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

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan di bab sebelumnya, berikut adalah simpulan dari peran mode semiotik multimodal dalam menciptakan pengalaman *immersive* pembaca.

1. ***Loss of access to the external world***

Hampir sebagian besar partisipan menyatakan bahwa elemen *Dynamic Image-Flow*, atau lebih spesifik elemen video dan animasi, adalah elemen yang paling mereka perhatikan, serta membantu mereka untuk tetap fokus saat membaca artikel *The Last Generation*. Saat membaca artikel yang disajikan oleh peneliti, partisipan tetap fokus dan lebih *aware* terhadap artikel yang mereka baca, serta tidak teralih oleh keadaan yang ada di sekitarnya.

Namun, walaupun partisipan mengaku lebih *aware* kepada artikel yang dibaca ketimbang keadaan sekitarnya, beberapa partisipan mengaku kalau fokus mereka sempat teralih karena elemen *Text-flow*.

Ada juga partisipan yang mengaku fokusnya sempat teralih karena faktor elemen *page-flow* atau petunjuk navigasi pada *layout* artikel kurang jelas.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

2. *Creation of a story world*

Dari hasil wawancara, hampir semua partisipan menyatakan bahwa mereka berhasil membayangkan kejadiann yang diceritakan dalam artikel dan bisa seolah-olah merasakan berada di tempat kejadiann secara langsung, karena didukung oleh mode semiotik multimodal seperti teks, video, animasi, dan audio.

Walaupun dalam konsep multimodal tidak menyertakan audio sebagai elemen-elemen yang berhasil diidentifikasi, namun peneliti menemukan bahwa elemen audio berperan cukup penting dalam membantu partisipan untuk membayangkan kejadiann yang diceritakan dalam artikel.

3. *Emotional engagement*

Sebagian besar partisipan yang diwawancara bisa merasakan emosi yang disampaikan oleh narasumber dalam artikel. Beberapa partisipan juga bahkan bisa berempati kepada narasumber. Hal ini terlihat dari timbulnya reaksi positif terhadap partisipan, seperti partisipan menyukai tokoh sosok dalam artikel. Beberapa partisipan menyatakan bahwa mereka bisa merasakan emosi ini, karena membaca teks (*Text-flow*), menyaksikan video (*Image-flow*), yang juga didukung oleh elemen audio.

Selain partisipan bisa turut merasakan emosi, partisipan juga bisa menghubungkan (*relate*) pengalaman pribadi yang pernah mereka lalui atau rasakan, dengan pengalaman yang dirasakan oleh narasumber. Pada aspek ini, elemen animasi dan video (*Image-flow*) membantu partisipan untuk lebih

mudah mengerti, dan lebih mudah untuk menghubungkan (relate) dirinya dengan cerita dalam artikel.

4. Change in attitudes and/or beliefs

Setelah diwawancara, beberapa partisipan menyatakan bahwa mereka merasakan perubahan pola pikir dan cara pandang terhadap isu *climate change* yang dibahas dalam artikel *The Last Generation* ini, maupun terhadap dirinya sendiri. Beberapa partisipan, bahkan mempunyai keinginan untuk mengambil tindakan nyata, untuk membantu mengatasi masalah ini. Tidak ada mode semiotik multimodal yang secara spesifik disebutkan oleh partisipan, sebagai faktor pendukung timbulnya *immersion* level *Narrative Transportation* ini. *Change in attitudes and/or beliefs* bisa muncul sebagai pemikiran akhir dari partisipan setelah membaca keseluruhan isi artikel.

5. Curiosity

Selain mencapai level *Narrative Transportation* yang telah diklasifikasikan ke dalam konsep-konsep di atas, penempatan mode semiotik multimodal yang ada di dalam artikel *The Last Generation* juga berperan untuk menimbulkan pengalaman-pengalaman lain kepada partisipan. Video, animasi dan *map* mampu memancing rasa penasaran partisipan, dan membuatnya ingin tahu lebih dalam soal topik yang dibahas dalam artikel.

Selain itu, peneliti menemukan bahwa elemen cerita (*Story*) atau pemilihan topik yang dibahas juga memegang peran penting dalam menimbulkan rasa ingin tahu pembaca.

6. Personalized Experience

Beberapa partisipan merasa pengaturan *layout* (*Page-flow*) artikel menawarkan pengalaman membaca artikel yang bisa dipersonalisasi. Karena memberi partisipan keleluasaan untuk membaca atau mengakses bagian-bagian artikel sesuai dengan urutan yang mereka inginkan.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

Seperti yang sudah dijabarkan oleh peneliti pada bab sebelumnya, khususnya pada subbab keterbatasan penelitian, Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana mode semiotik dalam multimodal bisa berperan dalam menimbulkan pengalaman *immersive,* yang dijelaskan oleh teori *narrative transportation*. Salah satu indikator pembaca mendapatkan pengalaman *immersive*. adalah terbentuknya citra (*imagery*) dan pembentukan perasaan (*feelings*) terhadap karakter/tokoh utama atau narasumber dalam artikel yang diteliti. Jadi, teori *Narrative Transportation* tidak bisa dipakai sebagai alat ukur pengalaman *immersive* pada artikel yang membahas tentang suatu objek (benda, bukan orang).

Peneliti menyarankan penelitian selanjutnya bisa menerapkan teori *Narrative Transportation* dan *Multimodality* pada bentuk jurnalisme digital yang lain, seperti *podcast, Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR)* dsb. Peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya bisa dilakukan dengan

menggunakan pendekatan penelitian yang berbeda, yaitu kuantitatif, dengan skala pengukuran *Narrative Transportation* yang telah dikembangkan oleh Green, Brock dan Kaufman. Sehingga bisa mencakup jangkauan sampel dari jumlah populasi yang lebih luas, agar hasil penelitian bisa digeneralisasikan.

5.2.2 Saran Praktis

Berdasarkan hasil wawancara dengan partisipan, banyak partisipan yang menganggap elemen teks dalam sebuah artikel multimedia tidak mendukung pengalaman *immersive* partisipan. Elemen yang masuk dalam klasifikasi *Text-flow* ini dianggap mendistraksi karena penulisannya yang terlalu panjang, serta menggunakan bahasa ilmiah yang sulit dipahami. Partisipan mengaku lebih menyukai teks yang disajikan secara singkat dan berfungsi sebagai komplementer atau sebagai teks penjelas dalam elemen video. Beberapa partisipan juga mengeluhkan kurangnya perintah navigasi *flow* artikel yang jelas, sehingga membuat partisipan bingung saat mengakses artikel.

Peneliti juga menyarankan agar media online menyertakan audio dalam pembuatan artikel longform multimedia. Mengingat audio, adalah salah satu mode semiotik penting yang mendukung pengalaman *immersive* pembaca.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Partisipan dalam penelitian ini juga menyatakan berita yang mereka anggap ideal adalah berita yang mengandung elemen *Image-flow* seperti animasi, *map*, video (*Image-Flow*), *Text-flow* dan Audio.

Hasil penelitian tersebut diharapkan dapat menjadi evaluasi bagi media-media online yang menyajikan berita dengan mode semiotik , agar bisa menyajikan karya jurnalistik yang informatif sekaligus bisa menimbulkan pengalaman *immersive* bagi pembacanya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA