BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

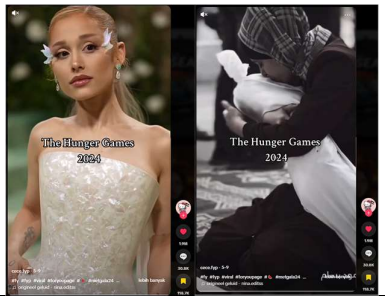
Pada 7 Oktober 2023 Israel melancarkan serangan besar-besaran yang menyebabkan dampak signifikan ke wilayah Palestina. Berdasarkan laporan (CNN), lebih dari 14.000 warga Palestina tewas, termasuk 5.600 perempuan dan 3.550 anak-anak. Serangan ini diduga merupakan tindakan genosida terhadap rakyat Palestina. Annisa (2024) mengidentifikasi beberapa ciri genosida, di antaranya: 1) pembunuhan massal anggota kelompok, 2) menyebabkan penderitaan fisik dan mental yang berat, 3) menciptakan kondisi yang mengarah pada pemusnahan kelompok, dan 4) mencegah kelahiran dalam kelompok tersebut.

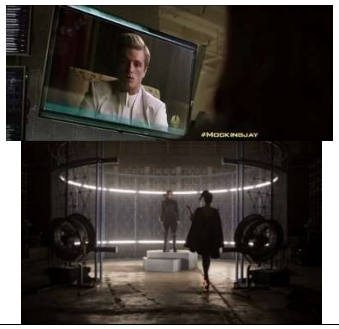
Menurut media Mashable peristiwa Genosida yang terjadi di Palestina sekilas terlihat mirip dengan sebuah film yang bergenre distopia yaitu "*The Hunger Games*" (Navlakha, 2024). *The Hunger Games* adalah sebuah seri novel distopia karya Suzanne Collins yang diadaptasi menjadi serangkaian film populer. Berlatar di Panem, sebuah negara fiksi pasca-apokaliptik yang terdiri dari Capitol yang makmur dan 12 distrik miskin di sekitarnya, ceritanya berfokus pada Katniss Everdeen, seorang remaja pemberani dari Distrik 12. Pemerintahan otoriter Capitol mengadakan kompetisi tahunan bernama *The Hunger Games*, di mana dua "tribute" dari setiap distrik—seorang laki-laki dan perempuan berusia 12-18 tahun—dipaksa bertarung hingga hanya satu yang selamat, sebagai simbol kontrol dan hukuman atas pemberontakan distrik di masa lalu. Melalui karakter Katniss, cerita ini mengeksplorasi isu-isu kompleks seperti ketidakadilan sosial, eksploitasi media, perlawanan terhadap penindasan, dan nilai pengorbanan demi orang yang dicintai. Popularitasnya tidak hanya disebabkan oleh aksi dan kisah yang mendebarkan, tetapi juga oleh relevansi tema-temanya dengan tantangan dunia nyata, seperti kesenjangan sosial, kekerasan, dan manipulasi kekuasaan (Salsabila, 2024)

Kesenjangan sosial yang terdapat pada film *The Hunger Games* kini mendapat banyak perhatian dari warganet, pada periode bulan Mei sampai Juni 2024 ditemukan fenomena yang ramai di internet sehari setelah diselenggarakan Met Gala, pada 6 Mei 2024 di Metropolitan Museum of Art, Kota New York, Amerika, Ramai warganet yang menemukan kesamaan simbol pada penyelenggaraan Met Gala dengan Film *The*

Hunger Games, yang juga menyinggung tentang apa yang sedang terjadi di Palestina (Sef, 2024) . Beberapa Media *online* juga mengangkat topik ini, tidak hanya dari dalam negeri namun ada juga media luar negeri. Pada berita tersebut di dalamnya menjelaskan bahwa terdapat tanda-tanda visual yang mengaitkan realitas yang terjadi di Palestina dan di acara Met Gala sesuai dengan cerita apa yang Film *The Hunger Games* sajikan.

Tabel 1. 1 Persamaan Genosida Palestina dan Film *The Hunger Games*

Realitas	***The Hunger Games***
Rumah sakit di Gaza menjadi target serangan Tentara Israel. https://tinyurl.com/34zr6mf4 	Adanya Pembunuhan massal di area Rumah Sakit.
Penyelenggaraan Met Gala atau acara Fashion tahunan di tengah runyamnya warga Palestina. https://tinyurl.com/yc69nd5m 	Busana warga Capitol yang glamor dan nyentrik, sedangkan penampilan dari distrik lainnya berpakaian sederhana. (*The Hunger Games* 2012)
Hamas menjadi pejuang kemerdekaan Palestina dari pembantaian yang dilakukan Israel. https://tinyurl.com/mtdb29j5 	Distrik 13 dan Katniss Everdeen atau (The Mockingjay) menjadi Gerakan perlawanan rezim yang di lakukan oleh Capitol (kaum Oligarki) ke distrik lainnya.

Perang propaganda media yang terjadi antara media barat dengan jurnalis lokal https://tinyurl.com/2r9f7hup	Perang Propaganda Mockingjay melawan Capitol. 

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Kondisi yang dialami bangsa Palestina saat ini menurut cnbcindonesia.com dekat dengan keadaan distopia. Genosida yang terjadi di Palestina khususnya di Rafah, sering disamakan dengan situasi dalam film *The Hunger Games* karya Suzanne Collins. Hal ini membuat banyak orang mengaitkan peristiwa di Palestina dengan keadaan distopia dalam cerita *The Hunger Games*. Selain film, berita menjadi salah satu media yang memiliki peran penting dalam pembentukan persepsi, cara media membentuk persepsi bisa dengan menggunakan teknik *framing*. (Devit & Ridwan, 2023).

Dikarenakan film dapat merefleksikan isu sosial yang terjadi maka peneliti memilih berita yang berkaitan dengan film untuk diteliti, selain berfungsi untuk menjadi hiburan, film dapat menyampaikan ideologi, nilai-nilai, pesan moral dengan cerita yang menarik. Dalam konteks *framing*, film memiliki peran penting dalam membentuk persepsi masyarakat terhadap suatu isu, sebagaimana dijelaskan oleh Anwas dalam jurnalnya bahwa *framing* menentukan bagaimana suatu isu disederhanakan, diberi makna, dan diinterpretasikan oleh audiens. (Oos M. Anwas, 2012)

Dengan mengkaji pemberitaan media terkait film, peneliti dapat menganalisis bagaimana media *online* seperti *Cnbcindonesia.com* dan *Haaretz.com* merespons film yang dikaitkan dengan isu sosial dan mempengaruhi persepsi publik terhadap isu genosida Palestina melalui narasi yang dikonstruksikan dalam pemberitaan media *online*.

Tabel 1. 2 Pemberitaan Genosida Palestina yang dikaitkan dengan Film *The Hunger Games* dari berbagai media

Media *Online*	Judul Berita
Haaretz.com	- Israel Rightly Doubts Hamas When It Blames 'Technical Issues' for Delays Freeing Hostages - Blockout24 Movement: Social Media Users Are Blocking Celebrities Silent on Gaza War - Disney's 'Snow White' Remake Sparks Boycott Calls Over Gal Gadot's Casting and Co-star's pro-Palestinian Stance
Cnbcindonesia.com	- Perang Israel di Gaza Makin Ngeri: 13.300 Tewas-Hunger Games - Hunger Games di Gaza! Warga Mati Kelaparan, PBB: Senjata Baru Israel - Viral Met Gala Disamakan dengan "*The Hunger Games*", Capitol vs Gaza
Mashable	- Why the internet is comparing the Met Gala to '*The Hunger Games*'
MuslimGirl	- Wait, So You're Saying What's Happening in Gaza Can Be Compared to *The Hunger Games*?
Asianews Network	- 'Met Gala Massacre' — social media slams fashion's biggest night as Israel invades Rafah
Shorewood Ripples	- Met Gala held despite crisis in Palestine

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Fenomena ini diliput dari berbagai media, tak hanya media lokal bahkan media luar negeri pun meliput fenomena tersebut, media lokal yang meliput fenomena ini adalah *Cnbcindonesia.com*, sedangkan media luar yang meliput yaitu Mashable, Asianews Network, Muslim Girl, ShoreWood Ripples, dan *Haaretz.com*. Berita menjadi salah satu media yang sering menggunakan *framing* dalam praktiknya, akibatnya persepsi dari khalayak dapat dikontrol oleh media (Fauziati, 2021). Mengenai *framing*, secara umum alat analisis *framing* pertama kali dikembangkan oleh sosiolog Erving Goffman pada tahun 1974. Awalnya, konsep *framing* digunakan untuk mengarahkan pandangan politik, kebijakan, dan wacana, serta membentuk standar dalam memahami realitas (Mulyana, 2002). Dapat disimpulkan bahwa *framing* mempengaruhi pandangan individu terkait isu yang ditampilkan di media. Media pun berperan penting dalam membentuk persepsi khalayak melalui cara penyajian isu.

Menurut (HumasIndonesia.id) penyajian isu suatu media dengan yang lain tentu ada perbedaan, pemilihan kata dan kecenderungan menjadi aspek penting dalam

berita untuk membangun persepsi publik. Peneliti memilih dua media *online* untuk diteliti di antaranya *Cnbcindonesia.com* dan *Haaretz.com* untuk melihat bagaimana setiap media memberitakan isu Genosida di Palestina dan mengaitkan dengan film *The Hunger Games*. Selain itu, pemilihan kedua media tersebut dikarenakan Cnbcindonesia.com dan Haaretz.com menjadi yang terbanyak dalam melakukan pelaporan konflik Israel-Palestina dengan menggunakan kata kunci "The Hunger Games".

Tabel 1. 3 Rincian Media

Nama Media	Total Pengunjung	Asal negara	Data periode	Keterangan
Cnbcindonesia.com	29.8 Juta	Indonesia	Februari 2025	Media dengan fokus pada berita Indonesia dan ekonomi
Haaretz.com	5.7 Juta	Israel	Februari 2025	Media dengan fokus pada berita seputar Israel

Sumber: Similarweb (2025)

Tabel di atas menunjukkan kedua media yang memberitakan isu Genosida di Palestina dan Met Gala yang dikaitkan dengan film *The Hunger Games* memiliki fokus media masing-masing, total pengunjung dari kedua media di atas memiliki jumlah yang sangat besar, jumlah total pengunjung terbesar dimiliki *Cnbcindonesia.com* dengan total pengunjung hingga 29.8 Juta per Februari 2025, sedangkan media *Haaretz.com* asal Israel hanya dikunjungi sebanyak 5.7 Juta per Februari 2025, angka yang cukup besar untuk media yang penduduknya sebanyak 9.7 Juta-an (sumber: datatopics.worldbank.org). Asal negara dari media di atas pun berbeda *Cnbcindonesia.com* merupakan media asal Indonesia, Chairul Tanjung selaku pendirinya membeli lisensi CNBC yaitu media asal Amerika untuk membuat waralaba bisnis media CNBC di Indonesia yang sekarang bernama *Cnbcindonesia.com* meski begitu CNBC Indonesia tetap terafiliasi dengan CNBC Internasional. Sedangkan *Haaretz.com* merupakan media swasta tertua asal Israel yang kerap kali menyajikan berita tentang Israel itu sendiri, dalam sejarahnya menurut laporan (Al Jazeera, 2024) media Haaretz pernah mendapati upaya pemboikotan dari pemerintah Israel sendiri . Menurut penelitian terdahulu asal negara dari media massa tersebut dapat

mempengaruhi opini publik terkait isu internasional dan membentuk persepsi publik terhadap negara yang diberitakan tersebut (Apriliani et al., 2022).

Framing adalah konsep yang diperkenalkan oleh Gregory Bateson (1955) sebagai cara memahami dunia. Erving Goffman (1974) mengaitkannya dengan perilaku sehari-hari, sementara Gaye Tuchman (1978) dan Todd Gitlin (1980) menggunakannya untuk menganalisis media. William Gamson (1989) menegaskan bahwa *framing* adalah alat untuk mempengaruhi opini dalam wacana publik. Menurut Robert Entman (1993) *framing* yang merupakan suatu proses memilih elemen tertentu dari realitas yang dipersepsi dan membuatnya lebih menonjol dalam teks komunikasi untuk mendorong definisi masalah tertentu, interpretasi kausal, evaluasi moral, dan saran penanganan masalah. (Ichwan Butsi et al., 2019) Hal ini juga penting terhadap pemberitaan kasus Genosida di Palestina yang dikaitkan dengan Film *The Hunger Games* pada media *online*, yang mana media dapat mempengaruhi perilaku dan membentuk individu dalam memandang dunia sekitarnya hingga media dapat mengontrol pendapat orang lain.

Pendekatan analisis Robert Entman dipilih dikarenakan melalui analisis ini peneliti dapat menganalisis narasi media dengan sistematis melalui empat perangkat utama define problems (mendefinisikan masalah), diagnose causes (menentukan penyebab), make moral judgments (memberikan penilaian moral), dan treatment recommendations (menganalisis solusi). Empat perangkat ini dapat membantu memahami narasi yang dihadirkan dalam media yang membingkai isu genosida di Palestina dapat dibandingkan dengan nilai-nilai perlawanan dalam *The Hunger Games*. Selain itu metode Entman dapat mengungkap bias media dalam pemberitaan baik mendukung maupun menentang pihak tertentu. Relevansi metode ini dalam studi media dan film telah dibuktikan dalam penelitian sebelumnya, seperti kajian (Ramdhan et al., 2024) mengenai Pemberitaan Film "Vina: Sebelum 7 Hari" Pada Media *Online* CNNIndonesia.com dan Detikjabar.com. Lebih lanjut, *framing* Entman telah banyak digunakan untuk menganalisis pemberitaan media dan penelitian komunikasi, seperti contohnya dalam mempengaruhi opini publik dan kebijakan luar negeri sebagaimana dijelaskan dalam bukunya Projections of Power: *Framing* News, Public Opinion, and U.S. Foreign Policy.(Robert M. Entman, 2004)

Berdasarkan pemberitaan sebelumnya oleh *Cnbcindonesia.com* dan *Haaretz.com*, dapat disimpulkan bahwa media memiliki kemampuan untuk

merekonstruksi realitas dengan menyoroti isu-isu tertentu sementara mengesampingkan isu lainnya. Hal ini menyebabkan masyarakat tidak memperoleh informasi secara menyeluruh (Karman, 2012). Robert Entman menjelaskan bahwa analisis *framing* mencakup dua aspek penting, yaitu pemilihan isu dan penekanan pada aspek tertentu. Penekanan ini bertujuan untuk memudahkan khalayak dalam memahami berita, sehingga media memiliki peluang untuk mengarahkan perhatian publik dan mempengaruhi persepsi mereka terhadap suatu isu (Malik & Priyadi, 2022).

Peneliti memilih *Cnbcindonesia.com* dan *Haaretz.com* berdasarkan perbedaan latar belakang dari kedua media tersebut, yakni, *Cnbcindonesia.com* dipilih karena media yang berlatarbelakang negara asal Indonesia dan merupakan satu-satunya media yang cukup besar di Indonesia yang kerap memberitakan topik Genosida yang dikaitkan dengan film *The Hunger Games*, sedangkan *Haaretz.com* merupakan satu-satunya media asal Israel yang memberitakan peristiwa ini dengan perspektif kritis, sesuai dengan penelitian terdahulu bahwa perbedaan latar belakang ini dapat melihat bahwa perbedaan kepemilikan media, dan geografis dapat mempengaruhi narasi suatu isu, dan dengan menggabungkan media lokal dan Internasional dalam analisis *framing* peneliti harapkan dapat memperkaya pandangan terhadap isu yang dibahas, dan bagaimana isu tersebut dipersepsikan oleh media.(Anisatul K, 2023)

Peneliti menyadari kompleksitas isu Genosida Palestina dalam media global, namun pemberitaan isu ini tidak hanya laporan faktual belaka, konstruksi naratif setiap media yang memberitakan isu tersebut berbeda-beda dapat mempengaruhi persepsi publik dan kebijakan internasional. Dengan begitu penelitian ini akan membahas bagaimana media membingkai konflik ini, serta mengungkap bias media dalam isu ini, serta peneliti harapkan dengan penelitian ini dapat berkontribusi pada literasi media dengan membantu memahami bagaimana ideologi media dan kepentingan politik media dapat mempengaruhi cara suatu berita dinarasikan. Penelitian terdahulu menemukan bahwa orientasi politik dan kebijakan redaksional dapat mempengaruhi penyajian berita lokal dan Internasional (Andrianti, 2015) Lebih lanjut, pendekatan jurnalisme damai dapat membantu pemberitaan menjadi lebih objektif, berimbang, berbasis solusi, dan mendorong kesadaran global terhadap upaya penyelesaian konflik(Hanif Fidriyanti et al., 2022)

Selain fenomena ini, analisis *framing* telah banyak digunakan untuk menganalisis *framing* di berbagai media. Misalnya, terdapat jurnal yang mengkaji

pemberitaan Palestina menggunakan analisis *framing* Robert Entman, dengan subjek penelitian berupa media radio (Sulaeman et al., 2024). Selain itu, jurnal lain membahas *framing* dalam dakwah di media sosial Instagram, yang menunjukkan bagaimana kekuatan *framing* bisa sangat efektif dan persuasif (Pangestu, 2021). Analisis *framing* Entman juga dapat diaplikasikan dalam analisis isu media dalam dan luar negeri, seperti kasus pemberitaan korupsi bantuan sosial pandemi oleh Menteri Sosial Juliari Batubara. Dalam jurnal ini, *framing* oleh media *online* seperti Kompas.com dan BBC.com menjadi fokus penelitian, perbedaan latar belakang perusahaan menunjukkan juga bagaimana cara media menyajikan berita (Leliana et al., 2021). Dari penelitian-penelitian ini, terbukti bahwa analisis *framing* Entman banyak digunakan dan telah menjadi alat analisis utama dalam studi *framing*.

Namun perbedaan dari penelitian terdahulu tersebut yaitu asal negara medianya bukan merupakan negara yang terlibat konflik yang diberitakan, dan topik penelitian ini merupakan kasus internasional bukan kasus dalam negeri, yang mana di tiap negara memiliki kecenderungan bias terhadap salah satu pihak. Penelitian ini menunjukkan bahwa analisis framing Robert Entman sangat cocok digunakan dalam menganalisis berita.

Oleh karena itu, penting bagi peneliti untuk mengeksplorasi framing sebagai alat analisis dalam mengkaji isu pemberitaan Genosida di Palestina yang dikaitkan dengan Film The Hunger Games. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana media lokal dalam negeri *Cnbcindonesia.com* dan media luar seperti *Haaretz.com* membingkai isu tersebut.

Dengan penjabaran latar belakang singkat di atas, peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian mengenai, "Analisis *Framing* Pemberitaan Genosida di Palestina dan Kaitannya dengan Film *The Hunger Games* Pada Media Massa *Online*."

1.2 Tujuan Penelitian

Mengetahui *framing Robert Entman* dalam pembentukan narasi berita tentang Genosida Palestina yang dikaitkan dengan Film *The Hunger Games* dalam media *online Cnbcindonesia.com* dan *Haaretz.com*.

Berdasarkan latar belakang singkat di atas maka dapat diketahui tujuan penelitian ini untuk:

1. Mengetahui bagaimana aspek yang ditonjolkan *Cnbcindonesia.com* dan *Haaretz.com* mengenai pemberitaan Genosida Palestina yang dikaitkan dengan Film *The Hunger Games*.
2. Mengetahui bagaimana seleksi isu yang ditampilkan *Cnbcindonesia.com* dan *Haaretz.com* mengenai pemberitaan Genosida Palestina yang dikaitkan dengan Film *The Hunger Games*.
3. Mengetahui Perbandingan *Framing Cnbcindonesia.com* dan *Haaretz.com* mengenai pemberitaan Genosida Palestina yang dikaitkan dengan Film *The Hunger Games*.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Bagaimana *framing* Robert Entman dalam pembentukan narasi berita tentang Genosida Palestina yang dikaitkan dengan Film *The Hunger Games* dalam media *online Cnbcindonesia.com* dan *Haaretz.com*?

Berdasarkan latar belakang singkat di atas maka dapat diketahui tujuan penelitian ini untuk:

1. Perbandingan *Framing Cnbcindonesia.com* dan *Haaretz.com* mengenai pemberitaan Genosida Palestina yang dikaitkan dengan Film *The Hunger Games*.
2. Aspek yang ditonjolkan *Cnbcindonesia.com* dan *Haaretz.com* mengenai pemberitaan Genosida Palestina yang dikaitkan dengan Film *The Hunger Games*.
3. Seleksi isu yang ditampilkan *Cnbcindonesia.com* dan *Haaretz.com* mengenai pemberitaan Genosida Palestina yang dikaitkan dengan Film *The Hunger Games*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua kategori, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Pengembangan Kajian Analisis *Framing*: Menambah wawasan mengenai bagaimana media membingkai isu genosida di Palestina serta relevansinya dengan representasi naratif dalam film populer.
2. Hubungan Media dan Budaya Populer: Menghubungkan representasi media berita dengan pengaruh budaya populer (pop culture) seperti film, yang sering kali mencerminkan isu-isu sosial dan politik.
3. Sumbangan Literatur: Memberikan referensi tambahan dalam kajian komunikasi politik, media, dan budaya populer, khususnya dalam konteks konflik internasional.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Media: Membantu media memahami pentingnya objektivitas dan etika dalam membingkai isu-isu sensitif seperti konflik dan genosida, untuk menghindari bias yang dapat mempengaruhi persepsi publik.
2. Bagi Masyarakat: Membantu masyarakat untuk lebih kritis dalam membaca pemberitaan media, serta memahami bagaimana narasi dalam budaya populer, seperti film *The Hunger Games*, dapat mempengaruhi pandangan terhadap isu-isu global.
3. Bagi Aktivis dan Organisasi HAM: Memberikan wawasan tentang bagaimana media dan budaya populer dapat digunakan sebagai alat untuk membangun kesadaran publik tentang genosida dan pelanggaran hak asasi manusia.
4. Bagi Pembuat Kebijakan: Memberikan masukan tentang peran media dan budaya populer dalam membentuk opini publik terkait isu-isu internasional, sehingga dapat menjadi pertimbangan dalam menyusun kebijakan luar negeri.

1.5 Waktu Penelitian

1.5.1 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama empat bulan, dimulai dari bulan Februari 2025 hingga Juni 2025, berikut Tabelnya:

Tabel 1. 4 Timeline Pengerjaan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	2025				
		2	3	4	5	6
1	Penelitian Pendahuluan					
2	Seminar Judul					
3	Penyusunan Proposal					
4	Seminar Proposal					
5	Pengumpulan Data					
6	Pengolahan dan Analisis Data					
7	Ujian Skripsi					

Sumber: Olahan Peneliti (2025)