



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

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, untuk menjawab pertanyaan penelitian teknik penerapan imersif yang dilakukan jurnalis di lapangan peneliti menemukan bahwa *immersion* jurnalis yang diterapkan oleh jurnalis Vice menerapkan irisan jurnalis *gonzo* pada artikel dan jurnalis *pseudo* pada format video. Lewat pendekatan irisan *gonzo* dan jurnalis *pseudo*, jurnalis Vice menyampaikan berita dengan bentuk interpretatif di mana jurnalis berupaya mengangkat realitas dari sisi jurnalis tentang fenomena dengan menjadi karakter dalam cerita yang diangkat. Penekanan opini subjektif yang dilakukan jurnalis dalam cerita berupaya untuk mengungkap fakta sebenarnya dari cerita. Jurnalis saat melakukan pendekatan secara *immersion* pada berita bentuk *feature* masih berpegang pada prinsip-prinsip tugas jurnalis menurut Kovach dan Rosenstiel. Hal ini dijelaskan oleh Vice dengan menerapkan metode peliputan jurnalis yang disatukan dengan konsep peliputan secara *gonzo* dan *pseudo* pada berita *feature* untuk mengungkap realitas sisi lain dari cerita. Berita yang dibuat masih berpegang pada prinsip kebenaran dan verifikasi terhadap data serta fakta yang berkaitan dengan cerita dilakukan, walaupun pendekatan yang

digunakan oleh jurnalis dilakukan secara subjektif di lapangan. Dalam penelitian ini terlihat bahwa jurnalis perlu mempraktikkan aspek penting yang diperlukan dalam melakukan liputannya. Jurnalis perlu fleksibel ketika diminta melakukan liputan secara *immersion*, sehingga Vice memprioritaskan jurnalis yang memiliki pengalaman menulis lebih dari satu *desk*. Kemudian, selama melakukan liputan jurnalis juga perlu memiliki kepekaan di lapangan karena *immersion* yang diterapkan oleh Vice adalah jurnalisme *gonzo* pada artikel dan jurnalisme pseudo pada video. *Immersion* dengan irisan *gonzo* dan pseudo membuat jurnalis harus peka dengan keadaan sekitar saat melakukan liputan karena jurnalis harus menceritakan dari sudut pandang orang pertama untuk memberikan rasa kehadiran bagi *audience* saat membaca artikel dan menonton video. Hal ini berhubungan dengan aspek selanjutnya yaitu kemampuan penyajian jurnalis dalam menyusun narasi. Jurnalis perlu memiliki kemampuan menyajikan narasi untuk bisa menampilkan cerita yang menarik.

Untuk menjawab pertanyaan penelitian tentang makna profesi jurnalis yang melakukan liputan secara *immersion*, jurnalis berpegang pada kepercayaan dengan praktik perendaman atau *immersion* dapat memberikan dampak lebih besar kepada khalayak. Jurnalis memaknai praktik *immersion* dengan mengangkat topik yang jarang dibahas oleh publik karena mereka ingin membangun *engagement* dengan *audience* dan berusaha membangun ruang diskusi bagi khalayak. Jurnalis juga menempatkan diri sebagai karakter dalam cerita dan

berperan penting dalam membangun komunikasi dengan *audience* dari setiap berita *feature* yang diangkat. Kemudian, jurnalis membutuhkan waktu yang panjang untuk membuat cerita bukan hanya karena akses kepada informan yang tepat, tetapi upaya jurnalis dalam menciptakan liputan yang berkualitas membuat jurnalis benar-benar menyediakan waktu dan tenaga mereka untuk mempertimbangkan baik dari sisi kualitas cerita maupun dampaknya kepada masyarakat dan informan apabila cerita dipublikasikan.

Vice masih menggunakan pendekatan *immersion* tanpa menggunakan teknologi karena Vice percaya sebagai media yang memiliki *brand identity* untuk menampilkan berita dengan cara tutur yang unik dan ‘nyeleneh’. Vice percaya sebagai media dengan *brand identity* yang berbeda dengan media lain membuat Vice lebih menonjol dan lebih dikenal oleh banyak orang. Hal ini menjelaskan kenapa Vice melakukan liputan untuk berita *feature* dengan irisan *gonzo* dan *pseudo*.

5.1 Saran

5.1.1 Saran Akademis

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dari Robert E. Stake untuk melihat bagaimana jurnalis Vice melakukan pendekatan secara *immersion* lewat opini subjektif jurnalis dalam membuat konten berita *feature* di Indonesia. Peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya

dilakukan dalam bentuk kuantitatif untuk bisa melihat persepsi masyarakat terhadap pemberitaan secara *immersion*. Hal ini karena bentuk penelitian kualitatif di mana data yang peneliti dapatkan bersifat subjektif dari hasil wawancara peneliti kepada informan yang melakukan liputan secara *immersion* di lapangan. Bentuk penelitian kuantitatif berpotensi untuk menjelaskan data secara objektif yang menjadi target *audience* Vice. Target *audience* Vice sendiri adalah generasi milenial dengan rentan umur 18 – 35 tahun di kota besar. Peneliti berharap untuk penelitian selanjutnya dapat melihat bagaimana persepsi generasi milenial terhadap berita dengan pendekatan secara *immersion* menggunakan metode teknik analisis deskriptif.

5.1.2 Saran Praktis

Dari penelitian ini, peneliti menyarankan bagi para jurnalis di Indonesia bisa menerapkan pendekatan liputan secara *immersion* untuk bisa meningkatkan kemampuan jurnalis di lapangan. Sehingga kemampuan jurnalis tidak hanya dari sisi pelaksanaan liputan biasa saja, tetapi juga bisa berkembang untuk menambah kemampuan praktik bagi jurnalis dalam melakukan liputan di lapangan. Selain meningkatkan kemampuan dari jurnalis, perendaman atau *immersion* dapat memberikan cara tutur baru terhadap berita *feature* di Indonesia. Potensi jurnalisme perendaman atau *immersion* masih dapat dikembangkan oleh jurnalis dan media di Indonesia.

Kemampuan jurnalis untuk bisa melakukan liputan melalui cara imersif dengan cara tutur yang menarik dapat menarik pembaca muda dan meningkatkan eksistensi media di Indonesia.