



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Medcom.id dan 20Detik mulai menerapkan jurnalisme gawai akibat dampak dari konvergensi media. Dalam praktiknya, Medcom.id masih terlalu monoton karena terpaku pada aplikasi Aviwest Mobile. Di sisi lain, 20Detik memiliki berita flash dan siaran langsung pada platform Facebook, sehingga praktik jurnalisme gawai tidak terlalu membosankan. Meskipun demikian, Medcom.id dan 20Detik masih memiliki kekurangan dalam hal fasilitas yang menunjang jurnalis saat turun ke lapangan.

Penggunaan gawai dalam hal aksesibilitas fisik telah membantu jurnalis Medcom.id dan 20Detik dalam meningkatkan fleksibilitas saat liputan. Melalui gawai, jurnalis dapat melakukan siaran langsung tanpa tenggat waktu sehingga membuat cerita lebih nyaman dan dinamis. Ukuran gawai yang relatif kecil dan mudah disimpan pada saku, membuat jurnalis dapat bergerak ke mana saja, merekam peristiwa dengan mudah, bahkan berita dapat langsung ditransmisikan melalui platform media sosial. Melalui aksesibilitas fisik, jurnalis juga diuntungkan karena dapat merekam suatu peristiwa yang terjadi secara tidak terduga.

Di sisi lain, aksesibilitas geografis berpengaruh besar karena perangkat gawai sudah menjadi bagian dari masyarakat dalam kehidupan

sehari-hari. Masyarakat atau otoritas akan sulit membedakan antara masyarakat dengan jurnalis gawai sehingga dalam hal aksesibilitas geografis, jurnalis gawai dapat memanfaatkannya untuk melakukan *indepth reporting* atau mengungkap sebuah kasus rahasia yang menyangkut kepentingan publik. Akan tetapi, jurnalis gawai perlu memperhatikan kode etik jurnalistik yang benar-benar menyangkut kepentingan publik bukan kepentingan media itu sendiri sehingga penerapan jurnalis gawai dalam aksesibilitas geografis tidak disalahgunakan.

Penelitian ini memperlihatkan bahwa masyarakat yang diwawancara menggunakan gawai tampak lebih nyaman, terbuka, dan berbicara apa adanya karena merasa gawai merupakan medium yang tidak mengintimidasi. Selain itu, jurnalis gawai yang tidak menggunakan seragam mendapat penolakan karena diragukan kredibilitasnya, sedangkan ketika menggunakan seragam, sebagian masyarakat tidak keberatan jika diwawancara menggunakan gawai. Akan tetapi, penerapan jurnalisme gawai tidak mempengaruhi tokoh publik maupun instansi pemerintah karena mereka lebih nyaman ketika diwawancara oleh media TV yang sudah memiliki *branding*.

Jurnalis juga memiliki tantangan yang harus dihadapi dalam penerapan jurnalisme gawai. Beberapa tantangan yang harus diperhatikan ialah mengatasi pengaruh sinyal yang buruk ketika siaran langsung, mengatasi *handshaking* ketika merekam video, dan mengatasi permasalahan *zoom*. Meskipun tantangan tersebut sering menghambat

kerja jurnalis gawai, pada akhirnya setiap jurnalis harus mengikuti pelatihan, menambah pengalaman, dan memanfaatkan alat-alat yang mempermudah atau meminimalisir hambatan-hambatan tersebut.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan jurnalis gawai dalam menerapkan jurnalisme gawai ketika liputan.

5.2.1 Saran Akademis

Penelitian ini terikat dengan keterbatasan waktu sehingga hanya meneliti penerapan jurnalisme gawai pada Medcom.id dan 20Detik saja, sedangkan masih ada beberapa media lain yang juga menerapkan jurnalisme gawai. Di samping itu, penelitian ini hanya berfokus pada media digital atau *online* saja, sedangkan beberapa media televisi mulai menerapkan jurnalisme gawai. Untuk itu, diharapkan penelitian selanjutnya juga dapat melihat penerapan jurnalisme gawai pada media televisi.

Konsep yang digunakan dalam penelitian ini, yakni aksesibilitas fisik, geografis, psikologis, dan interaksi sosial lebih dominan pada hasil mengenai sudut pandang jurnalis gawai. Maka dari itu, peneliti berharap konsep tersebut dapat dikaitkan juga melalui sudut pandang *audience*, sehingga dapat menggambarkan apakah aksesibilitas jurnalisme gawai memiliki pengaruh yang

besar bagi *audience* serta apakah praktik jurnalisme gawai membuat *audience* tertarik menonton tayangan yang dihasilkan melalui perangkat gawai. Kemungkinan lainnya, penelitian selanjutnya juga dapat menambahkan konsep dari McLuhan mengenai teori “*Medium is The Message*” agar melihat apakah perangkat gawai merupakan medium yang memberikan perubahan bagi masyarakat.

5.2.2 Saran Praktis

Media yang menerapkan jurnalisme gawai diharapkan dapat memberikan fasilitas yang sesuai dengan standar penerapan jurnalisme gawai sehingga jurnalis dapat melakukan pekerjaannya secara baik dan profesional. Selain itu, media diharapkan dapat mengubah metode jurnalistik yang terlalu monoton sehingga *audience* dapat menikmati hasil dari berita yang dihasilkan jurnalisme gawai.

Di samping itu, media yang menggunakan gawai dalam peliputan diharapkan dapat memperhatikan aksesibilitas fisik, geografis, psikologis, dan interaksi sosial. Hal ini menjadi penting karena jurnalisme gawai cukup meningkat pesat dan diharapkan menjadi kekuatan bagi jurnalis gawai dalam meningkatkan praktik jurnalistiknya. Di sisi lain, aksesibilitas geografis menjadi pertimbangan penting bagi jurnalis gawai untuk memperhatikan kode etik atau sesuatu yang menyangkut kepentingan publik.

Meskipun aksesibilitas geografis, seperti melakukan penyamaran dimanfaatkan untuk menggali informasi lebih dalam, jurnalis gawai harus memberikan atensi yang menyangkut kepentingan publik, bukan untuk kepentingan media itu sendiri, terlebih dalam mencari keuntungan.