

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti menyimpulkan beberapa jawaban sesuai dengan pertanyaan penelitian yang telah ada. Kesimpulan terbagi menjadi empat bagian sesuai dengan jumlah pertanyaan penelitian. Kesimpulan dari penelitian ini, antara lain:

1. Teknologi video 360' berkembang bersama dengan audiovisual 2D dengan memengaruhi satu sama lain. Hal ini terlihat dari bagaimana kamera untuk mengambil gambar konten video 360' dapat dioptimisasikan untuk mengambil gambar audiovisual 2D, seperti fitur *OverCapture* di *Go Pro Max* yang dapat merubah perspektif video 360' menjadi audiovisual 2D. Selain itu, kualitas gambar yang memengaruhi satu sama lain yang di mana semakin tinggi resolusi gambar dalam video 360, maka dibutuhkan jumlah resolusi yang berkali lipat dari resolusi audiovisual 2D.
2. Teknologi audiovisual 2D mewariskan karakter-karakter yang signifikan kepada teknologi video 360' melalui tiga kriteria dalam *domains of communication media*, yaitu *flow and control*, *presentation and format*, dan *reception and constraints*. Melihat salah satu dari tiga kriteria dalam *flow and control*, yaitu mediasi, audiovisual 2D mewarisi karakteristik pada video 360 yang di mana produsen mengontrol pesan

yang ingin disampaikan dalam konten. Salah satu dari empat kriteria *presentation dan format* memperlihatkan karakteristik audiovisual 2D yang diwariskan ke video 360. Dalam orientasi gambar, audiovisual 2D mewarisi bentuk gambar *landscape* ke video 360', hanya saja yang membuat berbeda, gambar dalam video 360' memiliki orientasi yang jauh lebih lebar. Terakhir, dalam *reception and constraints*, karakteristik yang hadir dalam video 360' tidak serta merta hanya dari audiovisual 2D (*broadcast*) melainkan terdapat dari domain lain, yaitu *document*. Hal ini dibuktikan dengan kriteria interaksi, di mana video 360' menawarkan lebih banyak kebebasan interaksi oleh pengguna untuk mengontrol arah pandang. Berbeda dengan audiovisual 2D yang di mana arah pandang sudah disajikan melalui satu arah oleh produsen.

3. Teknologi video 360' bertahan dengan memerhatikan beberapa aspek, seperti keuntungan relatif, kompatibilitas, kompleksitas, reliabilitas, dan observabilitas. Melihat dari keuntungan relatif, video 360 bertahan dengan membawa keunggulan-keunggulan yang berbeda dari teknologi lainnya, seperti kontrol arah pandang dalam panorama seluas 360°. Melalui kompatibilitas, video 360 bertahan dengan membawa fitur yang cocok untuk mengakses konten tertentu, seperti konten yang berfokus pada pemandangan. Dalam kompleksitas, video 360 bertahan dengan ragam alat yang dapat digunakan, mulai dari yang mudah seperti layar datar 2D hingga yang rumit seperti *head worn device, oculus rift*. Semakin rumit alat, maka tingkat presensi dalam video 360' akan

semakin tinggi. Melihat dari reliabilitas, video 360' dapat bertahan dengan memerhatikan komponen lain. Dalam hal ini komponen tersebut adalah ketersediaan kecepatan internet, ketersediaan konten dan alat, dan pemahaman dalam mengakses video 360'. Terakhir, melalui observabilitas, video 360 bertahan dengan umumnya teknologi video 360' dalam masyarakat. Dalam artian, ketersediaan konten video 360' yang tinggi untuk diakses oleh pengguna sehingga menciptakan kesan yang lumrah terhadap teknologi tersebut.

4. Video 360' hadir dan dibutuhkan untuk pengguna merasakan pengalaman imersif dalam konten video 360'. Dalam hal ini, partisipan setuju dalam membutuhkan video 360' karena adanya rasa inovatif dalam teknologi tersebut yang menyebabkan rasa penasaran untuk menggunakan teknologi video 360'. Selain itu, dengan adanya fitur-fitur yang belum pernah ada dalam teknologi lainnya, seperti derajat pandang seluas 360' dan *spatial audio*.

## 5.2 Saran

### 5.2.1 Saran Akademis

Melalui hasil penelitian yang dilihat melalui prinsip teori mediamorfosis, peneliti masih merasa bahwa penelitian ini masih terlalu luas. Dalam artian, peneliti melihat potensi untuk meneliti dengan salah satu prinsip teori mediamorfosis, tetapi penelitian tersebut benar-benar hanya berfokus pada satu prinsip saja.

Mengambil contoh dari prinsip *coevolution and coexistence*, penelitian selanjutnya dapat mengarah kepada optimisasi dan konfigurasi kamera video 360'

untuk meliput berita kejadian. Lain dari meliput berita kejadian, optimisasi dan konfigurasi tersebut dapat diteliti untuk acara gelar wicara yang menempatkan kamera video 360' di barisan penonton. Hal ini akan membuat perasaan presensi pengguna konten video 360' seperti menjadi bagian dari penonton secara langsung.

Selain itu, peneliti menemukan hal penting yang berkaitan dengan salah satu prinsip mediamorfosis, *delayed adoption*. Penelitian berikutnya dapat melanjutkan bagaimana sebuah media baru teradopsi tidak hanya dari peraturan 20-30 tahun, tetapi juga dari beberapa aspek lainnya, seperti bagaimana medium terbentuk, siklus hidup medium baru, dan tahap pertahanan medium.

#### 5.2.2 Saran Praktis

Dalam pembahasan penelitian ini, peneliti menemukan beberapa panduan praktikal yang dapat digunakan produsen berita dalam media-media Indonesia yang ingin memproduksi konten berita dengan format video 360'. Beberapa aspek dalam pembahasan dapat menjadi tinjauan dan arahan dalam memberikan optimisasi bagi produsen untuk variasi dalam produksi konten video 360'.