



### **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**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Penulis sebagai produser harus memastikan bahwa video yang dibuatnya sudah layak untuk diberikan kepada klien dan ditampilkan ke masyarakat. Maka dari itu penting bagi penulis untuk memastikan bahwa video yang dibuatnya sudah sesuai untuk *target audience*. Dengan melakukan analisis *audience experience* penulis dapat mengetahui apakah video ini sudah layak untuk ditampilkan atau belum. Untuk menganalisis *audience experience* merancang pertanyaan untuk mendapatkan hasil yang dinilai dengan beberapa poin utama yaitu *knowledge, risk, authenticity and quality*, dan *collective engagement*. Selain itu penulis juga melakukan analisis video dengan memperhatikan *reward system*, karakter, dan hubungan emosional yang juga merupakan faktor penting dalam sebuah video.

Dapat disimpulkan bahwa video interaktif MODal CHInta dapat memberikan *experience* yang cukup maksimal bagi *audience*. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek berdasarkan Radbourne, Glow, dan Johanson serta Zeeman yang berhasil dipenuhi oleh video ini. Tetapi jika dilakukan perbaikan kepada beberapa faktor yang belum maksimal, *audience experience* terhadap video ini masih dapat ditingkatkan. Dalam melakukan analisis *audience experience* penulis menemukan bahwa *interview* merupakan salah satu cara yang tepat bagi penulis dalam mengumpulkan data. Dengan *interview* penulis dapat mengajukan pertanyaan yang

lebih dalam kepada setiap responden dan mendapatkan jawaban yang muncul dari diri mereka sendiri.

## **5.2. Saran**

Setelah melakukan analisis *audience experience*, penulis menyarankan kepada produser untuk melakukan penelitian bagi film ataupun video yang dibuat olehnya. Hal tersebut dapat memberikan kemampuan bagi para produser untuk mengetahui pendapat dari *audience* terhadap karyanya. Dengan demikian produser dapat mengetahui apakah video yang dibuatnya sudah siap untuk ditayangkan. Selain itu sebaiknya penelitian dilakukan secepat mungkin setelah video siap untuk diteliti. Hal tersebut akan memberikan waktu yang lebih luang bagi pembuat karya jika harus dilakukan perbaikan.

Saat menyiapkan penelitian *audience experience*, peneliti harus memperhatikan pertanyaan, responden, dan tempat dengan teliti. Penting untuk memperhatikan pertanyaan yang dibuat. Peneliti sebaiknya tidak menggunakan kata-kata yang ambigu dalam pertanyaan agar tidak membuat responden merasa bingung. Kemudian peneliti harus memastikan bahwa responden yang dituju sudah memiliki kriteria yang sesuai. Tempat melakukan interview juga perlu diperhatikan agar tidak mengganggu proses *interview*.