

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, kini sudah menjadi salah satu kebutuhan bagi masyarakat, baik dari segi komunikasi maupun informasi. Khususnya pada era digital saat ini, masyarakat akan saling bergantung dengan teknologi dan informasi. Kini, beberapa media *online* di Indonesia sudah menawarkan beragam konten menarik, berkualitas dan inovatif salah satunya penggunaan visual interaktif *storytelling*. Kehadiran berita visual interaktif *storytelling* bertujuan untuk menghadirkan berita dalam konteks yang menarik dan utuh dengan memberikan perspektif pembaca dalam sajian lengkap dari perkembangan teknologi multimedia. Hal ini dapat dibuktikan oleh hampir sebagian besar pembaca berita di media *online* yang didominasi oleh generasi milenial di wilayah perkotaan.

Dari beberapa hal yang telah dijelaskan pada BAB I-IV, peneliti berusaha menjawab rumusan masalah dan pertanyaan penelitian yang ada pada BAB II mengenai seberapa besar tingkat kepuasan khalayak generasi milenial terhadap berita visual interaktif *storytelling* di VIK Kompas.com. Peneliti melakukan penelitian pada pembaca berita visual interaktif *storytelling* di VIK *Kompas.com* dengan kriteria usia 19 – 39 tahun dan bertempat tinggal di wilayah Tangerang Kota/Raya.

Pada teori *Uses and Gratifications* terdapat asumsi yaitu, seseorang dapat aktif dan selektif dalam mencari dan memilih suatu media dengan muatan isi berita tertentu untuk menghasilkan suatu kepuasan karena adanya pengaruh antara motif dan kepuasan khalayak dalam mengakses informasi sebagai sumber berita.

Hasil dalam penelitian ini menunjukkan terdapat kepuasan dari pembaca berita visual interaktif *storytelling* di VIK *Kompas.com* atau kebutuhan khalayak generasi milenial terpenuhi pada kelima indikator kepuasan, yaitu *General Information Seeking* (Mencari Informasi Umum), *Decisional Utility* (Kegunaan Keputusan), *Entertainment* (Hiburan), *Interpersonal Utility* (Kegunaan Pribadi), dan *Parasocial Interaction* (Interaksi Parasosial).

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya kesenjangan kepuasan khalayak generasi milenial dalam membaca berita visual interaktif *storytelling* di VIK *Kompas.com*, karena kebutuhan yang diperoleh lebih banyak dibandingkan dengan kebutuhan yang diinginkan. Artinya media *Kompas.com* memuaskan khalayaknya dalam mencari dan memperoleh berita visual interaktif *storytelling* di VIK *Kompas.com* pada wilayah Tangerang Kota/Raya.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

Penelitian yang bersifat deskriptif ini hanya terbatas pada memaparkan data dan analisis deskriptif dari hasil yang diperoleh.

Peneliti tidak melakukan penelitian mengenai hubungan atau sebab akibat dari faktor-faktor yang dapat menghasilkan tingkat kepuasan khalayak pembaca berita visual interaktif *storytelling* di VIK *Kompas.com*. Peneliti berharap pada penelitian selanjutnya, dapat membandingkan dengan media lain yang membuat berita visual interaktif *storytelling* seperti VIK *Kompas.com* atau lebih menspesifikasikan topik berita yang bersifat umum. Peneliti juga berharap, untuk mengukur tingkat kepuasan, mungkin penelitian selanjutnya dapat menggunakan indikator lain dengan menyesuaikan jenis media dan topik berita yang dipilih pada penelitian selanjutnya.

5.2.2 Saran Praktis

Pada penelitian ini menunjukkan bahwa berita visual interaktif *storytelling* di VIK *Kompas.com* berhasil memuaskan pembacanya atau kebutuhan informasi para pembaca berita visual interaktif *storytelling* di VIK *Kompas.com* terpenuhi. Hasil kepuasan yang dilakukan peneliti berdasarkan pengukuran tingkat kepuasan khalayak yang terdiri dari lima indikator kepuasan, yaitu *General Information Seeking* (Mencari Informasi Umum), *Decisional Utility* (Kegunaan Keputusan), *Entertainment* (Hiburan), *Interpersonal Utility* (Kegunaan Pribadi), dan *Parasocial Interaction* (Interaksi Parasosial). Serta hasil penelitian ini menunjukkan kepuasan dari hasil uji nonparametrik t-test yaitu, uji *Wilcoxon Signed Rank Test*.

Secara keseluruhan, para pengelola media *online* khususnya yang menyajikan berita dalam bentuk visual interaktif *storytelling* tetap terus berinovasi dengan kemajuan teknologi multimedia yang berkembang. Sehingga keinginan khalayak generasi milenial tetap terpenuhi dan merasa puas dalam membaca berita visual interaktif *storytelling* di VIK *Kompas.com* maupun media lain.