



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 penerapan *narrative immersion* dan *technical immersion* dalam video 360°.

1. *Narrative Immersion*

Konsep *narrative immersion* dikelompokkan kembali menjadi empat jenis yaitu, *spatial immersion*, *temporal immersion*, *spatio temporal immersion* dan *emotional immersion*. Pada subbab pembahasan, video “Fight For Falluja” ini memiliki empat jenis imersi tersebut pada sebagian besar *scene* dan *shot*. Hasilnya, penggunaan *narrative immersion* pada analisis isi dapat digunakan untuk mendeskripsikan setiap adegan serta dapat digunakan untuk mengklasifikasikan jenis *immersion* yang dialami penonton ketika menikmati konten video 360°.

2. *Technical Immersion*

Penggunaan konsep *technical immersion* dalam video 360° digunakan untuk melihat aspek-aspek pengalih perhatian bagi penonton. Aspek pengalih perhatian ini diperlukan karena sifat dari video 360° yang *omni directional*. Hasilnya, penggunaan unsur visual dan audio menjadi cara untuk mengalihkan perhatian penonton. Baik melalui gambar yang

besar, terfokus atau bergerak serta melalui audio yang mendadak serta terencana lewat narasi yang disampaikan.

3. *Storytelling*

Konsep *storytelling* dalam penelitian ini digunakan untuk melihat apakah konsep *storytelling* masih relevan untuk menganalisis konten video 360°. Hasilnya, konsep *storytelling* masih relevan untuk menganalisis konten video 360°. Penggunaan konsep ini digunakan untuk mendeskripsikan video 360° secara umum, seperti menjabarkan alur, tokoh serta sudut pandang yang digunakan. Berdasarkan hasil pemaparan, video 360° dapat dikelompokkan ke dalam karakteristik-karakteristik dasar konsep *storytelling*.

4. *Narrative Immersion* dan *Technical Immersion*

Penggabungan dua konsep ini digunakan untuk pengungkapan detail cerita serta digunakan untuk memberikan ruang bagi penonton untuk memahami cerita secara lebih seksama lewat unsur visual dan audio sebagai pengalih perhatian. Dalam subbab pembahasan, jenis *narrative immersion* yang digabungkan dengan *technical immersion* hanya dua, yaitu *temporal immersion* dan *emotional immersion*. Ciri khas pada *temporal immersion* yaitu karakter yang aktif mengeksplorasi ruang atau detail ruang. Hal ini dapat diselaraskan dengan *technical immersion*, sehingga dalam proses pengungkapan detail oleh karakter, penonton tidak kehilangan pesan atau makna yang penting dalam sebuah *scene* atau *shot*.

5. Temuan Baru

Peneliti menemukan temuan baru dalam penelitian ini. Temuan ini tidak dapat digolongkan dalam kategori *narrative immersion* manapun karena ciri-ciri *shot* tersebut tidak sesuai dengan elemen *narrative* manapun. Temuan ini ada pada kondisi ketika objek dalam suatu *shot* atau *scene* yang mengeksplorasi tempat dan menjadi pusat bercerita. Ciri-ciri ini menjadi temuan baru dalam penelitian ini, diluar teori *narrative immersion* serta dapat menjadi bahan kajian baru.

5.2 SARAN

5.2.1 SARAN AKADEMIS

Dalam penjabaran keterbatasan penelitian yang telah dilakukan, penulis telah menjelaskan bahwa penelitian ini hanya berlaku pada beberapa konteks saja karena jenis penelitian ini termasuk penelitian kualitatif. Selain itu, konsep *narrative immersion* dan *technical immersion* merupakan konsep baru, yang baru digunakan dalam satu penelitian. Sehingga, peneliti tidak memiliki acuan untuk menerapkan konsep *narrative immersion* dan *technical immersion* pada penelitian ini. Peneliti juga hanya menerapkan konsep *narrative immersion* dan *technical immersion* ini kepada satu video 360° yang sifatnya *news report*, sehingga hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan dengan konten 360° lainnya yang berbeda genre.

Peneliti memiliki beberapa temuan yang tidak bisa digolongkan dalam jenis *narrative immersion* apapun. Sehingga peneliti menyarankan penelitian lanjutan untuk menemukan konsep baru yang relevan. Selain itu, peneliti menyarankan penelitian lanjutan dapat meneliti tingkat pemahaman penonton terhadap konten 360° menggunakan konsep *narrative immersion* dan *technical immersion*. Karena penelitian ini tidak mengukur tingkat pemahaman, namun hanya meneliti bagaimana video 360° memberikan pemahaman terhadap pembaca.

5.2.2 SARAN PRAKTIS

Dalam pembahasan, konten “Fight For Falluja” dapat diteliti dengan konsep *narrative immersion* dan *technical immersion* yang menekankan aspek visual dan audio yang masih sederhana. Karenanya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi para produser video untuk memberikan unsur-unsur visual dan audio yang lebih variatif dalam menyajikan konten berita dengan format 360°.

