KAGHAS: Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Sriwijaya
Volume 5, Issue 1, Mei 2023 (46-58)

Analisis Jaringan Dalam Proses Penyebaran Informasi Terkait Fenomena NFT Di Indonesia (Studi Menggunakan Discourse Network Analysis Pada 7 Portal Berita Periode Januari 2022-Februari 2023)

Davit Hidayat[1], Abdul Nadjib[2], Eko Pebriyan Jaya[3]
[1]Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sriwijaya
[2]Program Studi Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sriwijaya
[3]Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sriwijaya
[1]e-mail: davit.tugas@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Analisis Jaringan dalam Proses Penyebaran Informasi Terkait Fenomena Viranya NFT di Indonesia (Studi Menggunakan Discourse Network Analysis Pada 7 Portal Berita Periode Januari 2022 - Februari 2023)". Hadirnya teknologi NFT atau Non-fungible token menuai pro dan kontra dikalangan masyarakat. Hal ini telah menjadi pemberitaan di media massa dan media sosial. Pendapat dan wacana yang disampaikan oleh masing-masing kelompok terkait NFT sudah banyak diberitakan di berbagai media. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan jaringan pro dan kontra serta pertarungan wacana yang disampaikan oleh masing-masing aktor terkait fenomena NFT. Penelitian ini menggunakan analisis jejaring wacana dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif atau campuran menggunakan software DNA untuk input data lalu divisualisasikan menggunakan aplikasi Visone. Terdapat 185 berita yang dianalisis dan dibagi menjadi II periode . Hasil dari penelitian ini menggambarkan bahwa aktor yang pro terkait NFT lebih dominan dibandingkan yang kontra. Wacana yang paling dominan yang disampaikan oleh aktor terkait NFT adalah "Membantu Seniman". Dan aktor paling dominan adalah "Ridwan Kamil".
Kata Kunci: NFT; Analisis Jejaring Wacana; Analisis Jaringan; DNA.Kata Kunci: Difusi Inovasi; ETLE; Ditlantas Polda Sumsel.

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang kehidupannya tidak akan pernah lepas dari suatu hubungan atau relasi. Hubungan atau relasi tersebut dapat terbentuk dan terjadi tanpa kita sadari dan tanpa direncanakan sama sekali. Keterkaitan dan ketergantungan manusia satu sama lainnya akan membentuk sebuah hubungan atau relasi pada proses masing-masing kehidupan manusia. Karena manusia pada dasarnya memiliki kebutuhan yang kompleks tidak hanya berfokus pada satu kebutuhan saja dan hal ini tidak dapat dipenuhi hanya oleh satu manusia saja. Kebutuhan tersebut yang akhirnya membuat manusia menjadi makhluk yang bergantung satu dengan yang lainnya dan dalam proses tersebut terbentuklah sebuah hubungan atau relasi.

Menjalin hubungan atau relasi dapat dimulai dari orang-orang terdekat kita. Kita dapat memulainya dari keluarga, tetangga, teman, saudara, rekan, dan lainnya. Padasaat kita membutuhkan pertolongan, kita dapat meminta pertolongan kepada keluarga ataupun saudara. Dan ketika kita membutuhkan sebuah nasihat dan jalan keluar dari permasalahan yang sedang kita hadapi, kita dapat meminta bantuan tersebut kepada teman atau orang yang mempunyai kapabilitas di bidang tersebut.

Seiring perkembangan zaman, kebutuhan manusia mulai bertambah dan cara manusia dalam melakukan interaksi dan menjalin relasi mulai menjadi berbeda sejak munculnya sebuah teknologi yang bernama "internet". Kemunculan teknologi ini mengubah segala macam bentuk kehidupan manusia dari berbagai macam sisi, termasuk cara berkomunikasi. Setelah sebelumnya internet ini digunakan pada perangkat komputer saja. Pada tahun 2007 seorang legenda dalam inovasi, Steve Jobs. Melalui perusahaannya Apple berhasil memunculkan sebuah inovasi berupa ponsel pintar yang diberi nama iPhone.

Gambar 1 Persentase Tingkat Penetrasi Internet di Indonesia

Peningkatan yang cepat ini tidak terlepas dari dampak pandemi yang terjadi di Indonesia, membuat seluruh masyarakat Indonesia diharuskan untuk bekerja dan beraktifitas dari rumah menggunakan internet. Infrastruktur yang terus dibangun juga memiliki peran yang penting dalam perkembangan internet di Indonesia. Hadirnya sosial media ini merubah bentuk dan cara berkomunikasi manusia. Dengan adanya sosial media manusia jadi dapat terhubung satu dengan yang lain tanpa batasan tempat dan waktu. Manusia dapat melakukan komunikasi serta membentuk sebuah relasi dari seluruh penjuru dunia dan dapat dilakukan tanpa harus melakukan kontak mata satu sama lainnya. Membentuk sebuah relasi atau hubungan menjadi berbeda ketika hadirnya sosial media.

Terjadi sebuah fenomena baru seiring dengan meningkatnya penggunaan sosial media di seluruh dunia. Manusia dapat membuat kreasi berupa konten-konten yang menarik dalam bentuk video, foto, audio, maupun tulisan dan membagikannya di platform sosial media mereka masing- masing. Orang lain yang melihat dan menyukai konten tersebut akan melakukan interaksi berupa like, comment, dan share yang nantinya menaikkan engagement dari konten tersebut lalu membentuk sebuah fenomena "VIRAL".

Fenomena viralnya teknologi NFT di Indonesia ini terjadi didahului dengan menyebarnya informasi terkait sebuah foto selfie dari seorang mahasiswa di UDINUS Semarang yang terjual hingga mencapai milliaran rupiah dan dia melakukan penjualan foto tersebut melalui teknologi NFT atau Non-fungiable token. Nama mahasiswa yang berhasil menjual foto selfie NFT nya tersebut adalah Sultan Gustaf Al Ghozali dan memiliki nama panggung di media sosial Ghozali Everyday. Ghozali Everyday adalah seorang anak muda yang berasal dari Semarang dan saat terjadinya fenomena viral "NFT Foto Ghozali" dia saat itu, masih berstatus kuliah sebagai mahasiswa jurusan animasi tingkat akhir di Universitas Dian Nuswantoro (UDINUS) Semarang.

1. Pengertian dan Sejarah NFT

NFT atau Non-fungiable token adalah sebuah aset digital yang unik, tidak dapat di duplikat dan tidak dapat di rekayasa berupa teks, gambar, video dan lainnya menggunakan teknologi blockchain yang transaksi di dalamnya menggunakan mata uang berbasis kripto. NFT juga merupakan sertifikat kepemilikan digital yang tidak dapat digandakan. Teknologi ini sangat berguna sekali untuk memverifikasi kepemilikan aset seseorang.

NFT atau Non-fungible token pertama kali muncul di dunia pada tanggal 3 Mei 2014 yang diciptakan oleh seorang seniman digital bernama Kevin McCoy berupa token "Quantum" yang merupakan gambar pixel persegi delapan yang diisi dengan lingkaran, atau bentuk lain yang berbagi di pusat yang sama. Teknologi yang digunakan oleh NFT ini adalah teknologi berbasis blockchain yang terkenal dengan desentralisasinya dan menjadikannya otentik. NFT menciptakan sebuah media baru untuk para seniman, illustrator, dan kreator untuk memamerkan hasil karyanya.

Keberadaan teknologi NFT ini tidak bisa lepas dari blockchain dan juga cryptocurrency. Karena NFT adalah teknologi yang berbasis blockchain dan jual beli aset ini juga dilakukan menggunakan mata uang kripto. Terdapat perbedaan terkait NFT dan juga cryptocurrency pada cara kerjanya. Jika cryptocurrency adalah sebuah aset digital yang dapat ditukar dengan uang. Sedangkan NFT adalah aset digital yang tidak dapat ditukar dengan uang.

Pada tahun 2021 menjadi titik awal terkenalnya teknologi NFT secara publik di masyarakat. Hal ini terjadi dikarenakan pada tahun ini terjadinya beberapa penjualan karya NFT dengan harga yang sangat fantastis dan menjadi karya-karya NFT yang dapat terjual dengan harga tertinggi dan termahal yang pernah ada hingga saat tulisan ini dibuat. Untuk melakukan penjualan karya seni tersebut dibutuhkan sebuah tempat yang bertujuan untuk menjadi wadah dalam hal melakukan jual beli NFT. Dan tempat jual beli NFT tersebut disebut dengan Marketplace. Terdapat banyak Marketplace terpercaya yang dibuat sebagai wadah transaksi jual beli aset NFT seperti, Tokomall, Baliola, Axie, Larva Labs, Nifty Gateway, dan Opensea yang merupakan Marketplace NFT terbesar dan terpopuler.

Walaupun banyak sekali keunggulan dan keuntungan yang telah dijelaskan sebelumnya terkait teknologi NFT atau Non- Fungible token. Banyaknya manfaat terkait NFT ini, seperti memberikan keamanan pada karya seni, membantu seniman yang menjual karyanya

secara digital dari segi royalti, kegiatan amal yang dilakukan menggunakan NFT, dan lainnya. Terdapat beberapa kelemahan dan juga kekurangan terkait teknologi yang masih baru ini.

Berita yang dimuat dan disampaikan oleh portal berita media online di Indonesia terdapat pro dan kontra terkait fenomena NFT di Indonesia. Beberapa aktor menyatakan pro terhadap aset digital yang masih baru ini dan juga terdapat aktor-aktor lain yang memberikan kontra dan ketidaksetujuan terkait hadirnya teknologi NFT ini. Para aktor ini saling bersaing untuk menjadi aktor yang memiliki pengaruh dan dominan yang paling tinggi. Aktor dalam hal ini dapat berupa orang ataupun organisasi. Relasi yang terjadi di antara aktor terkait kesamaan pendapatan terhadap fenomena NFT di Indonesia.

Perdebatan yang terjadi diantara para aktor terkait hadirnya teknologi NFT ini akhirnya memunculkan wacana-wacana yang berkaitan dengan aset digital baru ini. Para aktor yang mendukung dan tidak mendukung saling memberikan pendapatnya terkait fenomena NFT di Indonesia agar dapat menjadi acuan dan dapat memengaruhi opini publik terkait isu aset digital ini. Terjadi sebuah debat publik mengenai pertarungan wacana yang dibawa oleh masing-masing aktor yang bertujuan untuk memenangkan pendapat ataupun gagasan terkait NFT. Dan debat publik ini disampaikan melalui portal berita media online di Indonesia.

Terdapat beberapa portal berita media online di Indonesia yang terpercaya, independent, dan memiliki integritas yang tinggi terkait isi berita yang dimuat dan disampaikan ke khalayak umum. Beberapa portal media tersebut seperti: Detik.com,

Kompas.com, Liputan6.com, Cnbcindonesia.com, Cnnindonesia.com, Kumparan.com, Katadata.co.id. Penelitimenggunakan bahan berita surat kabar online dari 7 media yang telah disebutkan sebelumnya dalam melakukan pengambilan data. Teori yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teori koalisi wacana atau Discourse Coalition Framework yang dikembangkan oleh Maarten A. Hajer pada Tahun 1990-200an, yang membahas terkait pertarungan aktor dalam memengaruhi pengambilan kebijakan. Teori ini menggambarkan proses terjadinya pembuatan kebijakan sebagai pertarungan wacana di antara aktor-aktor. Cara bercerita, narasi, dan wacana yang disampaikan berperang penting menurut teori Discourse Coalition Framework ini.

Teori Discourse Coalition Framework ini percaya bahwa dalam proses terbentuknya suatu kebijakan terdapat tindakan yang dilakukan oleh masing- masing aktor dalam menyikapi suatu fenomena dengan melakukan pertarungan narasi cerita dan pemaknaan melalui penggunaan bahasa. Dengan menggunakan teori Discourse Coalition Framework, maka fokus pada penelitian ini adalah untuk menganalisis dan menggambarkan pertarungan wacana yang terjadi di antara aktor.

Teori ini juga menekankan pentingnya pendapat atau argumentasi dari setiap aktor dalam pembuatan sebuah kebijakan. Argumentasi yang dibangun dan disampaikan oleh aktor ini diwujudkan dalam wacana. Pada teori ini, aktor tidak hanya sekedar menunjukkan aggreement atau Disagreement saja, tapi juga dapat melihat wacana yang ingin disampaikan oleh masing-masing aktor serta jaringan yang terbentuk terkait wacana, aktor, dan aktor dengan wacana. Terdapat tiga aspek yang saling berkaitan pada argumentasi (Hajer, 2002:64).

Pertama, meaning atau pemaknaan. Dalam hal ini aktor memiliki pemaknaan tertentu atas sebuah realitas. Realitas pada teori ini adalah produk dari konstruksi. Kedua, discourse atau wacana. Dalam teori DCF pemaknaan itu diwujudkan dalam bentuk wacana, yaitu suatu konsep, gagasan, atau pendapat terkait fenomena yang terjadi. Melalui wacana, pandangan khalayak diarahkan untuk melihat suatu realitas. Ketiga, practices atau praktik. Wacana yang disampaikan oleh aktor lalu diwujudkan dalam praktik penggunaan bahasa dan memasukkan pemaknaan kebijakan publik.

Analisis jejaring wacana atau Discourse Network Analysis ini berfokus untuk menganalisis dan menggambarkan berbagai wacana yang disampaikan oleh aktor terkait suatu fenomena atau isu tertentu yang berkaitan dengan pengambilan kebijakan. Metode Discourse Network Analysis adalah sebuah metode yang masih baru dan berkembang pada 2010-an dan menjadi salah satu metode yang populer dalam penelitian ilmu komunikasi dan juga berbagai disiplin ilmu lainnya, mulai dari ilmu sosial sosial, politik, ekonomi, kebijakan publik, dan lainnya.

Metode Discourse Network Analysis ini merupakan gabungan dari metode isi pendekatan kualitatif, yaitu wacana dengan metode jaringan pendekatan kualitatif, yaitu jaringan komunikasi atau sosial. Dengan menggabungkan dua metode tersebut dapat mengatasi kelemahan yang terdapat pada masing-masing metode. Unit analisis pada Metode Discourse Network Analysis adalah pernyataan. Pernyataan dalam hal ini adalah pendapat berupa pro dan kontra atau aggreement dan Disagreement yang disampaikan oleh aktor terhadap suatu fenomena yang

disampaikan kepada khalayak dalam penelitian ini adalah fenomena NFT dan disampaikan melalui 7 portal berita media online. Terdapat tiga konsep utama Discourse Network Analysis, yaitu, aktor, konsep (wacana), dan jaringan.

Untuk menggambarkan wacana dan aktor yang berperan terkait fenomena NFT Foto Ghozali di Indonesia ini secara lebih jelas, peneliti membagi II periode terkait gambaran mengenai penyebaran informasi pada fenomena NFT di Indonesia. Data terkait penelitian ini diambil dari isi berita media 7 surat kabar online yaitu Detik.com, Kompas.com, Liputan6.com,Cnbcnindonesia.com,cnnindonesia.com,kumparan.com, dan katadata.co.id dengan Keyword "NFT" dan juga terdapat wacana yang disamparkan oleh aktor berupa setuju atau ketidaksetujuan. Data yang berhasil dikumpulkan pada penelitian ini sebanyak 185 berita dari 202 berita edisi 13 Januari 2022 hingga 28 Februari 2023.

Periode pertama, yaitu merupakan periode awal terjadinya fenomena viral NFT di Indonesia yang dimulai dengan terjualnya sebuah NFT Foto Selfie dari seorang mahasiswa di Semarang, yaitu Ghozali Everyday yang beritanya dimulai dari tanggal 13 Januari 2022 hingga 14 Maret 2022. Pada periode pertama ini, data penelitian yang diambil dari berita yang terbit dari ke 7 media online dalam rentang waktu 2 bulan dan terdapat 113 berita dari total 185 berita yang merupakan data pada penelitian ini.

Periode kedua, periode ini adalah periode disaat pasca viral dari fenomena terjualnya NFT Foto Ghozali Everyday yang banyak disampaikan dan diberitakan di media massa dan juga media sosial, dimulai dari 15 Maret 2022 hingga 28 februari 2023. Pada periode II ini, data penelitian yang diambil dari berita yang terbit dari ke 7 media online dalam rentang waktu 11 bulan, terdapat 72 berita dari total 185 berita yang merupakan data pada penelitian ini. Berita yang terbit selama hampir 1 tahun setelah pasca viral NFT di Indonesia ini lebih sedikit dibandingkan berita yang terbit selama 2 bulan pada saat viralnya fenomena terkait NFT di Indonesia

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode discourse network analysis atau biasa disebut juga analisis jejaring wacana. Metode ini memiliki pendekatan yang berbeda dengan metode lainnya yang biasa kita kenal dalam kajian ilmu sosial seperti survei dan eksperimen. Metode ini menjadi salah satu metode yang relatif baru dan memiliki perkembangan yang sangat pesat serta mulai banyak dipakai dalam penelitian sosial dan politik serta komunikasiMetode Discourse network analysis atau analisis jejaring wacana dipakai ketika suatu isu atau fenomena terdapat pro dan kontra, agreement dan disagreement serta didiskusikan secara terbuka oleh publik. Metode ini merupakan gabungan dari metode isi berbasis kualitatif, yaitu wacana dengan metode jaringan berbasis kuantitatif, yaitu jaringan komunikasi atau sosial.

Metode Discourse network analysis berguna untuk menggambarkan wacana apa saja yang disampaikan oleh aktor, perdebatan pro dan kontra terkait suatu isu, dan siapa saja aktor yang terlibat dalam wacana tersebut. Metode ini percaya bahwa dalam suatu debat publik atas suatu isu terjadi pertarungan wacana di dalamnya. Setiap aktor yang menyampaikan pendapat atau gagasannya ingin agar gagasan mereka yang menjadi paling dominan dan memenangkannya sehingga wacana tersebut dapat berpengaruh dalam pengambilan kebijakan publik.

Metode ini dapat menggambarkan bagaimana pertarungan wacana, wacana yang disampaikan oleh aktor, perdebatan pro dan kontra terkait fenomena NFT di Indonesia. Penjelasan dan gambaran terkait jejaring wacana pada penelitian ini dibagi menjadi II periode. Periode pertama, periode ini adalah periode disaat munculnya fenomena NFT di Indonesia yang ditandai dengan viralnya sebuah NFT foto selfie Ghozali Everyday di media sosial, media online dan offline baik nasional dan internasional. Periode kedua, periode ini adalah periode pasca viral NFT Foto Ghozali di Indonesia. Pada periode ini terjadi penurunan penyebaran informasi terkait NFT di Indonesia.

Hasil yang ingin dicari menggunakan metode jejaring wacana ini yaitu mengenai pertarungan wacana di antara aktor yang terjadi pada fenomena NFT Foto Ghozali. Maka dari itu, data yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian berbasis kualitatif- kuantitatif ini yaitu data berupa pernyataan. Peneliti bisa mendapatkan data dari berbagai macam sumber, selama data data tersebut tersedia informasi mengenai pernyataan yang disampaikan oleh aktor berupa wacana. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data menggunakan metode dokumen atau arsip. Dalam hal ini adalah pemberitaan media massa.

Pernyataan adalah aktor + konsep + persetujuan. Pernyataan dalam hal ini berupa informasi apakah aktor pro atau kontra, setuju atau tidak setuju

terkait fenomena NFT di Indonesia. Aspek penting lainnya dalam pernyataan adlaah mengenai konteks gagasan atau konsep yang disampaikan oleh aktor. Pernyataan biasanya disampaikan oleh aktor di depan khalayak (seperti pidato, tulisan ilmiah, tulisan opini di surat kabar, pembicara di suatu forum ilmiah, unggahan di sosial media, wawancara dengan media, dan lainnya) agar pernyataan yang disampaikan dapat diketahui oleh publik secara luas.

Penelitian ini membahas terkait suatu fenomena sosial yang terjadi dalam ruang lingkup yang besar sehingga jika pengumpulan data menggunakan metode wawancara akan menjadi kurang tepat dan oleh karena itu menggunakan metode berita media adalah cara yang paling sesuai dan tepat dalam mengumpulkan data guna menjawab isu atau permasalahan yang dijadikan pembahasan dalam penelitian ini. Sepanjang berita media online terdapat pernyataan berupa wacana dan persetujuan yang disampaikan oleh aktor tersebut terkait fonema NFT, maka berita media online tersebut dapat dianalisis menggunakan Discourse Network.

Pada penelitian ini unit yang dijadikan unit analisis adalah isi berita 7 media surat kabar online yang fokus pembahasannya terkait pemberitaan NFT yang terbit dari 13 Januari 2022 hingga 28 Februari 2023 yang berisi 185 berita. Artikel dicari dengan menggunakan kata kunci "NFT". Proses input dan analisis data mengenai jaringan wacana dalam proses penyebaran informasi terkait fenomena NFT di Indonesia ini akan menggunakan software

DNA Analyzer yang dibuat oleh Prof. Philip Leifeld. Setelah data tersebut berhasil dipindahkan ke DNA Analyzer, lalu selanjutnya melakukan koding untuk setiap dokumen yang menjadi sumber data pada penelitian ini.

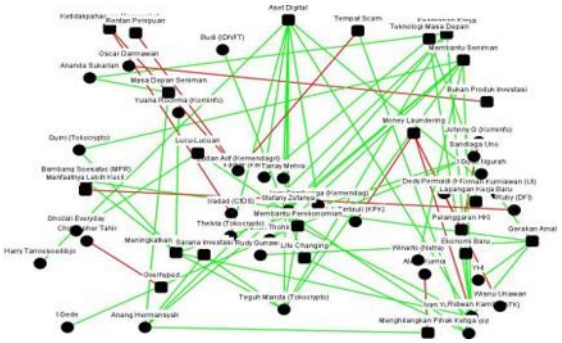
Setelah semua dokumen berita media berupa pernyataan selesai dianalisis dan dikoding. Lalu selanjutnya diolah lebih lanjut menggunakan perangkat lunak Visone yang bertujuan untuk membuat visualisasi jaringan terkait fenomena NFT di Indonesia. Pada tahap ini visualisasi yang dihasilkan dapat berupa: visualisasi jaringan aktor, jaringan konsep, dan jaringan afiliasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis jaringan yang didapat terkait Fenomena NFT di Indonesia Periode I atau pertama terdiri dari jaringan afiliasi, jaringan aktor, jaringan konsep, jaringan konflik, jaringan kongruensi, modularitas atau koalisi dan indexing terkait degree centrality (sentralitas tingkatan), betweenness centrality (sentralitas perantara), closeness centrality (sentralitas kedekatan). Data yang dianalisis pada periode I berada pada rentang waktu 2 bulan dari mulai 13 Januari 2022 hingga 14 Maret 2022 yang terdapat 113 berita dari total 185 berita.

1. Jaringan Afiliasi

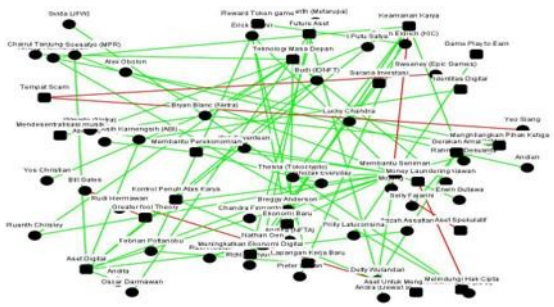
Jaringan afiliasi merupakan jaringan yang menggambarkan terkait relasi yang terjadi antara aktor dan konsep (Leifeld, 2018a) Aktor yang menyatakan wacana terkait fenomena ini akan ditandai dengan garis hijau dan merah yang menghubungkan antara aktor dan konsep. Garis berwarna hijau memberikan tanda bahwa aktor dan wacana yang disampaikan berupa persetujuan (agreement) atau pro terkait fenomena ini sedangkan garis berwarna merah menandakan bahwa aktor dan wacana yang disampaikan oleh aktor berupa ketidaksetujuan (disagreement) atau kontra.



Gambar 2 Jaringan Afiliasi Periode I

Sumber: Dibuat oleh Penulis (2023)

Analisis terkait jaringan afiliasi pada fenomena NFT di Indonesia ini terlihat didominasi oleh wacana dan aktor yang pro atau agreement mengenai argumentasi terkait fenomena NFT di Indonesia. Terdapat 35 aktor dan 22 konsep (wacana) pada jaringan afiliasi fenomena NFT di Indonesia periode I. Gambar 2 merupakan gambaran jaringan afiliasi periode I dalam bentuk yang kecil.



Gambar 3 Jaringan Afiliasi Periode I

Sumber: Dibuat oleh Penulis (2023)

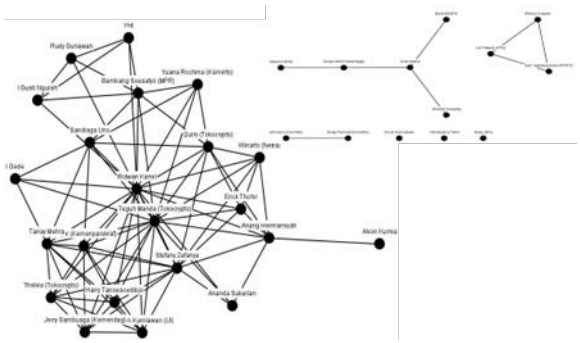
Analisis terkait jaringan afiliasi pada fenomena NFT di Indonesia ini terlihat didominasi oleh wacana dan aktor yang pro atau agreement mengenai argumentasi terkait fenomena NFT di Indonesia. Terdapat 47 aktor dan 23 konsep (wacana) pada jaringan afiliasi fenomena NFT di Indonesia periode II. Dalam hal aktor periode II lebih banyak dibandingkan periode I. Dalam hal konsep yang disampaikan terkait fenomena NFT di Indonesia periode II juga lebih banyak dibandingkan periode I. Dalam hal frekuensi berita, periode I lebih banyak dibandingkan periode II walaupun periode II ini mengambil berita dalam jangka waktu yang jauh lebih panjang, yaitu 11 bulan. Berbeda dengan periode I yang hanya mengambil berita yang terbit dalam kurun waktu 2 bulan saja. Gambar 3 merupakan gambaran jaringan afiliasi periode I dalam versi kecil dan belum terlihat jelas. Dalam jaringan afiliasi periode II ini, aktor yang pernyataannya paling banyak dikutip oleh berita dan memiliki frekuensi paling tinggi adalah aktor yang mempunyai pandangan kontra terkait fenomena NFT yaitu Bill Gates.

Hal ini berbeda dengan periode I dimana aktor yang paling banyak dikutip pernyataannya adalah aktor yang berada pada posisi pro. Sebagai seorang pengusaha besar di dunia dan pemilik dari perusahaan teknologi terbesar di dunia membuat pernyataannya memiliki pengaruh yang besar terkait perkembangan teknologi. Walaupun Bill gates menghabiskan waktunya untuk kemajuan teknologi tetapi dia memiliki pandangan yang negatif atau kontra terkait teknologi NFT.

Terdapat juga aktor-aktor lainnya yang berada pada posisi kontra terkait teknologi NFT ini seperti Alif Fikri (KPK), Yeo Siang, Seeney (Epic games), Mojang. Wacana yang disampaikan oleh beberapa aktor yang kontra terkait NFT pada Periode II ini seperti Greater Fool Theory, Aset spekulatif, Money Laundering, keamanan karya, Aset Untuk Menghindari Pajak, Tempat Scam. Relasi yang terbentuk pada aktor yang kontra terkait NFT ini memiliki relasi yang lemah, berbeda dengan relasi para aktor yang pro. Wacana para aktor yang kontra terkait NFT ini juga hanya sedikit, berbeda dengan wacana para aktor yang pro pada periode II

2. Jaringan Aktor

Jaringan aktor merupakan jaringan yang menggambarkan relasi yang terjadi terkait aktor mengenai fenomena NFT di Indonesia (Leifeld, 2018a) Bentuk relasi (link) hasil analisis antar aktor terkait fenomena ini digambarkan melalui garis hitam. Jika aktor satu mempunyai relasi dengan aktor yang lainnya akan terdapat garis hitam yang menghubungkan dan jika tidak terdapat relasi maka tidak ada garis yang menghubungkan. Terdapat 35 aktor pada periode I.

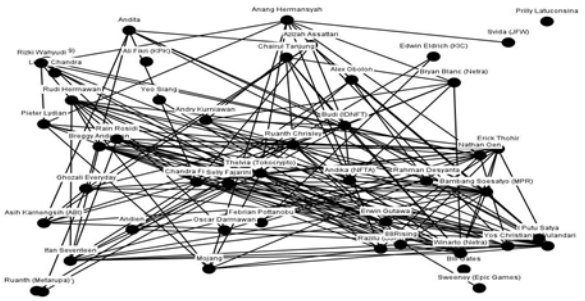


Gambar 4. Jaringan Aktor Periode I

Sumber: Dibuat oleh Penulis (2023)

Terdapat relasi yang kuat terbentuk antar aktor yang menyampaikan persetujuan (pro) terkait NFT di Indonesia. Berbanding terbalik dengan relasi antar aktor yang memberikan pernyataan ketidaksetujuan (kontra) terkait fenomena ini yang mempunyai relasi lemah atau tidak kuat antara aktor satu dengan aktor yang lainnya.

Aktor yang paling dominan dan mempunyai dan paling banyak pernyataannya dikutip adalah Ridwan Kamil. Aktor lainnya yang juga mempunyai relasi kuat seperti Sandiaga Uno, Teguh Manda, Erick Thohir, Stefanny, Tanay Mehra, Fadjar, Harry Tanoe, Bambang Soesatya, Anang Hermansyah, Ananda Sukarlan Winarto, Quini, I Gede, Thelvia, Firman Kurniawan, Rudy Gunawan, dan Chef Arnold. Aktor yang mempunyai jaringan yang lemah seperti Iradad, Ghozali Everyday, Budi (IDNFT), Alvon Kurnia, Johnny G, Deddy permadi. Aktor yang tidak mempunyai relasi yaitu Oscar Darmawan, Christhoper Thohir, Ruby (DFI).



Gambar 5. Jaringan Aktor Periode II

Sumber: Dibuat oleh Penulis (2023)

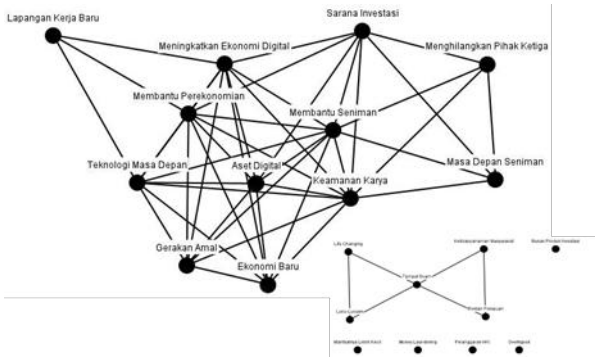
Terdapat 47 aktor pada periode II ini. Berbeda dengan periode I yang memiliki 35 aktor. Terdapat relasi yang kuat terbentuk antar aktor yang menyampaikan persetujuan (pro) terkait NFT di Indonesia (Lihat gambar 5). Berbanding terbalik dengan relasi antar aktor yang memberikan pernyataan ketidaksetujuan (kontra) terkait fenomena ini yang mempunyai relasi lemah atau tidak kuat antara aktor satu dengan aktor yang lainnya.

Aktor yang paling dominan dan mempunyai dan paling banyak pernyataannya dikutip di berita media pada periode II ini adalah Bill Gates. Tetapi walaupun menjadi aktor yang paling banyak dikutip pernyataannya di media, aktor Bill Gates menjadi aktor yang tidak mempunyai relasi atau hubungan dengan aktor yang lainnya. Aktor lainnya yang juga tidak mempunyai relasi adalah Prilly Latuconsina, Lucky Chandra, dan Ali Fikri (KPK).

Aktor yang mempunyai relasi kuat dalam jaringan aktor fenomena NFT periode II ini adalah Thelvia, Anang Hermansyah, Rain Rosisi, Rudi hermawan, Bryan netra, Mojang, Yos Christian, nathan Oen, Erick Thohir, Ivan Seventeen, Breggy, Bambang Soesatyo, Chandra Firmanto, Erwin Gutawa, Detty Wulandari, Rahman Desyanta, Andien, Alex Obon, Selly Fajarani, Andita, Azizah, I Putu, Budi (IDNFT), Ghozali Everyday, Chairul Tanjung, Febrian Pottanobo.

3. Jaringan Konsep

Jaringan Konsep atau wacana merupakan bentuk jaringan yang menggambarkan relasi atau hubungan yang terjadi antara satu konsep dengan konsep yang lain. Visualisasi bentuk jaringan konsep dalam fenomena NFT periode I ini digambarkan dengan garis hitam yang menghubungkan konsep satu dengan yang lainnya. Jika tidak terdapat relasi atau hubungan dalam jaringan konsep maka tidak adanya garis penghubung yang menghubungkan konsep satu dengan konsep yang lainnya.



Gambar 6. Jaringan Konsep Periode I

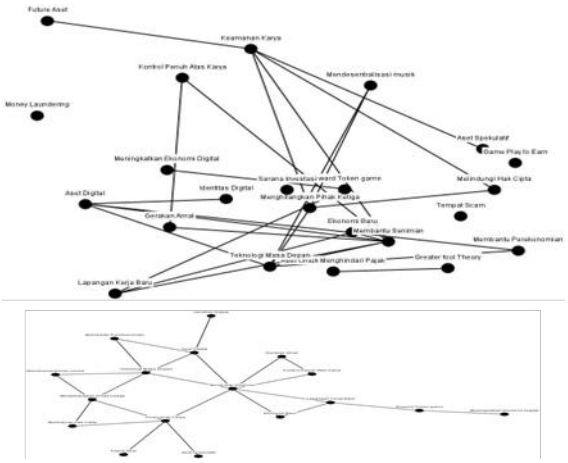
Sumber: Dibuat oleh Penulis (2023)

Dalam jaringan konsep fenomena NFT di Indonesia periode I ini terdapat 22 konsep atau wacana yang disampaikan oleh masing-masing aktor terkait fenomena NFT di Indonesia jaringan konsep yang terbentuk mengenai wacana yang berada pada posisi pro atau persetujuan mempunyai relasi jaringan yang kuat antara satu dengan yang lainnya. Hal ini mengartikan bahwa aktor yang menyampaikan wacananya terkait fenomena NFT di Indonesia saling berkaitan dalam hal gagasan dan penyampaian pendapatnya.

Wacana yang paling dominan dan paling banyak disampaikan oleh para aktor mengenai fenomena NFT di Indonesia adalah wacana "Membantu Seniman". Hal

ini dapat menjadi wacana yang paling banyak disampaikan oleh aktor karena kelebihan dan kegunaan dari hadirnya teknologi NFT. NFT tercipta untuk membuat sebuah sistem royalti yang berguna bagi para pembuat karya digital agar karyanya tidak dapat dicuri, diduplikasi, dan juga dapat memberikan royalti pada setiap terjadinya transaksi jual beli pada masing-masing karya.

Terdapat beberapa wacana pro lainnya seperti aset digital, membantu perekonomian, masa depan seniman, keamanan karya, gerakan amal, ekonomi baru, teknologi masa depan, menghilangkan pihak ketiga, sarana investasi, meningkatkan ekonomi digital, lapangan kerja baru yang membentuk sebuah jaringan yang kuat antara konsep yang satu dengan konsep yang lainnya.



Gambar 7. Jaringan Konsep PeriodeII

Sumber: Dibuat oleh Penulis (2023)

Dalam jaringan konsep fenomena NFT di Indonesia periode II ini terdapat 23 konsep atau wacana yang disampaikan oleh masing-masing aktor terkait fenomena NFT di Indonesia selisih satu angka dengan periode I. Seperti terlihat pada gambar 7 jaringan konsep yang terbentuk mengenai wacana yang berada pada posisi pro atau persetujuan mempunyai relasi jaringan yang kuat antara satu dengan yang lainnya. Hal ini mengartikan bahwa aktor yang menyampaikan wacananya terkait fenomena NFT di Indonesia saling berkaitan dalam hal gagasan dan penyampaian pendapatnya.

Wacana yang paling dominan dan paling banyak disampaikan oleh para aktor mengenai fenomena NFT di Indonesia periode II adalah wacana "Membantu Seniman". Hal ini sama dengan jaringan konsep fenomena NFT periode I yang juga mempunyai wacana "Membantu Seniman" sebagai wacana yang paling banyak disampaikan oleh aktor. Wacana lainnya yang juga disampaikan oleh aktor terkait fenomena NFT periode II ini yaitu Teknologi masa depan. Menghilangkan pihak ketiga, keamanan karya, ekonomi baru, lapangan kerja baru, kontrol penuh atas karya, gerakan amal, aset digital, membantu perekonomian, identitas digital, mendesentralisasi musik, melindungi hak cipta, Future Aset, Aset spekulatif, play to earn, sarana investasi, tempat scam.

4. Indexing

Tabel 1. Indexing Jaringan Afiliasi Periode I

JARINGAN AFILIASI PERIODE I				
Name	**Frequency**	**Degree (%)**	**Betweenness (%)**	**Closeness (%)**
Ridwan Kamil	31	6.15	17.96	4.03
Sandiaga Uno	20	3.08	3.07	2.53
Teguh Manda (Tokocrypto)	18	4.62	7.70	3.48
Zudan Arif (Kemendagri)	12	2.31	1.56	0.91
Bambang Soesatyo (MPR)	8	1.54	0.66	2.43
Anang Hermansyah	7	3.85	7.09	2.68
Lili Pintauli (KPK)	6	0.77	0.00	0.43
Ivan Yustiavandana (PPATK)	5	0.77	0.00	0.43
Chef Arnold	5	2.31	1.87	1.01
Ananda Sukarlan	4	1.54	0.58	2.34

Stefany Zefanya	4	2.31	1.62	2.86
Firman Kurniawan (UI)	3	0.77	0.00	2.34
Ghozali Everyday	3	0.77	0.00	0.58
Fadjar (Kemenparekraf)	2	1.54	0.37	2.48
I Gusti Ngurah	2	0.77	0.00	2.15
Winarto (Netra)	2	0.77	0.00	2.39
Yuana Rochma (Kominfo)	2	0.77	0.00	2.26
Quini (Tokocrypto)	2	1.54	0.51	2.63
Tanay Mehra	2	1.54	0.43	2.53
Alvon Kurnia	1	0.77	0.00	1.63
Budi (IDNFT)	1	0.77	0.00	0.58
Christopher Tahir	1	0.77	0.00	0.24
Dedy Permadi (Kominfo)	1	0.77	0.00	0.32
Erick Thohir	1	0.77	0.00	2.39
Harry Tanoesoedibjo	1	0.77	0.00	2.34
I Gede	1	0.77	0.00	2.22
Iradad (CfDS)	1	0.77	0.00	0.55
Jerry Sambuaga (Kemendag)	1	0.77	0.00	2.34
Johnny G (Kominfo)	1	0.77	0.00	0.32
Oscar Darmawan	1	0.77	0.00	0.24
Ruby (DFI)	1	0.77	0.00	0.24
Rudy Gunawan	1	0.77	0.00	2.15
Thelvia (Tokocrypto)	1	0.77	0.00	2.34
Wisnu Uriawan	1	0.77	0.00	0.43
YHI	1	0.77	0.00	2.15
Membantu Seniman	24	5.38	9.77	3.39
Membantu Perekonomian	19	3.85	4.97	3.07
Meningkatkan Ekonomi Digital	16	4.62	6.76	3.14
Aset Digital	14	4.92	12.42	3.30
Money Laundering	12	2.31	0.23	0.71
Gerakan Amal	11	3.85	7.77	2.93
Tempat Scam	11	1.54	1.56	1.01
Lapangan Kerja Baru	8	0.77	0.00	1.92
Keamanan Karya	7	3.85	6.23	3.22
Ekonomi Baru	5	0.77	0.00	2.68
Life Changing	4	1.54	0.62	0.77
Lucu-Lucuan	4	1.54	0.62	0.77
Masa Depan Seniman	4	1.54	0.20	2.05
Teknologi Masa Depan	3	2.31	1.52	2.86
Ketidakpahaman Masyarakat	2	1.54	0.62	0.71

Menghilangkan Pihak Ketiga	2	1.54	2.49	2.05
Pelanggaran HKI	2	1.54	0.08	0.47
Sarana Investasi	2	1.54	0.72	2.63
Bukan Produk Investasi	1	0.77	0.00	0.24
Manfaatnya Lebih Kecil	1	0.77	0.00	0.24
Overhyped	1	0.77	0.00	0.24
Rentan Penipuan	1	0.77	0.00	0.66

Sumber: Dibuat oleh Penulis (2023)

Tabel 2. Indexing Jaringan Afiliasi Periode I

JARINGAN AFILIASI PERIODE II

Name	**Frequency**	**Degree (%)**	**Betweenness (%)**	**Closeness (%)**
Bill Gates	12	1.45	0.02	0.27
Anang Hermansyah	6	2.19	2.73	1.80
Febrian Pottanobu	4	1.45	3.36	1.48
Mojang	4	1.45	0.89	1.65
Bambang Soesatyo (MPR)	3	1.45	2.53	2.22
Bryan Blanc (Netra)	3	2.17	2.21	1.85
Budi (IDNFT)	3	2.17	2.29	1.77
Chairul Tanjung	3	0.72	0.00	1.63
Detty Wulandari	3	2.17	4.93	2.13
Erick Thohir	3	2.17	5.64	2.15
Thelvia (Tokocrypto)	3	1.45	8.18	2.34
Winarto (Netra)	3	1.45	1.80	2.22
Razilu (DJKI)	2	0.72	0.00	1.64
Asih Karnengsih (ABI)	2	1.45	0.89	1.61
Azizah Assattari	2	0.72	0.00	1.59
Chandra Firmanto	2	1.45	2.53	2.22
Edwin Eldrich (KIC)	2	1.45	1.74	1.10
Ghozali Everyday	2	1.45	0.47	1.62
Nathan Oen	2	1.45	2.57	1.68
Ruanth Chrisley	2	1.45	1.80	2.22
Ali Fikri (KPK)	2	0.72	0.00	0.14
88Rising	1	0.72	0.00	2.02
Abdul Azhar (RNT)	1	0.72	0.00	1.24
Alex Obolon	1	0.72	0.00	1.42
Andien	1	0.72	0.00	1.42
Andika (NFTA)	1	0.72	0.00	1.63
Andita	1	0.72	0.00	1.59
Andra	1	0.72	0.00	1.19

(Dewa19)				
Andry Kurniawan	1	0.72	0.00	1.63
Breggy Anderson	1	0.72	0.00	2.02
Erwin Gutawa	1	0.72	0.00	2.02
I Putu Satya	1	0.72	0.00	1.59
Ifan Seventeen	1	0.72	0.00	2.02
Oscar Darmawan	1	0.72	0.00	1.19
Pieter Lydian	1	0.72	0.00	1.64
Rahman Desyanta	1	0.72	0.00	1.42
Rain Rosidi	1	0.72	0.00	2.02
Rizki Wahyudi	1	0.72	0.00	1.64
Ruanth (Metarupa)	1	0.72	0.00	0.86
Rudi Hermawan	1	0.72	0.00	2.02
Selly Fajarini	1	0.72	0.00	1.42
Svida (JFW)	1	0.72	0.00	1.24
Yos Christian	1	0.72	0.00	1.64
Lucky Chandra	1	0.72	0.00	0.14
Prilly Latuconsina	1	0.72	0.00	0.14
Sweeney (Epic	1	0.72	0.00	0.18

games)				
Yeo Siang	1	0.72	0.00	0.18
Membantu Seniman	16	9.42	18.38	2.71
Keamanan Karya	11	5.80	9.65	2.07
Greater fool Theory	10	0.72	0.00	0.18
Teknologi Masa Depan	9	5.07	5.39	2.05
Aset Digital	9	5.80	6.07	2.00
Gerakan Amal	5	3.62	3.45	1.73
Menghilangkan Pihak Ketiga	4	1.45	1.27	1.67
Future Aset	3	2.17	1.76	1.40
Melindungi Hak Cipta	3	1.45	0.89	1.48
Membantu Perekonomian	3	2.17	0.97	1.47
Reward Token game	3	1.45	2.57	1.26
Lapangan Kerja Baru	3	1.45	4.12	1.76
Meningkatkan Ekonomi Digital	2	1.45	0.89	0.97
Money Laundering	2	0.72	0.00	0.14
Aset Untuk Menghinda				

ri Pajak	2	0.72	0.00	0.18
Tempat Scam	2	1.45	0.02	0.27
Aset Spekulatif	1	0.72	0.00	1.37
Ekonomi Baru	1	0.72	0.00	1.69
Identitas Digital	1	0.72	0.00	1.33
Kontrol Penuh Atas Karya	1	0.72	0.00	1.68
Mendesentralisasi musik	1	0.72	0.00	1.50
Sarana Investasi	1	0.72	0.00	0.14
game Play to Earn	1	0.72	0.00	0.14

Sumber: Dibuat oleh Penulis (2023)

KESIMPULAN

Jaringan wacana yang terbentuk terkait fenomena NFT pada Periode I dan Periode II didominasi oleh aktor-aktor yang memiliki sikap setuju atau pro terkait fenomena ini. Total aktor yang mempunyai sikap setuju atau pro ada 66 dari total 82 aktor. Aktor yang mempunyai sikap agreement atau pro terkait fenomena NFT memiliki relasi atau hubungan yang kuat pada jaringan Periode I dan juga Periode II. Berbeda dengan aktor yang memounyai sikap tidak setuju atau kontra yang mempunyai relasi atau hubungan yang lemah dan bahkan tidak mempunyai relasi.

Terdapat aktor yang menyampaikan wacana yang sama tetapi mempunyai sikap yang berbeda. Pada Periode I, aktor tersebut adalah Chef Arnold dengan Zudan Arif yang menyampaikan wacana "Tempat Scam". Anang Hermansyah dengan Alvon Kurnia yang menyampaikan wacana "Menghilangkan pihak ketiga". Pada Periode II, aktor tersebut adalah aktor Mojang dengan aktor Razilu (DJKI), Nathan Oen, Yos Christian, Pieter Lydian, Rizki Wahyudi, Thelvia, Anang Hermansyah yang menyampaikan wacana "Keamanan Karya".

Terdapat aktor yang mempunyai perbedaan sikap atau pernyataan terkait fenomena NFT pada periode I dan juga periode II, yaitu Oscar Darmawan. Pada periode I, Oscar mempunyai pandangan yang kontra atau tidak setuju terkait fenomena NFT yang terjadi. Wacana yang dia sampaikan pada periode I terkait fenomena NFT ini adalah wacana "Bukan Produk Investasi". Sedangkan pada periode II, Oscar mempunyai pandangan yang pro atau setuju terkait fenomena NFT. Wacana yang dia sampaikan pada periode II berbeda dengan periode I terkait fenomena NFT, wacana yang disampaikan yaitu "Future Aset".

Aktor yang mempunyai skor sentralitas tingkatan tingkatan (degree centrality) paling tinggi dan menjadi aktor yang paling dominan dalam jaringan terkait fenomena NFT pada Periode I dan Periode II ini adalah Ridwan Kamil dengan skor 6.15. Konsep yang mempunyai skor sentralitas tingkatan (degree centrality) paling tinggi atau paling dominan di dalam jaringan ini "Membantu Seniman" dengan skor 5.38 pada Periode I dan 9.42 pada Periode II.

Aktor yang mempunyai skor sentralitas perantara (betweenness centrality) paling tinggi atau paling baik dalam hal penghubung atau perantara aktor dengan aktor atau yang lainnya adalah Ridwan Kamil dengan skor 17.96. Konsep yang mempunyai skor sentralitas perantara (betweenness centrality) paling tinggi adalah konsep "Aset Digital" dengan skor 12.42 pada Periode I dan konsep "Membantu Seniman" dengan skor 18.38 pada Periode II.

Aktor yang mempunyai skor sentralitas kedekatan (closeness centrality) paling tinggi atau paling dekat dan paling mudah dijangkau dengan aktor yang lain adalah Ridwan Kamil dengan skor 4.03. Konsep yang mempunyai skor sentralitas kedekatan (closeness centrality) paling tinggi atau paling mudah dijangkau dengan konsep yang lain adalah konsep "Membantu Seniman" dengan skor 3.39 pada Periode I dan 2.71 pada Periode II.

DAFTAR PUSTAKA

Cindoswari, A. (2016). Analisis Struktur jaringan Komunikasi dalam Adaptasi Ekonomi , Sosial,

dan Budaya pada Paguyuban Babul Akhirat di Kota Batam. *Jurnal Komunikasi*, 129–144.

Eriyanto. (2011). *Analisis Isi*. Kencana.

Eriyanto. (2020). Hashtag and Digital Movement of Opinion Mobilization: A Social Network Analysis/ SNA Study on #BubarkanKPAI vs #KamiBersamaKPAI Hashtag. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, *8*(3).

Eriyanto. (2022a). *Analisis Jaringan Komunikasi*. Prenada Media Group.

Eriyanto. (2022b). *Analisis Jejaring Wacana*. Remaja Rosdakarya.

Farida, I. (2022). Apa Itu NFT? Berikut Sejarah dan Jenisnya. *Harianhaluan.Com*.

Hadiana, A. I., & Witanti, W. (n.d.). *Analisis Jejaring Sosial Menggunakan Social Network Analysis untuk Membantu Social CRM bagi UMKM di Cimahi Social Network Analysis Using Social Network Analysis to Help Social CRM for MSMEs in Cimahi*.

Kamp Simon. (2022). *Digital 2022: Indonesia*. Datareportal.

Kusumastuti, R. D., Wicaksono, A., & Priliantini, A. (2019). JARINGAN KOMUNIKASI DALAM MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS PELAPAK (STUDI KASUS PADA KOMUNITAS BUKALAPAK WILAYAH JAKARTA). *JURNAL PENELITIAN KOMUNIKASI DAN OPINI PUBLIK*, *23*(1), 25–39. https://doi.org/10.33299/jpkop.23.1.1739

Laiqi, R. G., Sanggar, K., & Antoni. (2018). *ANALISIS STUDI JARINGAN KOMUNIKASI KELUARGA KERAJAAN SINGHASARI BERDASARKAN SENTRALITAS AKTOR*. *6*(1), 1–9.

Leifeld, P. (2016). *Discourse network analysis: policy debates as dynamic networks Chicago: The University of Chicago*. Oxford University Press. http://eprints.gla.ac.uk/121525/http://eprints.gla.ac.uk

Leifeld, P. (2017). *Discourse network analysis: policy debates as dynamic networks* (Hennifer Nicoll Victor, Alexander H. Montgomery, & Mark Lubell (Eds), Eds.). Oxford University Press. http://eprints.gla.ac.uk/121525/http://eprints.gla.ac.uk

Leifeld, P. (2018a). *The Oxford Handbook of Political Networks* (Jennifer Nicoll Victor, Alexander H. Montgomery, & Mark Lubell, Eds.). Oxford University Press.

Leifeld, P. (2018b). *The Oxford Handbook of Political Networks* (Jennifer Nicoll Victor, Alexander H. Montgomery, & Mark Lubell, Eds.). Oxford University Press.

LEIFELD, P., & HAUNSS, S. (2012). Political discourse networks and the conflict over software patents in Europe. *European Journal of Political Research*, *51*(3), 382–410. https://doi.org/10.1111/j.1475-6765.2011.02003.x

Mardhiyyah Soenar, H., & Nurrahmawati. (2021). Analisis Jaringan Komunikasi dan Eksistensi dalam Komunitas X Kota Bandung. *Jurnal Riset Public Relations*, *1*(2), 96–103. https://doi.org/10.29313/jrpr.v1i2.399

Mulyana, D. (2015). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar* (19th ed.). Remaja Rosdakarya.

Nugroho, A. W., & Pandiangan, A. (2019). Analisis Jaringan Komunikasi Koalisi Partai Pemilihan Umum Presiden 2014 dan 2019. *Jurnal PRAXIS*, *2*(1), 96–106.

Prell, C. (2012). *Social Network Analysis: History, Theory and Methodology*.