

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Proses digitalisasi dalam masa pandemi mengubah bagaimana manusia bekerja dan menikmati hiburan. Salah satunya adalah bagaimana jurnalis musik meliput pertunjukan musik. Hal tersebut terlihat dari kemunculan berbagai pertunjukan yang mengadaptasi teknologi *streaming* sebagai moda hiburan. *Presence theory* menjadi salah satu cara untuk menilai pengalaman *virtual* yang dirasakan oleh jurnalis musik dalam meliput konser *virtual*, salah satunya adalah *Pop Hari Ini* yang telah memiliki sejumlah artikel liputan konser *virtual*.

Dalam *social presence* sebagai salah satu dimensi *presence*, interaksi sosial yang dirasakan oleh wartawan *Pop Hari Ini* masih rendah. Hal ini dikarenakan sejumlah *virtual concert* yang masih bersifat *pre-recorded* sehingga interaksi yang dirasakan hanya satu arah. Pengalaman yang cukup baik dalam meningkatkan kehadiran sosial hanya dirasakan Pohan ketika meliput *FLAVS Virtual* karena pertunjukan bersifat *live* dan penonton berkesempatan untuk *on cam* dan melihat penonton yang lainnya.

Selain itu, *privasi* menjadi salah satu faktor rendahnya *social presence*. Hal ini dikarenakan Raka dan Pohan lebih memilih untuk berkomunikasi dengan temannya di luar lingkungan konser *virtual*. Kemudian, mereka juga tidak bisa berbicara menggunakan *audio* dan *video*, melainkan hanya menggunakan *text chat*.

Dalam konteks spasial (*spatial presence*), kedua wartawan *Pop Hari Ini* menyadari adanya teknologi yang memediasi pengalaman mereka dalam menonton konser virtual. Selain itu, dalam wawancara dengan Pohan menunjukkan bahwa ia menyadari bahwa lingkungan yang dirasakan berbeda dengan apa yang ditampilkan dalam tayangan konser. Ini berkaitan dengan isolasi dari lingkungan nyata yang rendah. Kemudian, aspek *immersive* tidak bisa dirasakan karena teknologi yang digunakan masih sederhana.

Copresence yang dirasakan dalam menonton konser virtual juga rendah karena media yang digunakan hanya memberikan fitur *live chat*. *Copresence* yang tinggi hanya dirasakan Pohan ketika ia menonton konser virtual FLAVS karena menghadirkan fitur *live cam* di mana Pohan bisa melihat adanya keberadaan orang lain ketika menonton. Namun, keterlibatan Pohan dan Raka dalam berinteraksi juga rendah, sehingga berdampak terhadap rendahnya *copresence*. Ini dibuktikan dalam wawancara bahwa Raka dan Pohan lebih memilih untuk fokus dalam menonton dan tidak berinteraksi dengan orang lain.

Sebagai kesimpulan, ini berbanding terbalik dengan sejumlah penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa terdapat *copresence* yang tinggi dalam sesi *live streaming* di *Twitch*. Hal ini tentunya akan berbeda karena penelitian yang dilakukan sebelumnya terfokus kepada *streamer* dalam cakupan komunitas di mana audiensnya lebih interaktif dan memiliki kedekatan lebih tinggi baik antara sesama penonton maupun kepada *streamer*. Namun, peneliti juga menemukan adanya kesamaan dalam penelitian sebelumnya bahwa dalam menonton *live streaming* memunculkan rasa kehadiran yang lebih tinggi daripada tayangan *pre-recorded*.

Berbagai teknologi telah diteliti dalam meningkatkan kehadiran seperti penelitian oleh Bente, Rüggenberg, Krämer, dan Eschenburg (2008, pp. 287-318) meneliti penggunaan Avatar dalam berkomunikasi dalam jaringan. Penelitian Blascovich (dalam Bente, G., Ruggenburg, S., Kramer, N. C., dan Eschenburg, F., 2008, p. 294) mengatakan penggunaan Avatar dihipotesiskan dapat menyampaikan isyarat sosial (*social cues*) dan meningkatkan *social presence*. Penelitian oleh Akcaoglu dan Lee (2016, pp. 1-17) menggunakan metode *small group discussions* untuk meningkatkan *social presence* dalam pembelajaran *online*, yang kemudian juga bisa diterapkan dalam sejumlah kasus lainnya seperti menonton konser *online* bersama dalam bentuk kelompok untuk meningkatkan *sense of community* yang berdampak pada meningkatnya interaksi antara sesama penonton. Oleh karena itu, peningkatan fitur dalam teknologi diperlukan untuk meningkatkan kehadiran yang akan berdampak pada sejumlah aspek seperti *enjoyment* dalam menonton, *happiness*, *engagement*, dan aspek lainnya yang memungkinkan untuk diteliti. Dalam studi kasus ini, penyelenggara acara dapat mempertimbangkan sejumlah fitur dan penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas pengalaman menonton, seperti yang diterapkan oleh *FLAVS Virtual* dengan konsep *multiple stages*, serta *live camera* yang memungkinkan penonton untuk berinteraksi secara langsung dengan musisi di atas panggung.

5.2. Saran

Penelitian ini bersifat deskriptif, dan karenanya, terdapat keterbatasan dalam penelitian yang dikembangkan. Penulis menilai subjektivitas pengalaman wartawan *Pop Hari Ini* dalam meliput konser *virtual*. Hasil penelitian yang

dijelaskan sebelumnya mungkin berbeda ketika menilai subjektivitas pengalaman audiens yang lain dalam menonton atau meliput konser virtual. Begitu juga dengan penonton yang tergabung dalam komunitas musik, sehingga tingkat kehadiran yang tinggi mungkin akan muncul di antara mereka yang tergabung dalam komunitas karena mungkin ada lebih banyak kesamaan minat antara sesama penonton.

Selain itu, wartawan musik yang telah merasakan teknologi imersif (*immersive*) tentunya dapat merasakan kehadiran yang lebih tinggi, dan dalam penelitian ini, hal tersebut tidak dirasakan oleh wartawan yang diteliti. Kemudian, untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat, perlu adanya pengujian sensorik untuk mengetahui pengalaman menonton yang lebih akurat dalam mengukur tingkat kehadiran.

Kemudian, karena penelitian dilakukan pada saat pandemi COVID-19, peneliti tidak melakukan observasi secara langsung. Sehingga, salah satu arahan utama bagi penelitian selanjutnya adalah untuk menganalisa proses peliputan secara *virtual* sebagai bagian dari observasi langsung untuk memverifikasi temuan wawancara.

Berdasarkan kesimpulan oleh penulis, perlu adanya pengembangan teknologi dan fitur yang memungkinkan audiens untuk merasakan pengalaman menonton yang lebih baik bagi penyelenggara acara. Selain itu, perancangan *virtual environment* yang lebih mutakhir seperti penerapan dunia virtual dalam menonton konser virtual akan meningkatkan pengalaman menonton dan bersosialisasi yang lebih baik dan meningkatkan kehadiran.