak orang yang menggunakan internet, dan Kompas.com, yang dijalankan oleh PT Kompas Cyber Media, semakin populer (KCM). Berdasarkan situs Simillarweb App, Kompas.com menjadi portal berita yang berada di posisi no 2 di indonesia setelah Detik.com.

Kemudian, Detik.com merupakan portal berita yang telah menjadi pemimpin dalam pertumbuhan media internet di Indonesia. berdasarkan situs SimillarWeb App, Detik.com juga menjadi portal berita yang banyak disukai oleh pembaca dan menempati posisi no 1 di indonesia. Kini perkembangan



---

<sup>6</sup> Canggih Araliya Aprianti Ode, SKRIPSI:KREDIBILITAS PEMBERITAAN PADA PORTAL BERITA ONLINE KOMPAS.COM (Suatu Studi Analisis Isi), UIN Alauddin Makassar, Hal 15.

teknologi, media Detik.com menghadirkan banyak fitur-fitur yang disediakan pada laman website resminya seperti detiktravel, detikhealth dll.



Gambar 1.3 Data Rangka Kompas.com dan Detik.com di Simllarweb App Per Desember 2022

Menurut Top Website Rangka, Simillarweb App. Per Desember 2022 Kompas.com dan Detik.com termasuk 10 besar jajaran website Berita&News yang banyak dikunjungi dan dibaca oleh khalayak Indonesia. Sebagai website yang paling banyak dilihat, Detik.com menempati urutan pertama, diikuti Kompas.com di urutan kedua.



Gambar 1.4 Data Kunjungan Kompas.com Menurut Simllarweb App

Berdasarkan dari aplikasi Simllarweb total kunjungan selama 3 bulan terakhir dari web Kompas.com berjumlah rata-rata 150.0M dengan total 2.55 halaman per kunjungan.



Gambar 1.5 Data Kunjungan Detik.com menurut Simllarweb App

Sedangkan Detik.com, data kunjungan Detik.com selama 3 bulan terakhir berjumlah rata-rata 167.4M dengan total 3.04 halaman per kunjungan. Dengan hal ini bisa dinyatakan bahwa Kompas.com dan Detik.com banyak di akses oleh khalayak dan memiliki minat pembaca yang cukup tinggi.

Fokus penelitian ini yaitu untuk menganalisis bagaimana sebuah berita dikonstruksi pada media dalam membingkai berita yang dimuat pada masing-masing portal dengan kasus berita yang sama. Dua website yang dipilih untuk meliput kerusuhan di Stadion Kanjuruhan Malang adalah Kompas.com dan Detik.com. Pada masing-masing media akan memberikan empat sampel judul berita untuk menganalisis teks-teks berita dengan model ZhongDang Pan dan

Gerald M. Kosicki akan dibingkai menggunakan empat struktur yang berbeda: struktur sintaksis, skrip, tematik, dan retorik. Kedua media web nantinya akan memiliki konstruksi berita.

Kemudian peneliti menggunakan analisis *framing* karena peneliti ingin mengetahui bagaimana media Kompas.com dan Detik.com melakukan konstruksi berita dan pembingkai (*framing*) dari peristiwa tersebut. Berita yang disajikan mengenai kasus kerusuhan di stadion Kanjuruhan Malang, tentu tidak lepas dari adanya *framing* oleh media dalam membingkai sebuah berita. Analisis *framing* inilah yang akan digunakan dalam menganalisis pemberitaan kerusuhan di stadion Kanjuruhan Malang pada Kompas.com dan Detik.com.

Todd Gitlin berpendapat bahwa *Framing* adalah sebuah strategi bagaimana realitas dunia ditampilkan kepada para pembaca. Peristiwa yang ditampilkan dalam pemberitaan dipilih oleh media untuk menonjolkan, menarik dan mendorong pembaca untuk membaca sebuah berita pada media tertentu.

Peneliti melihat bahwa dengan menggunakan analisis *framing* Zhongdang Pan dan Gerald M. Kosicki dapat mempermudah proses penelitian dengan menggunakan 4 struktur yaitu sintaksis, skrip, tematik dan retorik sebagai analisis untuk mengupas bagian-bagian dalam konstruksi pemberitaan kerusuhan di stadion Kanjuruhan Malang. Apakah media Kompas.com dan Detik.com memiliki penonjolan bahasa yang digunakan, pemilihan

judul yang dapat menarik perhatian pembaca atau penggunaan foto yang dapat menjadikan sebuah ilustrasi dari berita yang diwakilkan.

Dengan menggunakan analisis framing model Zhongdang Pan dan Gerald M. Kosicki ini penulis berusaha melihat konstruksi berita mengenai kerusuhan di stadion Kanjuruhan Malang. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul dalam penelitian ini. **“Analisis Framing Pemberitaan Kerusuhan Di Stadion Kanjuruhan Malang (Studi Zhongdang Pan dan Gerald M. Kosicki Pada Kompas.com dan Detik.com)”**.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, penelitian ini berupaya untuk menjawab sebuah permasalahan mengenai kerusuhan di stadion Kanjuruhan Malang. Sehingga rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut: **“Bagaimana Pembingkai Berita Kerusuhan di Stadion Kanjuruhan Malang Pada Kompas.com dan Detik.com?”**

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Untuk mengetahui bagaimana Kompas.com dan Detik.com dalam membingkai berita terkait kerusuhan di stadion Kanjuruhan Malang.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut:

### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Secara Teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan bisa dapat berguna bagi perkembangan Ilmu Komunikasi pada umumnya dan khususnya Ilmu Jurnalistik, Komunikasi Massa, Komunikasi Kelompok dan Komunikasi Interpersonal dalam pemberitaan kerusuhan di stadion kanjuruhan malang pada Kompas.com dan Detik.com. Dan diharapkan penelitian ini berguna sebagai referensi bagi peneliti sejenis di masa yang akan datang.

### **1.4.2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk menjadi referensi penelitian lanjutan bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi dalam memahami konstruksi berita dan pembingkaiian (*framing*) dalam menyajikan sebuah berita pada media online. Selain itu juga sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi sarjana Strata Satu (S1).

## **1.5. Sistematika Penulisan**

Sistematika pembahasan penelitian ini terbagi dalam lima bab dan pada tiap-tiap bab nya terdapat subsub bab sebagaimana yang digunakan berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Bab ini bertujuan untuk memben uraian singkat mengenai apa yang akan dibahas dalam penelitian.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab kedua ini berisi uraian mengenai penelitian terdahulu yang relevan, kerangka konsep, kajian teori dan kerangka pemikiran yang digunakan dalam penelitian.

## BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ketiga berisi mengenai tentang metodologi penelitian yang digunakan untuk menganalisa permasalahan dalam penelitian. Metodologi tersebut meliputi Paradigma Penelitian, Jenis dan pendekatan penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, teknik keabsahan data dan lokasi penelitian.

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Bab ini terdiri dari gambaran dan tinjauan umum analisis metode kualitatif dan pembahasan hasil penelitian.

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi penarikan kesimpulan berdasarkan dari semua penelitian yang dilakukan. Serta pemberian saran atau rekomendasi sebagai penutup penelitian

