



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 SIMPULAN

Pada masa kemajuan teknologi sekarang ini memang penggunaan media yang paling banyak dan mudah digunakan masyarakat adalah media online. Media lain seperti cetak, televisi, dan radio sudah mulai ditinggalkan walaupun masih ada narasumber yang menggunakannya. Kelima narasumber secara keseluruhan menggunakan media online untuk mengakses informasi.

Menurut peneliti inovasi Kompas dalam menghadapi era *new media* cukup berhasil. Dengan memasukan konsep *multimedia storytelling* dan interaktifitas kedalam sebuah berita. Khalayak menyukai hal tersebut karena bagi mereka itu merupakan hal baru. Pada masa kemajuan teknologi sekarang ini memang penggunaan media yang paling banyak dan mudah digunakan masyarakat adalah media online. Media lain seperti cetak, televisi, dan radio sudah mulai ditinggalkan walaupun masih ada narasumber yang menggunakannya. Kelima narasumber secara keseluruhan menggunakan media online untuk mengakses informasi.

Efisiensi dalam penggunaan media online merupakan alasan mereka menggunakan media online. *New media* merupakan penyederhanaan terhadap bentuk media konvensional. Inovasi pun dilakukan Kompas untuk menghadapi era *new media*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan didapatkan simpulan

bahwa persepsi mahasiswa terhadap *multimedia storytelling* VIK adalah dengan mengedepankan konsep *multimedia storytelling*.

VIK mampu menggambarkan visualisasi keadaan secara matang. Penggabungan seluruh unsur multimedia dapat membantu khalayak memahami pesan dengan mudah. Pola komunikasi khalayak yang ingin konten berita sesuai keinginan mereka membuat mereka terganggu akan keterbatasan konten VIK dan juga penyebaran berita VIK yang lama. Tetapi itu bisa dimaafkan dengan tampilan konten *multimedia storytelling* yang VIK sajikan.

Dengan kata lain VIK atau Visual Interaktif Kompas sudah mampu melakukan praktek perkembangan jurnalisme di tanah air, sajian berupa multimedia merupakan cara Kompas dalam menyajikan kebenaran dalam sebuah genre baru jurnalisme.

## 5.2 SARAN

### 5.2.1. Saran Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi awal atau inspirasi agar ada penelitian lanjutannya untuk melengkapi dan melakukan penelitian dari aspek yang belum diteliti dalam penelitian. Diharapkan agar ada penelitian dengan menggunakan objek yang lebih banyak dan dapat dilakukan di media lainnya yang menggunakan konsep *multimedia storytelling* di Indonesia maupun luar negeri.

Melihat masih minimnya pengetahuan tentang *multimedia storytelling* di kalangan masyarakat. Namun tingginya minat khalayak, khususnya mahasiswa terhadap media online. Tentu penelitian bisa jadi pemicu penelitian selanjutnya. Selain itu, juga diharapkan ada penelitian yang menggunakan metode kuantitatif untuk mengetahui bagaimana persepsi masyarakat secara luas dan rinci.

### **5.2.2. Saran Praktis**

Melihat ketertarikan khalayak terhadap konsep *multimedia storytelling* yang VIK lakukan. Peneliti berharap mampu mengembangkan dan memperbaiki isi konten berita yang ada di VIK. Serta penyesuaian grafis khususnya agar bisa dinikmati semua kalangan bukan hanya dari yang memiliki gadget canggih saja.

Pola penggunaan media oleh cukup berpengaruh pada penggunaan multimedia storytelling. Sehingga Kompas dituntut untuk dapat terus memberikan konten yang menarik sehingga para pembaca tetap setia pada Kompas.

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A