

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Seperti yang dijelaskan oleh Sally J dan Mc Millan (2006, p. 209) terdapat tiga konsep interaktivitas di media baru yaitu *user to user interaction*, *user to document interactivity*, dan *usert to system interactivity*.

Dari hasil pengamatan peneliti melalui proses observasi dan wawancara yang peneliti lakukan kepada narasumber dari Autonetmagz. Pada konsep yang pertama yaitu *user to user interaction* disimpulkan bahwa Autonetmagz hanya menerapkan tiga model yaitu *feedback*, *responsive dialogue*, dan *mutual discourse*. Autonetmagz tidak menerapkan model *monologue* dikarenakan Autonetmagz tidak menerapkan komunikasi satu arah dan selalu memberikan ruang untuk terjadinya interaktivitas di *website* beritanya.

Pada model *feedback* masih menerapkan komunikasi satu arah, namun pada model ini komunikator memberikan tempat atau peluang kepada komunikan untuk berinteraksi atau merespon. Hal ini dapat dibuktikan saat Autonetmagz menghasilkan suatu artikel berita dan mereka memancing pembaca untuk memberikan opini dan pendapatnya. Lalu selanjutnya, pembaca memberikan respon di kolom komentar *website* Autonetmagz.

Selanjutnya model *responsive dialogue* merupakan komunikasi dua arah, hal itu dikarenakan terdapat interaksi antara komunikator dan komunikan namun kontrol masih dipegang oleh komunikator. Contoh model ini yaitu ketika pembaca

memberikan opini atau bertanya di kolom komentar *website* Autonetmagz, lalu opini atau pertanyaan itu direspon dan dijawab kembali oleh Autonetmagz.

Lalu yang terakhir yaitu model *mutual discourse*, pada model ini peran komunikator dan komunikan hampir tidak dapat dibedakan karena sama – sama terlibat aktif dalam interaksi. Contohnya ketika berita Autonetmagz di *website* mendapatkan respon opini atau pertanyaan dari pembaca, lalu selanjutnya opini dan pertanyaan itu di respon kembali oleh pembaca lainnya dan selanjutnya terjadi balas membalas komen antar sesama pembaca.

Selanjutnya, pada konsep interaktivitas yang kedua yaitu *user to document interactivity*. Autonetmagz hanya menerapkan satu model yaitu *content on demand*. Dalam penerapan model tersebut Autonetmagz memberikan fitur mesin pencari di *website*-nya yang memudahkan pembaca dalam mencari berita sesuai yang mereka inginkan.

Sementara untuk model *content exchange* sebenarnya tidak diterapkan oleh Autonetmagz, namun justru model ini diterapkan oleh para pembaca itu sendiri dengan membuat grup *chat line messenger* untuk berdiskusi suatu berita dengan sesama pembaca Autonetmagz lainnya. Sedangkan, untuk model *packaged content* tidak diterapkan oleh Autonetmagz karena model ini cenderung ditemukan di majalah daring atau surat kabar daring. Dan untuk model *co-created content* juga tidak diterapkan oleh Autonetmagz dengan alasan mereka ingin menjaga kualitas serta ciri khas dari berita mereka yang telah selama ini mereka produksi.

Selanjutnya, pada konsep interaktivitas yang terakhir yaitu *user to system interactivity*, Autonetmagz hanya menerapkan satu model saja pada *website*-nya yaitu *computer based interaction*. Sementara *human based interaction*, dan *adaptive interaction* mereka terapkan di media sosial mereka.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

Peneliti memberikan saran kepada peneliti-peneliti selanjutnya agar mengembangkan penelitian interaktivitas. Mengingat saat ini, masih sangat minim penelitian yang membahas studi interaktivitas di suatu media baru. Peneliti juga mengharapkan kedepannya akan semakin banyak yang membahas interaktivitas dengan pendekatan, paradigma atau metode analisis yang berbeda.

Teori dan konsep yang ada saat ini menurut peneliti perlu dikembangkan lagi terutama terkait interaktivitas di media sosial. Mengingat saat ini media sosial juga memiliki peranan dalam keberlangsungan interaktivitas di suatu media

5.2.2 Saran Praktis

Setelah melakukan penelitian terhadap interaktivitas di Autonetmagz, peneliti memberikan saran kepada Autonetmagz untuk mencoba menerapkan *co-created content* seperti *citizen journalism*. Hal tersebut peneliti rasa cukup bermanfaat untuk mendapatkan berita yang

sifatnya peristiwa mendadak dan jauh dari jangkauan redaksi Autonetmagz seperti di luar kota.

Lalu penerapan model interaktivitas seperti *flow* penulis rasa dapat dicoba oleh Autonetmagz untuk mengetahui respon pembacanya. Apakah pembaca tersebut menyukai berita atau tulisan yang dibuat oleh Autonetmagz saat itu.

Penelitian ini juga masih memiliki kekurangan yaitu salah-satunya peneliti kesulitan untuk melakukan observasi secara mendalam dikarenakan kurang terbukanya narasumber ketika peneliti hendak melakukan observasi dan wawancara.

Kekurangan lain dari penelitian ini yaitu, peneliti tidak berhasil mewawancarai informan lain yang merupakan *Senior Content Writer* dari Autonetmagz yaitu Hilarius Satrio. Hal tersebut dikarenakan kesibukan dari informan dan waktu yang terbatas.