



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 sudah penulis lakukan pada bab sebelumnya, berikut merupakan simpulan bagaimana khalayak menggunakan IGTV dan kepuasan yang didapatnya berdasarkan keempat *MAIN* model.

1. *Modality*

- a. *Realism*. Penulis dapat menyimpulkan bahwa informan menganggap konten-konten yang ada di IGTV BBC News bersifat nyata dan tidak dibuat-buat melalui bukti visual seperti video sehingga pengguna bisa melihat secara langsung informasi yang disampaikan. Sifat riil sebuah konten juga dilihat dari *angle* video yang diambil dan konten yang diberikan berhubungan dengan apa yang ada di kehidupan nyata.
- b. Coolness. Dapat disimpulkan bahwa IGTV memiliki aspek coolness
 melalui fiturnya yang unik yang menyuguhkan video longform
 berbentuk vertikal. Informan juga berpendapat bahwa tampilan IGTV
 BBC News dikemas dengan gaya yang simple dan mudah digunakan
 dengan tampilan warna yang menarik untuk dilihat.
- c. *Novelty*. Penulis dapat menyimpulkan bahwa informan mengaku belum pernah menemukan media yang serupa dengan IGTV. Aspek

- kebaruan atau inovasi yang ada pada IGTV terdapat pada fiturnya yang menyajikan *longform* video yang berbentuk vertikal.
- d. *Being There*. IGTV menumbuhkan rasa hadir di lingkungan yang jauh pada saat menonton konten-konten di dalamnya. Hal tersebut difaktori oleh bentuk visual yang berupa video yang disajikan oleh IGTV BBC News, penjelasan mendalam tentang kejadian yang terjadi di dalam konten, bagaimana konten tersebut dikemas dan cerita yang disampaikan, dan adanya narasumber yang *in frame* pada video tersebut untuk menceritakan langsung apa yang terjadi atau dirasakan.

2. Agency

- a. Agency-Enhancement. Dapat disimpulkan bahwa IGTV memiliki kolom komentar sehingga penggunanya dapat mengutarakan pendapat, opini atau tanggapannya. IGTV juga menyediakan fitur *like* untuk memberi tanggapan pada video yang ditonton. Informan juga berpendapat bahwa IGTV memiliki fitur *share* sehingga pengguna dapat membagikan konten yang ditonton melalui *direct message* atau *Instagram Story*.
- b. Community Building. Para informan menyatakan bahwa IGTV memiliki kolom komentar sehingga pengguna dapat memperluas jaringan sosial dan membuat komunitas yang saling menguntungkan.
- c. Bandwagon. IGTV memungkinkan penggunanya untuk mempertimbangkan tanggapan orang lain, atau membandingkan tanggapannya dengan tanggapan orang lain sebelum membuat

keputusan karena IGTV menyediakan kolom komentar pada *platform* nya.

- d. Filtering/Tailoring. IGTV memiliki teknologi Artificial Intelligince

 (AI) yang dapat mendeteksi konten apa saja yang sering diakses oleh pengguna dan konten apa yang disukai oleh pengguna, sehingga IGTV akan menawarkan konten yang disukai oleh penggunanya. IGTV juga menyediakan fitur 'see fewer post like this' dan 'report' sehingga pengguna dapan menghindari konten-konten yang tidak ingin dilihat atau tidak disukai.
- e. *Ownness*. Informan merasa IGTV sebagai miliknya sendiri karena pengguna memiliki wewenang untuk menentukan preferensi atas apa yang ingin ditonton. IGTV juga menyajikan konten yang disukai oleh pengguna melalui teknologi AI. IGTV juga memungkinkan penggunanya membuat akun, membuat konten sendiri dan mengunggahnya di IGTV.

3. *Interactivity*

a. *Interaction*. IGTV memungkinkan penggunanya untuk berinteraksi dengan sistem karena terdapat fitur-fitur seperti fitur *like, comment, share, search*. IGTV juga memungkinkan pengguna untuk melakukan klik, *scroll, dan swipe*. Dapat disimpulkan juga bahwa IGTV memungkinkan penggunanya untuk melakukan sejumlah aktivitas dalam satu waktu seperti menonton sambil melihat kolom komentar, membuat komentar, melakukan *like*, dan *share*. IGTV juga dapat

menentukan kebutuhan dan preferensi pengguna secara berkelanjutan dengan cara pengguna menyajikan konten yang pengguna sukai, yang disebabkan oleh teknologi AI.

- b. *Activity*. Penulis dapat menyimpulkan bahwa interaksi yang diciptakan oleh IGTV tidak pasif karena informan dapat melakukan interaksi dengan sistem melalui fitur *like*, *comment*, dan *share*, dan menonton video sambil membaca dan membuat komentar.
- c. Responsiveness. Dapat disimpulkan bahwa IGTV tidak memenuhi aspek responsiveness secara utuh. Menurut beberapa informan, IGTV dianggap berfungsi sesuai dengan yang diperintahkan oleh penggunanya sehingga dapat mengantisipasi kebutuhan penggunanya seperti kebutuhan informasi. Namun, salah satu informan menganggap IGTV tidak responsif karena informan merasa kesulitan dalam mencari video karena IGTV tidak menyediakan fitur search untuk judul video yang dicari.
- d. *Dynamic Control*. Dapat disimpulkan bahwa IGTV memberikan penggunanya kontrol dalam mengakses konten yang ingin dilihat karena oengguna tidak memiliki batasan atas apa yang ingin diakses. IGTV juga memungkinkan pengguna untuk mengontrol apa yang ingin diakses seperti mencari video dan mempercepat video yang ditonton. IGTV juga memungkinkan penggunanya memengaruhi tampilan laman dalam hal konten yang disajikan pada masing-masing laman eksplor milik pengguna.

4. Navigability

- a. Browsing/Variety Seeking. Dapat disimpulkan bahwa IGTV belum memenuhi aspek browsing/variety seeking secara keseluruhan. Banyaknya konten yang ada di IGTV, terutama milik BBC News, memungkinkan pengguna untuk mendapatkan berbagai macam informasi. Platform ini juga membantu pengguna untuk melakukan skimming melalui judul dan thumbnail pada video, memungkinkan pengguna untuk mencari hal-hal yang pengguna minati. Selanjutnya, IGTV memang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi platform dengan bebas. Namun, IGTV tidak menyediakan fitur untuk mencari video berdasarkan judul sehingga informan merasa kesulitan saat mencari video milik BBC News yang penulis tentukan.
- b. Scaffolding/Navigation Aids. Setelah melakukan penelitian, penulis dapat menyimpulkan bahwa IGTV belum memenuhi aspek scaffolding/navigation aids secara utuh. IGTV mudah untuk dijelajahi karena fiturnya yang simple. IGTV juga membantu pengguna untuk mengakes melalui fitur search untuk mencari username pengguna yang dituju. Namun, terdapat salah satu informan yang merasa kesulitan untuk mencari video berdasarkan judulnya. Selanjutnya, IGTV juga mengarahkan penggunanya ke informasi penting lainnya dengan cara memulai video selanjutnya tepat setelah video yang ditonton selesai. IGTV juga menuliskan link pada bagian caption agar pengguna dapat terhubung dan mendapatkan informasi yang lainnya.

IGTV juga melakukan klarifikasi terlebih dahulu sebelum pengguna melakukan langkah atau transaksi yang berisiko, terutama pada fitur *report*. Namun, IGTV tidak memberikan alat bantu visual karena IGTV hanyalah berupa video yang hanya dapat diakses di telepon pintar milik pengguna.

c. *Play/Fun*. Penulis dapat menyimpulkan bahwa IGTV belum memenuhi segala poin-poin yang ada pada aspek *play/fun*. Informan menyetujui bahwa IGTV memberikan kesan menyenangkan karena didesain untuk relaksasi dan hiburan, terdapat banyak konten di dalamnya, dan fitur vertikalnya. IGTV membuat pengguna menikmati melarikan diri ke dunia yang berbeda. Namun, IGTV dan BBC News tidak menyediakan fitur/konten yang mengandung *game* atau kuis sehingga pengguna tidak dapat bermain di dalamnya.

Setelah melihat kesimpulan-kesimpulan di atas, dapat di lihat bahwa IGTV BBC News memenuhi empat klasifikasi model *MAIN*. Bisa disimpulkan juga bahwa model *MAIN* dapat digunakan untuk mengukur IGTV yang merupakan bagian dari media baru. Namun, IGTV masih memiliki kekurangan terutama pada aspek *browsing/variety seeking* dalam poin kebebasan untuk menjelajahi, *scaffolding/navigation aids* dalam poin terdapat alat bantu visual untuk penggunaan yang lebih efektif, dan *play/fun* dalam poin IGTV memungkinkan penggunanya untuk bermain. Hal itu terjadi karena memang tidak ada fitur-fitur tersebut pada *platform* IGTV.

NUSANTARA

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

Sesuai dengan yang telah penulis tuliskan di subbab keterbatasan penelitian, penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif yang hanya menggunakan empat informan untuk diteliti sehingga hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan. Penulis menyarankan penelitian selanjutnya yang ingin menggunakan konsep model *MAIN* untuk diteliti berdasarkan metode yang tertulis di teori *uses and gratification*, yaitu menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data survei agar dapat digeneralisasikan. Selain itu, karena penelitian yang menggunakan model *MAIN* masih terbilang sedikit, penulis menyarankan penelitian selanjutnya akan meneliti model *MAIN* pada objek penelitian atau media baru lainnya, seperti *podcast, virtual reality, augmented reality*, dan lain-lain.

Selain meneliti IGTV menggunakan klasifikasi model *MAIN*, penulis berharap penelitian selanjutnya akan membahas IGTV dari sudut pandang yang berbeda. Salah satu contohnya adalah meneliti strategi media berita yang memanfaatkan *platform* IGTV sebagai sarana penyebar berita, mengingat masih minim sekali penelitian yang meneliti tentang IGTV.

5.2.2 Saran Praktis

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah penulis jabarkan sebelumnya, dapat dilihat bahwa IGTV belum memenuhi beberapa aspek yang ada dalam model *MAIN*. Aspek-aspek tersebut adalah *browsing/variety seeking*,

scaffolding/navigation aids dan play/fun yang merupakan aspek pada model navigability. Dalam aspek browsing/variety seeking, IGTV memeliki kekurangan pada poin kebebasan untuk dijelajahi. Hal ini dikarenakan pengguna tidak dapat mencari video berdasarkan judul, sehingga untuk mencari video yang sudah lama, pengguna harus melakukan scroll terlebih dahulu sehingga menyulitkan proses pencarian. Melihat hal tersebut, informan menyarankan pihak Instagram untuk menambahkan fitur search pada masing-masing akun sehingga memudahan proses pencarian video berdasarkan judul.

Kemudian, dalam aspek play/fun, IGTV memiliki kekurangan dalam poin memungkinkan penggunanya untuk bermain karena IGTV tidak menyediakan fitur *game* atau kuis. Melihat hal tersebut, BBC News dan media berita lainnya yang menggunakan *platform* IGTV dapat memberikan konten yang berisikan kuis atau *game* di dalamnya sehingga IGTV lebih menyenangkan untuk dijelajahi atau digunakan.

Hal-hal yang sudah penulis sebutkan di atas diharapkan dapat menjadi masukan kepada pihak BBC News maupun IGTV. Saran-saran tersebut ditulis guna memberikan *feedback* dari penggunanya setelah menyaksikan kedua video di IGTV milik BBC News, sehingga BBC News atau media berita lainnya dapat menyajikan konten di IGTV yang melengkapi empat klasifikasi model *MAIN*.

NUSANTARA