



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

Media siar saat ini masih lebih gencar diminati masyarakat di Indonesia, atau bahkan dunia adalah televisi. Bukan hanya karena sifatnya yang menampilkan karya dengan dasar suara dan gambar (*audiovisual*), melainkan desain grafis menjadikan salah satu alternatif bentuk gambar yang seolah itu nyata. Desain grafis pada dasarnya merupakan gambar yang dibentuk melalui perangkat maya dan memanfaatkan sejumlah teknologi sehingga mampu ditampilkan pada layar kaca televisi.

Teknologi *Augmented Reality* (AR) menjadi salah satu teknologi yang mampu membentuk grafis bersifat *storytelling*, guna menyiarkan informasi yang lebih mendalam, menghibur, dan menarik minat masyarakat. Media televisi CNN Indonesia menerapkan AR sebagai salah satu bentuk inovasi yang dijalankan. Hal ini menarik perhatian peneliti sehingga penelitian ini fokus pada dibalik yang menjalankan bentuk Difusi Inovasi yang dimiliki oleh Everett M. Rogers.

Peneliti menyimpulkan bahwa teknologi AR diterapkan menjadi bentuk inovasi bagi CNN TV Indonesia sebagai media massa dalam kurun waktu yang didasarkan oleh tahap difusi inovasi, terdiri dari

pengetahuan, persuasi, keputusan, implementasi, dan konfirmasi. Sistem sosial di yang dibangun atas koordinasi dan komunikasi dua departemen yaitu tim redaksi (program) dan tim grafis ternyata menjadi elemen yang penting selama penerapan AR sebagai inovasi diterapkan.

Kegiatan penerapan AR dalam program *feature* di CNN TV Indonesia juga dapat menjadi pembuktian untuk teori difusi inovasi. Bukti bahwa teori yang menitik beratkan pada sistem sosial yang menjalankan inovasi, dapat menentukan bagaimana inovasi tersebut berdifusi, berapa lama durasi yang harus dijalankan dalam mencapai kebutuhan dan tujuan bersama. Teori ini juga berpengaruh terhadap ukuran pola teknologi yang dapat mempertahankan kualitas tayangan televisi dan media televisi itu sendiri.

5.2. Saran

5.2.1 Saran Akademis

Merujuk dari penelitian terdahulu yang sudah membahas tentang pengenalan teknologi *Augmented Reality* sebagai konsep *storytelling* untuk konten berita televisi, kemudian diperdalam oleh penelitian Muhmmad Alvin Baskoro yang membahas pemanfaatan AR dari segi produksi khususnya *Indoor Production*. Peneliti meneliti dari segi

program *talk show*, *outdoor production*, dan mengaitkan kedua hal tersebut dengan Teori Difusi Inovasi oleh Everett M. Rogers.

Keterkaitan teori dengan hasil penelitian dan pembahasan lebih dominan pada konten dan produksi pada bagian dalam studio. Maka, peneliti berharap teori tersebut mampu dikaitkan dari segi *audience* (khalayak/masyarakat). Sebab, Teori Adopsi dan Difusi Inovasi Everett M. Rogers tidak hanya dapat diteliti melalui proses dapur dan konten, namun juga dari segi audiensi. Mengukur apakah penerapan AR sudah memberi dampak kepada masyarakat atau tingkat kepuasan masyarakat apabila mengonsumsi tayangan televisi yang menerapkan teknologi AR.

Kemungkinan lainnya, peneliti selanjutnya juga dapat menganalisis penerapan AR di media yang berbeda. Karena di Indonesia sudah ada yang menerapkan seperti TV One, Metro TV, dan Kompas TV. Kasus bisa dibandingkan atau juga bisa menguraikan bagaimana sistem penerapan AR yang ada di masing-masing media tersebut.

5.2.2 Saran Praktis

Seperti yang peneliti sudah cantumkan dalam pembahasan bahwa penerapan teknologi ini melibatkan dua departemen yang pada dasarnya berbeda fokus. Fokus yang pertama adalah jurnalistik yang dasarnya kegiatan mencari, menggali, mengolah, dan menyebarluaskan informasi menjadi bentuk berita yang diterima oleh masyarakat. Fokus yang kedua adalah kegiatan menuangkan ide atau imajinasi ke dalam bentuk desain

atau gambar baik secara manual mau pun dengan teknologi. Namun, kedua fokus tersebut dapat berkolaborasi di dalam dunia pertelevisian khususnya CNN TV Indonesia. Hal ini terlihat dari bagaimana sinergi dan kerjasama yang dibangun oleh kedua tim selama pengamatan peneliti.

Namun, tentu terdapat sejumlah kendala, peneliti memiliki saran yang kiranya bisa menjadi bagian solusi untuk media CNN TV Indonesia. Pertama untuk departemen desain grafis, sebaiknya jumlah kru harus ditambah bagi yang menangani AR. Hal ini tidak menutup kemungkinan agar meminimalisir jumlah pekerjaan yang menumpuk dan memakan waktu lama, terlebih lagi adanya *deadline* yang menunggu. Kedua untuk tim produksi yang rasa-rasanya hanya perlu mempertahankan programnya yang menerapkan AR, menambah bentuk inovasi lainnya, dan menjalin komunikasi atau *briefing* yang harus matang antar tim grafis baik mulai pra hingga pasca produksi, agar meminimalisir terjadinya *miss communication*. Selain itu, tetap mempertahankan ciri khas penampilan konten dengan sifat *storytelling* yang sudah ada, serta meningkatkan kualitas dari segi teknologi yang dimiliki.