

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada tanggal 1 Oktober 2022 yang lalu, sebuah tragedi terjadi di dalam Stadion Kanjuruhan, Kabupaten Malang, Jawa Timur yang mengakibatkan korban jiwa sebanyak 135 orang. Saat itu sedang berjalannya pertandingan minggu ke-11, BRI Liga 1 2022-2023. Pertandingan tersebut mempertemukan Arema FC melawan Persebaya. Kejadian tersebut dimulai dari kalahnya Arema FC di kandangnya sendiri sejak 23 tahun. Karena kekalahan tersebut, para Aremania turun ke lapangan, dan mengejar para pemain Arema. Selain itu, para aremania juga melemparkan barang-barang yang ada di lapangan serta menyalakan flare (Sadheli, 2022).

Kericuhan yang terjadi di Stadion Kanjuruhan semakin parah ketika polisi menembakkan gas air mata ke arah depan tribun untuk menghalau semakin banyaknya aremania turun ke lapangan. Namun setelah gas air mata dilontarkan, terjadi kepanikan yang lebih besar yang terjadi di pintu keluar stadion dan tribun. Karena kericuhan terdapat di pintu keluar, maka terbentuklah penumpukan massa yang mengakibatkan sesak napas, kekurangan oksigen karena berdesakan. Akibat peristiwa tersebut, 127 orang meninggal dunia, 34 orang meninggal di stadion sedangkan sisanya di rumah sakit. Selain itu, terdapat juga 180 korban yang sedang menjalani proses perawatan intens (Murti, 2022).

Polisi yang berada di dalam lapangan menangkap beberapa orang yang dianggap sebagai provokator. Ketika situasi bertambah kacau, polisi menembakkan gas air mata yang diarahkan ke arah bawah pagar pembatas untuk menghalangi suporter yang akan turun ke lapangan. Tetapi, dikarenakan angin, gas air mata terbawa hingga ke atas tribun dan mengenai para suporter lainnya. Dari gas air mata itu, banyak suporter yang berada di tribun atas menjadi korban hingga pingsan (Rahayu, 2022).

FIFA (FIFA, N.D) sudah melarang untuk penggunaan gas air mata, dan larangan tersebut ada dalam buku peraturan keselamatan dan keamanan stadion. Peraturan yang terdapat pada bab III nomor 19 B yang mengatakan bahwa *No firearms or "crowd control gas" shall be carried or used*. Jika diartikan ke dalam Bahasa Indonesia berarti 'senjata api atau "gas pengontrol massa" tidak boleh dibawa dan digunakan'. Sedangkan Kepala Kepolisian Daerah Jawa Timur, Irjen Nico Afinta mengatakan bahwa penembakan gas air mata terhadap aremania sudah sesuai prosedur.

Pada akhir dari kasus tragedi Kanjuruhan, telah diputuskan bahwa Pengadilan Negeri (PN) Surabaya menjatuhkan vonis satu tahun enam bulan kepada terdakwa yaitu ketua Panpel Arema karena dinilai lalai dan menyebabkan banyaknya 600 orang lebih luka-luka dan 135 korban jiwa (Prastiwi, 2023). Selain dari Panpel Arema, *Security Officer* Arema FC juga divonis oleh PN Surabaya selama satu tahun hukuman penjara. Sementara itu, dua dari tiga polisi yang menjadi terdakwa dari tragedi tersebut, divonis bebas oleh hakim PN Surabaya dengan salah satu pertimbangannya yaitu karena arah angin (Baihaqi, 2023). Penembakan gas air mata diarahkan ke tengah lapangan, namun karena angin jadi membuat arah dari asap gas air mata menuju ke

tribun. Sedangkan satu anggota polisi yang pada saat kejadian memerintahkan untuk menembakkan gas air mata divonis selama satu setengah tahun penjara (Nariswari, 2023).

Dengan banyaknya korban jiwa akibat dari tragedi Kanjuruhan, yang membuat menjadi tragedi sepak bola paling besar kedua di dunia. Membuat media-media luar negeri ikut memberitakan tragedi tersebut. Karena itu terdapat beberapa kerugian dan dampak buruk yang akan diterima bagi sepak bola di Indonesia. Kerugian tersebut diantaranya LIGA 1 dihentikan untuk sementara untuk melakukan evaluasi dan investigasi terkait tentang pelaksanaan dan prosedur pengamanan. Selain itu juga kemungkinan Indonesia akan terkena sanksi dari FIFA seperti pada tahun 2015 lalu ketika sepak bola Indonesia dibekukan mulai dari tingkatan klub sampai ke tingkat nasional. Jika Indonesia terkena sanksi dari FIFA, membuat kemungkinan bahwa timnas akan melemah karena tidak boleh melakukan pertandingan. Dampak buruk yang terakhir adalah dibatalkannya Indonesia menjadi tuan rumah Piala Dunia U-20 2023. (Wahyudiyanto, 2022).

Perilaku agresif suporter terkait dari tragedi Kanjuruhan yang terjadi pada saat itu juga dibalas oleh pihak keamanan dengan tindakan yang agresif. Tindakan agresif adalah perilaku yang ditujukan untuk memperlihatkan dominasi maupun perlakuan destruktif dengan menunjukkan kekuatan fisik dan verbal yang diarahkan kepada objek tertentu (Sobur, 2016). Pelemparan benda yang diarahkan kepada pihak keamanan menjadi salah satu bentuk perilaku suporter sepak bola Indonesia terkait tragedi Kanjuruhan. Situasi anarkis yang dilakukan oleh suporter membuat pihak keamanan

melakukan tindakan agresif dengan menembakkan gas air mata kepada suporter. Penembakan gas air mata tersebut membuat terjadinya bentrokan antar dua kubu.

Selain itu, pihak suporter juga tidak memiliki kematangan emosi dan kontrol diri yang tinggi terkait tragedi Kanjuruhan. Kematangan emosi seseorang dipengaruhi oleh faktor internal (kepribadian dan kemampuan penyesuaian diri) dan eksternal (lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat), sedangkan kontrol diri merupakan kemampuan untuk mengarahkan perilaku sendiri, termasuk menekan atau menghambat dorongan dan perilaku impulsif. Kemampuan ini memungkinkan individu untuk memilih respons yang tepat terhadap situasi yang dihadapi, baik dengan menerima maupun menolaknya (Sobur, 2016). Kerusuhan yang terjadi setelah berakhirnya pertandingan Arema FC dengan Persebaya menjadi bukti nyata bagaimana kematangan emosi dan kontrol diri yang kurang dapat menimbulkan konsekuensi yang fatal. Perilaku agresif dari kedua pihak mengakibatkan kerusakan yang masif dan jatuhnya korban jiwa.

Tragedi Kanjuruhan ini mendapat sorotan dari berbagai media berita daring di Indonesia, terlebih media sepak bola. Lima media sepak bola yang membahas tentang tragedi Kanjuruhan disaring lagi menggunakan Similarweb. Hasil dari Similarweb pada selama satu bulan pada Februari dan Maret dapat terlihat pada Gambar 1.1.

Gambar 1. 1 Peringkat Media Sepak Bola Daring di Indonesia

Domain	Monthly visits	Unique visitors	Visits / Unique visitors	Visit duration	Pages/Visit	Bounce rate
Indosport.com	6.055M	2.633M	2.30	00:01:35	1.81	63.22%
bola.net	13.95M	6.405M	2.18	00:02:20	5.56	17.48%
bola.com	18.28M	13.41M	1.36	00:02:09	3.76	22.26%
goal.com	75.22M	28.72M	2.62	00:02:14	2.86	59.93%
bolasport.com	15.64M	5.322M	2.94	00:02:45	2.32	49.17%

Sumber: Similarweb, 28 Mei 2023.

Pada Gambar 1.1 terlihat bahwa goal.com mendapat peringkat satu sebagai media sepak bola yang paling ramai. Setelah peneliti melakukan riset dengan menelusuri berita di masing-masing media sepak bola. Bolasport.com menempati posisi pertama dalam hal unique visitor dan durasi membaca di antara 5 media teratas menurut Similarweb.

TABEL 1. 1 Urutan Jumlah Berita Suporter Sepakbola Indonesia di Beberapa Portal Berita Olahraga Periode 1 Oktober 2022-1 November 2022

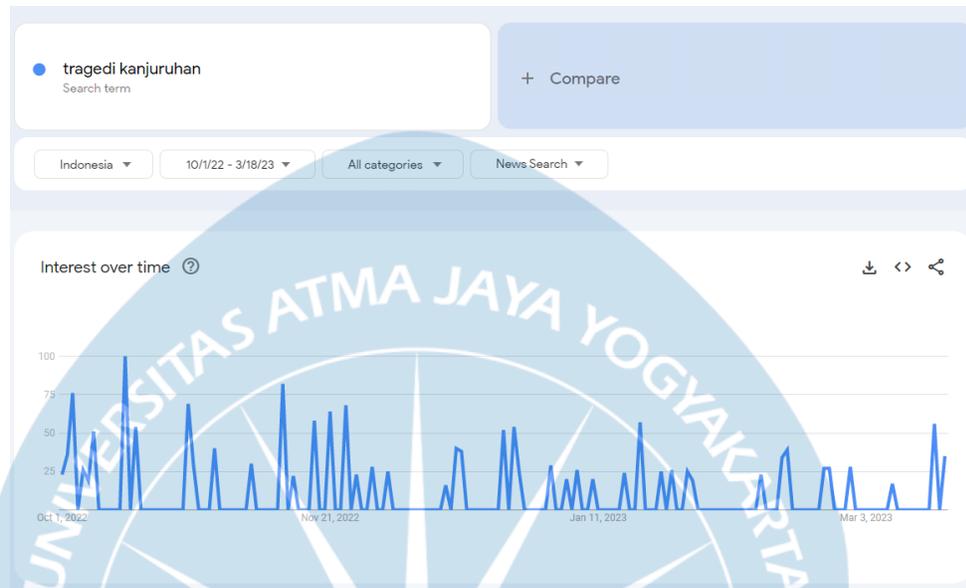
Urutan	Media	Jumlah berita suporter
1	Bolasport.com	36
2	Indosport.com	11
3	Goal.com	4
4	Bola.com	3
5	Bola.net	1

Sumber: Olahan Data Penelit, 2023.

Bolasport.id memiliki berita terkait kasus suporter yang paling banyak sebanyak 36 berita. Selanjutnya, Indosport.com yang memberitakan sebanyak 11 berita, diikuti oleh goal.com dengan pemberitaan sebanyak empat berita, selanjutnya bola.com yang memberitakan sebanyak tiga berita. Sedangkan bola.net hanya memberitakan sebanyak satu berita. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan tersebut, dapat dikatakan bahwa Bolasport.com memberikan berita tentang kasus suporter terkait kejadian Kanjuruhan paling banyak dibanding dengan media sepak bola lainnya.

Ramainya pemberitaan atas apa yang terjadi pada tragedi Kanjuruhan, membuat meningkatnya pencarian topik tentang tragedi yang terdapat pada Stadion Kanjuruhan, Malang. Pencarian tertinggi terdapat pada hari ke dua belas setelah kejadian dan mulai mengalami kenaikan ketika sidang putusan terakhir pada pertengahan Maret 2023. Data dari pencarian topik tentang Kanjuruhan dapat dilihat menggunakan Google Trends.

Gambar 1. 2 Grafik Pencarian Topik Tragedi Kanjuruhan



Sumber: Google Trends, 28 Mei 2023

Pada Gambar 1.2 terdapat data pencarian topik tragedi Kanjuruhan. Dapat kita lihat bahwa pencarian topik tersebut mengalami naik turun dengan rentang waktu dari 1 Oktober 2022 sampai dengan 18 Maret 2023. Pada 3 Oktober 2022, dua hari setelah kejadian mengalami peningkatan yang lumayan tinggi dengan 76 poin. Setelah itu, mengalami peningkatan yang drastis dengan poin 100, dan menjadikannya tertinggi selama pemilihan rentan waktu. Kemudian setelah itu mengalami naik turun dan pada 22 November 2022 mendapat poin yang cukup tinggi sebesar 82. Selanjutnya tidak terlalu banyak perbedaan, data mengalami naik turun dan saat sidang vonis yang terakhir pada 16 Maret 2023 mendapatkan skor sebesar 56.

Berlandaskan data dari Google Trends tersebut, dapat terlihat bahwa masyarakat memiliki ketertarikan yang cukup tinggi terhadap tragedi Kanjuruhan. Ketertarikan

tersebut juga mengalami peningkatan serta penurunan yang signifikan. Dalam naik dan turunnya poin pencarian pada grafik tersebut, memiliki hubungan dengan kejadian dan peristiwa yang besar selama proses investigasi dan rekonstruksi yang terjadi sejak 2 Oktober 2022 hingga 16 Maret 2023.

Gambar 1. 3 Peringkat Pencarian Topik Google Trends.



Sumber: Google Trends, 28 Mei 2023.

Berdasarkan dari Gambar 1.2, dalam rentang waktu 10 Oktober 2022 - 18 Maret 2023 dalam kategori *news search* atau pencarian berita. Perhatian *netizen* terhadap tragedi Kanjuruhan sangat tinggi. Dapat terlihat dari pencariannya, pada urutan satu sampai sembilan memiliki status *breakout*, yang berarti bahwa topik tersebut mengalami peningkatan pencarian secara cepat dalam waktu yang singkat karena merupakan hal yang baru atau sebelumnya sudah pernah dicari, namun tidak terlalu banyak.

Suporter sepak bola Indonesia dalam media memiliki stigma yang negatif. Seperti pada kejadian kerusuhan suporter antara PSIM dengan PSS pada tahun 2018 lalu. Media Tribun Jogja membingkai suporter sepak bola sebagai suatu ancaman yang kemungkinan akan terjadi lagi di waktu yang akan datang. Selain itu terdapat juga pada Kedaulatan Rakyat yang memiliki *framing* kesalahan suporter dan kedamaian yang ternodai (Adzkiya, N., & Junaedi, F., 2019). Selain itu, pemberian stigma negatif bagi suporter sepak bola Indonesia juga terdapat pada kasus kerusuhan suporter PSIS pada seperti media Suara Merdeka dan juga Wawasan yang memberitakan suporter PSIS sebagai pesakitan (Junaedi, 2014). Pada kejadian tentang kerusuhan suporter di Surakarta tahun 2013, media Joglosemar melakukan pemberitaan yang memojokkan suporter Persis Solo dan juga PSS Sleman. Dengan tidak memberikan fakta-fakta yang jelas tanpa memihak pihak-pihak lain (Sandi, M., dkk, 2022).

Terkait kejadian Kanjuruhan, pemberitaan suporter di Indonesia berisikan mengenai suporter yang melakukan aksi damai dan juga aksi solidaritas. Seperti diberitakan oleh (Jalil 2022) 40 hari setelah kejadian, suporter Arema (Aremania) melakukan aksi damai di Stadion Gajayana, Malang. Selain itu, aksi solidaritas dilakukan juga di Yogyakarta, yang dihadiri oleh berbagai macam suporter dari banyak klub. Aksi tersebut dilakukan untuk mendoakan para korban, dan menyerukan damai antar suporter asal Yogyakarta (Nada, 2022). Namun, pada saat Tim Nasional Indonesia melawan Tim Nasional Thailand dalam ajang piala AFF 2022. Sebelum pertandingan, para suporter menyerang bus yang berisikan para pemain Thailand yang akan memasuki Stadion Gelora Bung Karno. Tidak hanya melempari bus yang

berisikan pemain Thailand, suporter Indonesia juga di dalam stadion juga mengambil bendera Thailand dari tribun suporter Thailand (Arifin, 2022).

Tragedi Kanjuruhan merupakan tragedi kedua dengan jumlah korban yang paling banyak kedua setelah dari kejadian di Estadio Nacional, Peru, pada 24 Mei 1964 dengan korban jiwa sebanyak 328 orang (Widijatmiko, 2022). Pemberitaan tragedi Kanjuruhan menjadi topik yang sangat disorot dan menjadikannya suatu produk berita yang memiliki nilai dan makna tersendiri.

Media berperan sebagai aktor sosial dari konstruksi realitas, dengan memiliki prinsip yang menceritakan, rancangan peristiwa, kejadian, dan juga benda. Media juga sebagai agen yang melakukan konstruksi realitas namun bukan sebagai bentuk yang menggambarkan realitas sosial menurut Peter L. Berger (dalam Karman, 2012). Analisis *framing* adalah suatu metode analisis isi media yang berkembang bersamaan dengan pandangan konstruksionisme. *Framing* juga sebuah pendekatan untuk melihat suatu realitas yang dibingkai dan dipublikasikan oleh media (Muzakkir, 2017). Setiap media juga memiliki *framing* nya sendiri dalam penerbitan berita, kebijakan tersebut menjadikan *framing* sebagai pedoman dalam menentukan kejadian apa saja yang akan dipilih menjadi berita.

Framing mengenai suporter sepak bola Indonesia dipilih karena suporter Indonesia masuk dalam tiga besar suporter yang paling fanatik di dunia setelah Inggris dan Argentina. Fanatisme dari suporter sepak bola Indonesia ini ditandai dengan rata-rata sebanyak 96% kepadatan stadion saat timnya bertanding (Heppy, 2022). Selain itu sepak bola di Indonesia juga menjadi olahraga paling populer dari berbagai macam

olahraga lainnya. Pada survei yang dilakukan pada bulan Oktober-November 2022 yang lalu dari 1.220 responden, sepak bola menempati persentase sebanyak 21% (Rizaty, 2022).

Penggunaan analisis *framing* pada suatu pemberitaan sepak bola sudah tidak asing ditemui. Sebagai acuan, peneliti mendapatkan beberapa penelitian-penelitian yang sudah dilakukan terdahulu. Penelitian pertama adalah penelitian dari Fikry Zahria Emeraldien, Aldi Purnomo, dan Nasario Wahyu Handoko pada tahun 2019, mengenai analisis *framing* dengan membandingkan dua media cetak, yaitu Jawa Pos dengan Harian Surya tentang pemberitaan mengenai Klub Sepak Bola Persebaya. Analisis *framing* yang digunakan dalam penelitian menggunakan model Zhongdan Pan dan Gerald M. Kosicki. Hasil dari penelitian menemukan bahwa terdapat perbedaan dalam pemberitaan antara Jawa Pos dengan Harian Surya, dalam Jawa Pos tidak memperlihatkan keberpihakan dalam pemberitaannya, sedangkan dalam Surya berusaha untuk memberikan berita yang seimbang walaupun kurang selaras serta kurang memenuhi kelengkapan unsur berita.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Dedy Ardiansyah Ramadhan, Sitti Sakinah Noviyati Hamid, dan Ali Alamsyah Kusumadinata yang melakukan analisis *framing* pada media *online* Narasi mengenai tragedi Kanjuruhan di Malang. Analisis *framing* yang digunakan menggunakan model Robert N. Entman. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pemberitaan Narasi lebih menekankan kepada banyaknya korban jiwa akibat tragedi Kanjuruhan yang diakibatkan karena aparat kepolisian yang salah melakukan penanganan.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana *framing* pemberitaan perilaku suporter sepak bola Indonesia terkait tragedi Kanjuruhan pada media berita bolasport.com?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat *framing* pemberitaan perilaku suporter sepak bola Indonesia terkait tragedi Kanjuruhan pada media berita bolasport.com.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk kajian jurnalistik mengenai analisis *framing* pemberitaan oleh media *online*. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu untuk memberikan pengetahuan terkait *framing* dalam pemberitaan tragedi.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada media berita *online* Bolasport.com tentang *framing* dalam pemberitaan perilaku suporter sepak bola Indonesia terkait tragedi Kanjuruhan. Diharapkan juga, jika penelitian akan menambah wawasan mengenai *framing* media terlebih media *online* kepada para pekerja media.

E. Kerangka Teori

1. Media Baru

Media baru merupakan bentuk dari komunikasi masa kini yang mempunyai karakteristik tersendiri yang beragam (Mcquail., D. 2011). Mcquail juga

menjelaskan dalam bukunya bahwa media baru adalah media yang berdasar pada teknologi elektronik. Karakteristik dari media baru yaitu adanya saling berhubungan, memiliki akses terhadap penerima dan juga pengirim pesan, berada di dunia digital, sifatnya terbuka dan juga interaktif (Mcquail dalam Norhabiba, 2018).

Media baru dapat dilihat sebagai bentuk dari proses budaya yang mencerminkan perubahan masyarakat dan nilai sosialnya. Robert Logan (dalam Neese, 2017) mengatakan bahwa media baru lebih mudah untuk diproses, disimpan, diubah, dibagikan, dibentuk sebagai *hyperlink*, dan mudah dicari serta diakses oleh siapapun yang memiliki jaringan internet. Media baru memiliki lima bentuk dasar, yaitu blog, *virtual reality*, sosial media, portal berita daring, dan juga *game online* (Neese, 2017).

Media berita daring memiliki karakteristik tersendiri dibandingkan media berita cetak. Terdapat tujuh karakteristik pada media berita daring (Nurahmi dkk, 2021), diantaranya adalah kecepatan informasi (*immediacy*), pembaruan informasi (*updating*), timbal balik (*interactivity*), personalisasi (*audience control*), kapasitas tidak terbatas (*storage and retrieval*), dan pranala (*hyperlink*).

Kecepatan informasi (*immediacy*), media daring memiliki kemampuan untuk menyampaikan dan menyebarkan informasi secara real-time. Hal ini memungkinkan media daring untuk memberitakan suatu peristiwa pada saat yang sama dengan peristiwa tersebut sedang berlangsung. Dengan demikian,

penyampaian informasi kepada masyarakat dapat dilakukan dengan lebih mudah dan cepat.

Pembaruan informasi (*updating*), media daring memungkinkan pembaca untuk mengakses informasi kapan dan di mana saja. Informasi yang disampaikan selalu diperbarui dan dilengkapi dengan penjelasan yang lebih lengkap. Timbal balik (*interactivity*), membuka ruang bagi penggunanya untuk menyampaikan pendapat dan saran melalui forum dan kolom komentar. Umpan balik ini dapat membantu media daring untuk meningkatkan kualitas layanannya.

Personalisasi (*audience control*), pengguna media daring memiliki kontrol atas berita yang ingin mereka baca. Fitur-fitur yang disediakan media daring membantu pengguna memilih berita yang menarik, dan tautan yang tersedia memungkinkan mereka untuk menjelajahi informasi lebih lanjut.

Kapasitas tidak terbatas (*storage and retrieval*), berbeda dengan media tradisional, media daring tidak memiliki batasan ruang penyimpanan, sehingga mereka dapat menyimpan berita dan multimedia dalam jumlah tak terbatas. Pranala (*hyperlink*), tertanam dalam artikel berita, berfungsi sebagai alat yang ampuh, membimbing pembaca ke informasi yang relevan dan terkait, memperkaya pemahaman mereka tentang topik yang sedang dibahas. *Hyperlink* juga dapat membantu pembaca memahami suatu masalah secara lebih mendalam. *Hyperlink* juga memungkinkan pembaca untuk mendapatkan informasi tambahan dan meningkatkan kontrol mereka dalam proses pencarian berita sebelum maupun sesudahnya .

2. Produksi Berita

Produksi berita adalah suatu proses dalam memilah-milah dan menentukan peristiwa dengan berbagai macam tema dalam kategori tertentu untuk menjadikannya berita. Eriyanto mengatakan bahwa produksi berita yang dilakukan oleh wartawan tidak hanya berhubungan dengan kerangka yang disusun oleh wartawan secara pribadi, namun berhubungan dengan rutinitas dalam media tersebut. Dalam satu hari akan terjadi banyak peristiwa yang memiliki kemungkinan untuk dijadikan berita, namun tidak mungkin untuk diberitakan semua. Selanjutnya media melakukan penyortiran peristiwa dengan aspek-aspek tertentu yang akan dipublikasikan ke khalayak publik (Eriyanto, 2011).

Dalam produksi berita terdapat standar dan kriteria yang harus dan sebaiknya dipenuhi yang dinamakan sebagai nilai berita. Nilai berita juga menjadi ideologi wartawan dipekerjaannya dalam proses pembuatan berita. Pada bukunya, Eriyanto menyebutkan standar yang digunakan dalam proses penyortiran peristiwa untuk dijadikan berita, antara lain adalah *prominence*, *human interest*, *conflict* atau *controversy*, *unusual* dan *proximity*. *Prominence* merupakan nilai berita yang diukur dari besarnya dan pentingnya peristiwa yang terjadi. *Human interest* meliputi peristiwa yang memiliki elemen sedih, pilu, dan membuat emosi khalayak terpancing. *Conflict* atau *controversy* adalah peristiwa yang memiliki elemen perseteruan atau permasalahan dalam beberapa pihak. *Unusual* merupakan bentuk elemen yang meliputi peristiwa tidak biasa dan bahkan jarang

terjadi yang membuat nilai berita semakin tinggi. Nilai berita yang terakhir adalah *proximity*, merupakan elemen peristiwa yang memiliki kedekatan dengan khalayak secara fisik maupun emosi (Eriyanto, 2011).

3. Konstruksi Realitas

Pada dasarnya pekerjaan media adalah mengkonstruksi realitas. Dengan menampilkan isi media yang berasal dari para pekerja media yang telah melakukan konstruksi realitas. Isi dari media merupakan hasil dari konstruksi realitas. Setiap proses menceritakan peristiwa, keadaan, benda, maupun insiden adalah bentuk dari usaha pengkonstruksian realitas. Konstruksi realitas yang dilakukan menggunakan bahasa, namun tidak hanya digunakan sebagai alat untuk merepresentasikan realitas, tapi juga sebagai alat perangkat utamanya (Sobur, 2011, hlm. 88).

Bahasa bukan hanya sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan fakta, informasi atau opini maupun untuk penggambaran realitas, namun juga sebagai bentuk citra dari media yang untuk ditanamkan kepada khalayak publik. DeFleur dan Ball Rokeach (dalam Sobur, 2011, hlm. 90) mengatakan bahwa ada berbagai cara untuk media massa memberikan pengaruh bahasa dan makna untuk khalayak yaitu dengan menggunakan kata-kata yang baru serta makna asosiatifnya. Selain itu juga dapat memperluas makna dari istilah-istilah yang ada, dengan mengganti makna yang lama dengan makna yang baru. Maka dari itu, penggunaan bahasa tertentu dapat berakibat munculnya makna tertentu.

Bahasa tidak hanya mampu untuk mencerminkan realitas, namun juga dapat menciptakan realitas (Sobur, 2011, hlm. 90-91).

Hanna Adoni dan Sherrill Mane menyebutkan bahwa proses konstruksi realitas diartikan sebagai sosial karena hanya dapat dilakukan melalui interaksi sosial baik secara nyata atau langsung maupun secara simbolik (Adoni, H., & Mane, S., 1984). Peter L. Berger dan Thomas Luckmann mengembangkan dan mempopulerkan konstruksi realitas, Berger dan Thomas menggambarkan proses sosial melewati tindakan dan interaksi dari suatu individu yang secara terus menerus menciptakan suatu realitas dan dialami bersama secara subjektif. Kenyataan dan pengetahuan dipisahkan saat mereka menjelaskan tentang realitas sosial. Kenyataan diartikan sebagai suatu realitas yang diakui memiliki keberadaan (*being*) dan tidak bergantung kepada kehendak diri sendiri. Sedangkan pengetahuan diartikan sebagai kepastian bahwa realitas tersebut adalah nyata (*real*) dan juga spesifik. Menurut Berger dan Luckmann, proses realitas sosial tidak berlangsung dengan cepat, namun melewati proses eksternalisasi, objektivasi dan juga internalisasi (Sobur, 2011, hlm. 90-91).

4. Pengaruh Terhadap Isi Media Reese dan Shoemaker

Reese dan Shoemaker (2016), membuat model heirarki pengaruh isi media dengan mempertimbangkan beberapa faktor pada lima tingkat analisis yang membentuk isi konten dari sebuah media. Lima tingkat tersebut berurutan dari mikro ke makro; tingkat individu, tingkat rutinitas, tingkat organisasi, tingkat institusional, dan tingkat sistem sosial yang lebih besar.

Tingkat individu, dalam jurnalisme adalah mengenai karakteristik pribadi seorang jurnalis. Jurnalis membuat keputusan berdasarkan atribut tingkat psikologis, dan keputusan-keputusan ini dapat memengaruhi jurnalis selama bekerja. Jurnalis mempunyai berbagai sudut pandang yang berbeda, agenda, dan bahkan kesepakatan yang mampu memengaruhi isi konten. Karakteristik dari jurnalis, juga dapat berpengaruh dengan isi yang ditulis pada media. Kondisi demografis dari jurnalis (jenis kelamin, ekonomi, gender, ras, dan kelas sosial) yang berlainan dapat menimbulkan perbedaan dalam menghasilkan suatu berita.

Tingkat rutinitas, dalam jurnalisme adalah tentang pola perilaku yang membentuk struktur langsung dari pekerjaan media. Tingkat rutinitas dalam produksi media mencakup praktik-praktik rutin yang dilakukan oleh pekerja media, aturan-aturan yang diterapkan oleh organisasi, dan interaksi antara media lama dan media sosial. Terdapat tiga sumber rutinitas ini saling terkait dan saling mempengaruhi, yaitu:

- a. Media perlu memenuhi kebutuhan dan keinginan audiens agar dapat bertahan hidup. Namun, terkadang media tidak mengetahui secara pasti apa yang diinginkan audiens. Hal ini karena preferensi audiens sering digunakan untuk menjual iklan, bukan untuk membentuk konten.
- b. Organisasi media perlu menghasilkan keuntungan agar dapat bertahan hidup. Oleh karena itu, organisasi media perlu menciptakan proses yang efisien untuk memproduksi konten. Proses ini meliputi

gatekeeping, pengambilan keputusan, dan fokus pada acara. Sumber berita adalah sumber rutinitas yang sering diabaikan.

- c. Sumber berita memiliki kontrol atas informasi yang akan diberikan kepada media. Para jurnalis biasanya mengatur pekerjaan mereka berdasarkan jadwal sumber berita.

Tingkat Organisasi, dalam jurnalisme adalah tentang bagaimana organisasi media beroperasi untuk menghasilkan berita. Selain itu, organisasi media juga mempunyai pengaruh pada konten yang mereka hasilkan. Organisasi didefinisikan sebagai kumpulan individu atau kelompok yang bekerja bersama untuk mencapai tujuan yang sama. Organisasi media memiliki tujuan yang jelas dan terstruktur, selain itu juga bersaing dengan organisasi lain untuk sumber daya, terutama audiens dan pendapatan iklan. Organisasi media memiliki tanggung jawab untuk menciptakan, mengubah, memproduksi, dan mendistribusikan konten kepada banyak penerima. Banyak faktor yang mempengaruhi konten yang dihasilkan, seperti kepemilikan, kebijakan, tujuan, aturan, keanggotaan, interaksi dengan organisasi lain, struktur birokrasi, dan kelangsungan ekonomi.

Tingkat institusi sosial adalah tentang bagaimana berbagai organisasi media bekerja sama menjadi lembaga yang lebih besar. Lembaga media ini dipengaruhi oleh hubungan ketergantungannya. Seperti pihak luar media, hubungan masyarakat, periklanan maupun perusahaan. Pada tingkat ini, membuat media berita tidak lagi berfungsi sebagai lembaga tunggal yang homogen. Interaksi

media dengan institusi utama membantu pekerjaan dan isi konten yang dibuat dalam media tersebut.

Tingkat sistem sosial, adalah dasar dari semua konten media dan mempengaruhi interaksi lembaga-lembaga sosial, organisasi media, rutinitas yang diadopsi, dan nilai-nilai individu. Meskipun sistem sosial memiliki pengaruh yang kuat, faktor-faktor lain juga penting dalam menentukan konten media. Sistem sosial tidak secara langsung menyebabkan konten media, tetapi berinteraksi dengan tingkatan lain dalam pengaruh media. Variasi dalam topik berita dan perlakuan terhadapnya tidak selalu sesuai dengan keinginan pemilik media. Dalam hal ini media berupaya memenuhi kebutuhan masyarakat akan berita yang bermanfaat.

5. *Framing*

Hasil berita yang dikeluarkan oleh media merupakan hasil dari konstruksi realitas, yang memungkinkan adanya perbedaan realitas yang sebenarnya dan realitas yang dibuat oleh media. Konsep tersebut dinamakan sebagai *framing*. *Framing* merupakan pendekatan untuk mengetahui suatu cara pandang atau perspektif yang digunakan oleh wartawan pada saat melakukan penyeleksian isu dan menulis berita. Pada akhirnya sudut pandang atau perspektif yang digunakan oleh wartawan akan memperlihatkan fakta yang diambil, bagian yang ditonjolkan, dan arah pemberitaan. (Nugroho dkk, dalam Sobur, 2011, hlm. 162).

Penyajian berita yang ditujukan oleh khalayak dilakukan dengan menekankan beberapa aspek tertentu dan membesarkan cara bercerita dari suatu

realitas atau peristiwa. Todd Gitlin mengatakan bahwa *framing* adalah suatu strategi tentang bagaimana realitas di dunia dibentuk dan disederhanakan sedemikian rupa untuk diperlihatkan dalam pemberitaan yang terlihat menonjol dan menarik para pembaca. Dengan melakukan *framing*, jurnalis dapat mengemas peristiwa yang kompleks menjadi peristiwa yang lebih mudah dipahami melalui perspektif tertentu dan lebih menarik perhatian khalayak. Media dengan *framing* nya merupakan hasil yang muncul dari pikiran (kognisi), penafsiran, dan penyajian dari seleksi, penekanan, dan pengucilan dengan menggunakan berbagai simbol secara teratur dalam wacana yang tertata dalam bentuk verbal maupun visual (Eriyanto, 2011, hlm. 80).

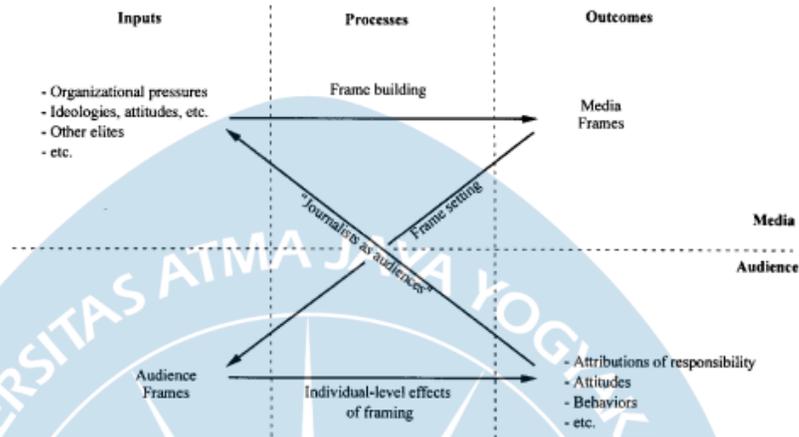
Framing memiliki dua aspek penting, yang pertama adalah pemilihan fakta atau realitas. Proses pemilihan fakta dapat didasarkan pada asumsi, wartawan tidak mungkin memandang suatu peristiwa tanpa adanya perspektif. Pada aspek yang pertama ini akan terdapat dua kemungkinan, apa yang akan dipilih (*included*) dan apa yang dibuang (*excluded*). Aspek yang kedua adalah menuliskan fakta. Proses penulisan fakta berhubungan dengan fakta yang dipilih saat disajikan kepada khalayak publik. Ide tersebut dapat diungkapkan dengan kata, kalimat dan suatu proporsi sendiri dan dapat menggunakan bantuan aksentuasi foto dan gambar. Pada akhirnya *framing* menjadi penentu bagaimana suatu realitas hadi dihadapan pembaca (Eriyanto, 2011, hlm. 80, 97).

Framing Robert Entman mengenai media memiliki konsep bahwa media massa pada dasarnya merupakan media yang digunakan untuk diskusi publik

mengenai suatu masalah yang melibatkan tiga pihak, yaitu terdiri dari wartawan, sumber berita atau peristiwa, dan khalayak (Eriyanto, 2011, hlm. 80, 97). Entman juga mengungkapkan dalam konsep framingnya bahwa pendekatan analisis framing memandang wacana sebuah berita sebagai bentuk arena perang yang simbolik antara pihak-pihak yang berkepentingan dan pokok persoalan wacana. Proses framing yang digagaskan oleh Entman menjadikan media massa sebagai suatu arena yang menjadikan informasi mengenai masalah tertentu diperebutkan dalam suatu perang simbolik antara berbagai pihak yang memiliki keinginan bahwa pandangannya didukung oleh para pembaca. Peristiwa-peristiwa penting yang bersentuhan dengan kepentingan publik selalu menarik perhatian masyarakat dan memfokuskan pada suatu masalah tertentu. Maka dari itu peristiwa tersebut akan mendorong media untuk memberikan diskusi yang membuat semua pihak dapat menyuarakan pendapat dan penafsiran tentang peristiwa yang terjadi dan masalah sosial yang terdapat di dalamnya (Eriyanto, 2011, hlm. 80, 96).

Scheufele juga menjelaskan *framing* dengan membuat bagan seperti berikut (Scheufele, 1999, hlm. 115):

Gambar 1.4 Bagan Proses Model Framing



Sumber: Scheufele, *Framing as a theory of media effect* 1999.

Scheufele membuat bagan dalam proses *framing* nya. Bagan tersebut terbagi menjadi tiga bagian, *inputs*, *processes*, dan *outcomes*. Proses yang dibuat oleh Scheufele terbagi menjadi empat proses, yaitu *frame building*, *frame setting*, *individual level effect of framing*, dan *journalist as audiences*. Setiap proses pada bagan tersebut saling berhubungan satu sama lain.

Frame building merupakan bentuk dari karakteristik yang dipakai oleh suatu media dalam penulisan berita yang memiliki pengaruh pada saat pembingkaihan realitas. Dalam pembingkaihan realitas terdapat tiga unsur pengaruh utama. Pengaruh yang pertama adalah *journalist-centered influences*, yaitu jurnalis menyusun konstruksi realitas pada suatu informasi dengan struktur tertentu hingga menghasilkan informasi yang baru. Bentuk *framing* yang dilakukan jurnalis dipengaruhi oleh ideologi, sikap, dan norma profesional. Pengaruh

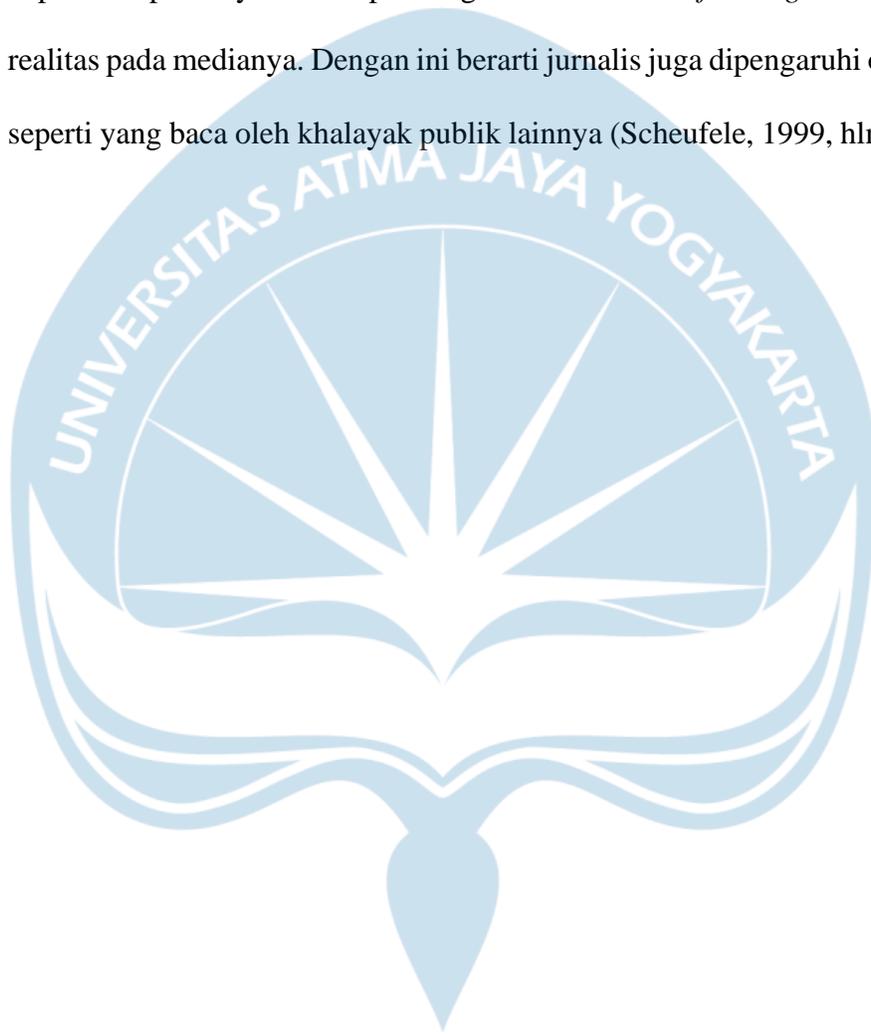
yang kedua adalah *organizational routines*, yang meliputi pemilihan *framing* sebagai hasil dari orientasi politik pada suatu media. Pengaruh yang terakhir yaitu *external sources of influence* yang berisikan politisi, pihak otoritas, grup-grup tertentu, dan elit (Scheufele, 1999, hlm. 115).

Frame setting, merupakan proses yang memiliki dasar identik dengan *agenda setting* dari McCombs dan Shaw. *Agenda setting* berkaitan dengan makna dan isu-isu tertentu, sedangkan *frame setting* disebut juga sebagai *agenda setting* tingkat kedua. *Frame setting* menjelaskan tentang hasil dari *frame building* yang dilakukan oleh media dengan melihat pengaruh yang diterima baik maupun tidak oleh khalayak publik. *Frame setting* yang dilakukan oleh media akan menimbulkan dampak-dampak tertentu pada khalayak (Scheufele, 1999, hlm. 116-117).

Proses yang ketiga adalah *individual-level effects of framing*. Pada proses ini merupakan akibat atau dampak dari *framing* media terhadap khalayak pembaca. Dampak yang dihasilkan dari frame media diantaranya seperti, bentuk tanggung jawab, perubahan perilaku, sikap, kognitif dan juga serta cara pandang khalayak mengenai isu yang diberitakan. Proses ketiga ini berfokus kepada hubungan sebab akibat seperti pada bagan di gambar 1.4. (Scheufele, 1999, hlm. 117).

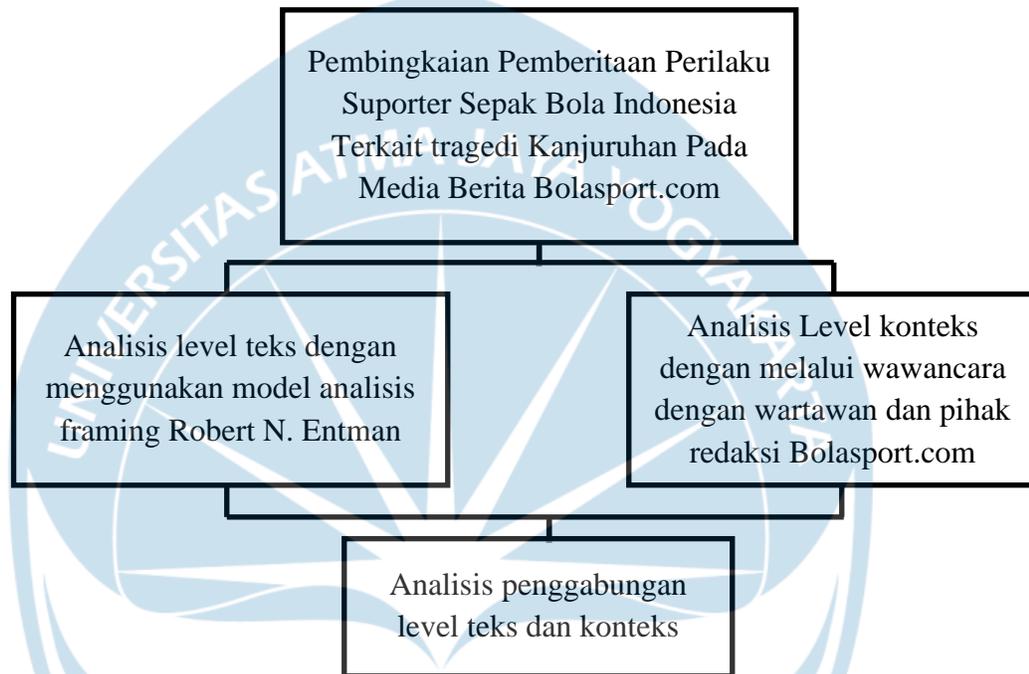
Proses yang terakhir adalah *journalists as audience*, yang berarti jurnalis juga dapat menjadi peran sebagai khalayak publik yang menerima dan mengkonsumsi berita yang telah di *framing* oleh media. Pada proses jurnalis berperan sebagai khalayak publik yang juga menerima berita dari media lain.

Namun jurnalis juga rentan terkena dampak dari *framing* yang dilakukan oleh media lain untuk menggambarkan masalah dan peristiwa. Selain itu jurnalis juga dapat memperbanyak sudut pandang dalam membuat *framing* dalam konstruksi realitas pada medianya. Dengan ini berarti jurnalis juga dipengaruhi oleh *framing* seperti yang baca oleh khalayak publik lainnya (Scheufele, 1999, hlm. 117-118).



F. Desain Penelitian

Gambar 1. 5 Bagan Alur Penelitian



Sumber: Olahan Data Peneliti.

G. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penggunaan penelitian kualitatif bertujuan untuk memperoleh makna, konsep, pengertian, deskripsi suatu fenomena, yang bersifat alami dan holistik (Umar & Miftacul, 2019, hlm 3). Metode penelitian ini mengharuskan analisis mendalam untuk mendapatkan jawaban terhadap suatu fenomena yang belum terungkap.

Penelitian ini juga menggunakan pendekatan konstruksionisme. Pendekatan konstruksionis dikemukakan pertama kali oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckmann. Berger dan Luckmann dalam bukunya yang berjudul *The Social Construction of Reality, a Treatise in the Sociological of Knowledge* (1996) berpendapat bahwa paradigma konstruksionis menempatkan suatu realitas bukan sebagai realitas yang nyata atau natural, melainkan realitas yang sudah dikonstruksi dan dibentuk oleh manusia. Paradigma konstruksionisme menempatkan pesan bukan sebagai cermin dari suatu realitas yang memberikan fakta secara objektif. Pendekatan konstruksionisme dalam konteks pemberitaan, melihat berita sebagai hasil dari konstruksi sosial yang mengimplikasikan pandangan, ideologi dan juga nilai dari wartawan atau media. Berbeda dengan pendekatan positivisme yang menganggap berita sebagai cermin dari realitas atau suatu fakta yang bentuknya objektif (Eriyanto, 2011, hlm. 29). Maka dari itu, yang diberikan dan ditampilkan oleh media dalam bentuk teks berita bukan suatu realitas yang nyata atau terbentuk secara alami, namun realitas yang sudah dibentuk oleh pembuat berita. Dengan menggunakan pendekatan, peneliti untuk menganalisis bagaimana pbingkaiian atau *framing* dari perilaku suporter sepak bola Indonesia terkait tragedi Kanjuruhan pada media berita daring bolasport.com.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan hasil data berupa kata-kata tertulis atau lisan. Data didapatkan dari suatu individu dan

perilaku yang dapat diamati. Pada penelitian ini peneliti akan menjadi alat utama untuk proses pengumpulan data. Peneliti ikut berperan secara aktif dalam menentukan jenis data yang dibutuhkan untuk penelitian. Maka dari itu, penelitian kualitatif memiliki sifat yang subyektif dan hasilnya lebih bersifat kasuistik yang bukan untuk digeneralisasi. Data yang dikumpulkan berupa deskripsi dan tidak berupa angka-angka (Kriyantono, 2014, hlm. 56)

Jenis penelitian kualitatif dipilih karena sesuai dengan isu yang akan diteliti. Peneliti ingin melihat bagaimana media berita Bolasport.com membingkai perilaku suporter sepak bola Indonesia terkait tragedi Kanjuruhan pada periode 1 Oktober 2022 hingga 1 November 2023. Penelitian ini mengumpulkan dua jenis data, yaitu dalam bentuk teks dan konteks. Teks berupa data yang berbentuk kata ataupun kalimat pada teks berita. Sedangkan pada konteks adalah data penelitian didapatkan melalui wawancara dengan salah satu wartawan dan juga pihak redaksi dari Bolasport.com.

3. Subjek dan Objek Penelitian

a. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah media berita *online* Bolasport.com dan juga anggota redaksinya yang berhubungan dengan proses produksi berita perilaku suporter sepak bola Indonesia terkait tragedi Kanjuruhan. Peneliti memilih Bolasport.com sebagai subyek penelitian karena Bolasport.com menduduki peringkat pertama sebagai media berita *online* dengan pemberitaan mengenai suporter sepak bola Indonesia yang paling

banyak. Maka dari itu peneliti ingin melihat bagaimana Bolasport.com melakukan pbingkaian atau *framing* tentang perilaku suporter sepak bola Indonesia terkait tragedi Kanjuruhan.

b. Objek Penelitian

Teks berita akan menjadi objek dalam penelitian ini, termasuk foto dan gambar yang ada di dalamnya. Pemberitaan yang dianalisis adalah pemberitaan mengenai perilaku suporter sepak bola Indonesia terkait tragedi Kanjuruhan pada periode 1 Oktober 2022 hingga 1 November 2022. Periode waktu tersebut dipilih berdasarkan *timeline* peristiwa penting yang mulai bermunculan sejak 1 Oktober 2022 sampai dengan 1 November 2022. Peristiwa-peristiwa tersebut antara lain adalah:

Gambar 1. 6 Bagan Timeline Pemberitaan kasus suporter terkait kejadian Kanjuruhan

Timeline Pemberitaan kasus suporter terkait kejadian Kanjuruhan



Sumber: Olah data peneliti

Jumlah berita pada media berita Bolasport.com periode 1 Oktober 2022- 1 November 2023 adalah sebanyak 242 berita, berita-berita tersebut akan diseleksi dan diambil beberapa untuk dianalisis berdasarkan *timeline* yang sudah dibuat.

TABEL 1. 2 Daftar Objek Penelitian

No	Tanggal Berita	Judul Berita	Deskripsi Peristiwa
1	2 Oktober 2022	Kronologi Tragedi Kanjuruhan - Suporter Arema FC Masuk Lapangan untuk Cari Pemain dan Manajemen, Polisi Beberkan Alasan Tembakkan Gas Air Mata	Setelah kekalahan dari Arema FC, para Aremania marah dan frustrasi hingga mulai melemparkan benda-benda ke dalam lapangan dan berlari memasuki lapangan, lalu polisi bertindak dengan menembakkan gas air mata.
2		PSSI Tegaskan Insiden Kanjuruhan Bukan Akibat Pertikaian Antar Suporter	Sekjen PSSI mengatakan kisruh itu disebabkan sejumlah faktor, antara lain pengelolaan stadion yang buruk, pengamanan yang kurang, dan provokasi sejumlah orang.
3	6 Oktober 2022	Temuan Awal Komnas HAM: Suporter Tidak Berniat Serang Pemain dan Pertanyakan	Komnas HAM mendapati bahwa Aremania tidak ada niatan untuk menyerang

		Penggunaan Gas Air Mata	pemain maupun manajemen dari Arema FC.
4	8 Oktober 2022	Tak Hanya Bonek, Sesejuh Aremania Mendengungkan Perdamaian Antar Suporter di Indonesia	Pemimpin Aremania dan Bonek menyarankan perdamaian antar suporter untuk menyikapi tragedi Kanjuruhan.
5		Soal Tragedi Kanjuruhan, Sesejuh Aremania Sebut Gas Air Mata Sudah Jadi Musuh Suporter Saat Ini	Sesejuh Aremania mengatakan bahwa gas air mata sudah menjadi musuh para suporter, karena menciptakan kepanikan dan kekacauan.
6	14 Oktober 2022	Tragedi Kanjuruhan: 3 Kesalahan Besar Suporter, Termasuk Pukul Pemain Cadangan Arema FC	Penemuan TGIPF yang mengatakan tiga kesalahan utama suporter. Masuk ke dalam lapangan, menyerang pemain cadangan Arema FC dan tidak mengindahkan peraturan pada stadion.
7	15 Oktober 2022	Tragedi Kanjuruhan - Polri Diminta Buru Oknum Suporter Provokator dan Usut Tuntas Pihak Bertanggung Jawab	TGIPF merekomendasikan untuk polisi harus melacak suporter Aremania yang menjadi provokator dan melakukan penyelidikan menyeluruh termasuk anggota polisi yang terlibat.

8	16 Oktober 2022	TPF Aremania: Suporter Turun ke Lapangan Sudah Menjadi Tradisi TPF Aremania: Suporter Turun ke Lapangan Sudah Menjadi Tradisi	Tim Pencari Fakta (TPF) Aremania memiliki pandangan bahwa masuknya suporter arema sudah menjadi tradisi, namun untuk kedepannya perlu diatur agar mencegah terjadi hal yang buruk.
---	-----------------	--	--

4. Data Penelitian

Jenis data yang dikumpulkan dan kemudian dianalisis oleh peneliti dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer merupakan data yang diperoleh dari sumber data awal atau tangan pertama yang berada di lapangan. Data primer dalam bentuk teks pada penelitian ini adalah teks berita yang dikumpulkan melalui media berita Bolasport.com mengenai perilaku suporter terkait kejadian Kanjuruhan pada periode 1 Oktober 2022 – 1 November 2022. Pada bentuk konteks, peneliti mengumpulkan data melalui wawancara dengan salah satu wartawan dan satu orang dari pihak redaksi Bolasport.com.

Pada penelitian ini, peneliti berfokus untuk meneliti 8 berita yang dijadikan sebagai objek penelitian pada media berita bolasport.com. Berita-berita tersebut dipilih berdasarkan *keyword*, dan *timeline* yang sudah dibuat. Berita yang dipilih dicari melalui situs bolasport.com dengan *keyword* “Suporter”, kemudian

diseleksi lagi dengan mengambil berita mengikuti tanggal peristiwa terjadi berdasarkan *timeline* yang sudah dibuat.

5. Teknik Analisis Data

Analisis *Framing* pada dasarnya adalah analisis untuk mengetahui bagaimana suatu realitas dibingkai oleh media. Cara bercerita media terlihat pada realitas yang dijadikan berita. *Framing* juga dipakai untuk melihat bagaimana peristiwa dipahami dan dibingkai oleh media. Terdapat dua inti utama dari *framing*, pertama tentang bagaimana suatu peristiwa dimaknai. Hal tersebut berhubungan dengan bagian yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan oleh media. Sedangkan yang kedua mengenai bagaimana suatu fakta yang ditulis. Inti yang kedua ini berhubungan dengan bagaimana pemakaian kata, kalimat dan gambar oleh media untuk mendukung teks beritanya (Eriyanto, 2011, hlm. 3, 10-11).

Terdapat beberapa model *framing* yang bisa digunakan sebagai alat bantu bagi peneliti dalam proses analisis. Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan model *framing* yang dikembangkan oleh Robert N. Entman untuk melihat pembingkai yang dilakukan Bolasport.com dalam pemberitaan mengenai perilaku suporter terkait kejadian Kanjuruhan. Karena model *framing* model Entman (dalam Launa, 2020 hlm 53) menjadi sebuah metode untuk melihat suatu berita sebagai masalah yang memiliki penyebab dan latar belakang tersendiri. Pemilihan model Entman untuk melihat bahwa suatu kejadian atau peristiwa yang ada di publik pasti ada sebabnya yang menimbulkan akibat. Sebab

akibat itu terdapat dalam *defining problems* dan juga *diagnosing cause*. Dapat diartikan bahwa *defining problems* dengan menjelaskan masalah di suatu peristiwa yang terjadi dan *diagnosing cause* dapat diartikan sebagai penyebab terjadinya masalah yang terjadi pada suatu peristiwa. Selain itu *defining problem* digunakan untuk memetakan kata kunci yang terdapat pada teks berita. Pemilihan kata kunci 'suporter, dan tragedi Kanjuruhan' menjadi kata kunci yang digunakan dalam pemilihan berita dalam penelitian ini. Maka dari itu pemilihan model *framing* Entman dipilih untuk penelitian ini karena cocok untuk meneliti kasus pemberitaan Bolasport.com mengenai mengenai perilaku suporter terkait kejadian Kanjuruhan.

Menurut Robert N. Entman, *framing* sebagai bentuk pendekatan yang digunakan oleh wartawan pada saat melakukan seleksi isu dan saat penulisan berita. Cara pandang atau perspektif dari wartawan itu yang akan menentukan fakta yang akan diambil dan bagian mana saja yang akan ditonjolkan serta yang akan dihilangkan, selain itu juga akan menunjukkan arah pemberitaan (Eriyanto, 2011, hlm. 221).

Pada model yang dikembangkan oleh Entman, terdapat dua dimensi besar yang utama, seleksi isu dan juga penekanan atau penonjolan aspek-aspek tertentu dari suatu realitas yang terjadi. Aspek seleksi isu berhubungan dengan pemilihan fakta. Dari realitas alami yang kompleks dan beragam, dilakukan proses seleksi isu untuk aspek mana yang akan ditampilkan. Pada proses seleksi isu akan ada

bagian berita yang dimasukan (*include*), namun juga ada berita yang tidak dimasukan (*exclude*).

Dalam hal penonjolan aspek, berhubungan dengan penulisan fakta pada saat proses penulisan berita. Aspek dan isu tertentu dari suatu peristiwa yang sudah dipilih dibuat menjadi informasi baru agar menjadi lebih bermakna, menarik, berarti atau bisa lebih mudah diingat oleh khalayak. Dengan memberikan realitas yang lebih menonjol memungkinkan untuk dilihat dan diperhatikan serta mempengaruhi khalayak dalam memahami suatu realitas. Aspek ini sangat berhubungan dengan pemakaian kata, kalimat, gambar, dan citra tertentu untuk ditampilkan kepada khalayak (Eriyanto, 2011, hlm. 222).

Robert N. Entman membuat empat elemen *framing* sebagai bentuk perangkat *framingnya*, diantaranya adalah *defining problems*, *diagnosing cause*, *making moral judgement*, dan *treatment recommendation* (Eriyanto, 2011, hlm. 223-224).

TABEL 1. 3 Tabel *Framing* Robert N. Entman

<i>Defining problems</i> (Pendefinisian masalah)	Bagaimana suatu peristiwa atau isu dilihat? Sebagai apa atau sebagai masalah apa?
<i>Diagnosing cause</i> (perkiraan masalah atau sumber masalah)	Peristiwa itu dilihat disebabkan oleh apa? Apa yang dianggap sebagai penyebab dari suatu masalah? Siapa (aktor) yang dianggap sebagai penyebab masalah?
<i>Making moral judgment</i> (pembuatan keputusan moral)	Nilai moral apa yang disajikan untuk menjelaskan masalah? Nilai moral apa dipakai untuk legitimasi atau legitimasi masalah?

<i>Treatment recommendation</i> (pekanan penyelesaian)	Penyelesaian apa yang ditawarkan untuk mengatasi masalah atau isu? Jalan apa yang ditawarkan dan harus ditempuh untuk mengatasi masalah?
---	--

Sumber: Eriyanto, Analisis Framing, 2011.

Selain menggunakan model *framing* dari Entman, penelitian ini juga menggunakan model *framing* dari Scheufele untuk mendapatkan hasil dari analisis konteks. Model *framing* dari Scheufele terdiri dari empat proses, yaitu *frame building*, *frame setting*, *individual level effect of framing*, dan *journalist as audiences*. *Frame building* merupakan bentuk dari karakteristik yang dipakai oleh suatu media dalam penulisan berita. *Frame setting* menjelaskan tentang hasil dari *frame building* yang dilakukan oleh media dengan melihat pengaruh yang diterima baik maupun tidak oleh khalayak publik. Proses *individual-level effects of framing* berfokus kepada hubungan sebab akibat. Proses *journalists as audience*, yang berarti jurnalis terkena dampak dari *framing* yang dilakukan oleh media lain untuk menggambarkan masalah dan peristiwa.

Penelitian ini juga menggunakan teori pengaruh isi media dari Reese dan Shoemaker yang akan digunakan dalam analisis konteks dengan menggunakan hasil dari wawancara dua pekerja Bolasport.com. Penggunaan teori ini digunakan untuk melihat bagaimana media membuat teks berita, dengan berbagai pengaruh yang dapat mempengaruhi isi dari pemberitaan. Pengaruh dibagi menjadi lima tingkat, individu, rutinitas, organisasi, institusi sosial dan sistem sosial.