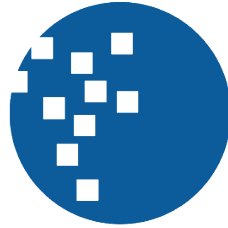


**PERBANDINGAN KEMAMPUAN *RECALL* INFORMASI DI
KALANGAN KELOMPOK REMAJA AWAL YANG
MENGONSUMSI BERITA INTERAKTIF NARATIF DENGAN
NON-INTERAKTIF**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Anasthasya

00000027319

**PROGRAM STUDI JURNALISTIK
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2022

**PERBANDINGAN KEMAMPUAN *RECALL* INFORMASI DI
KALANGAN KELOMPOK REMAJA AWAL YANG
MENGONSUMSI BERITA INTERAKTIF NARATIF DENGAN
NON-INTERAKTIF**



SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Anasthasya

0000027319

PROGRAM STUDI JURNALISTIK

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Anasthasya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000027319
Program studi : Jurnalistik

Skripsi dengan judul:

Perbandingan Kemampuan *Recall* Informasi di Kalangan Kelompok Remaja Awal yang Mengonsumsi Berita Interaktif Naratif dan Non-Interaktif merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 17 Juni 2022



(Anasthasya)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

Perbandingan Kemampuan *Recall* Informasi di Kalangan Kelompok Remaja Awal yang Mengonsumsi Berita Interaktif Naratif dan Non-Interaktif

Oleh

Nama : Anasthasya
NIM : 00000027319
Program Studi : Jurnalistik
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Rabu, 29 Juni 2022

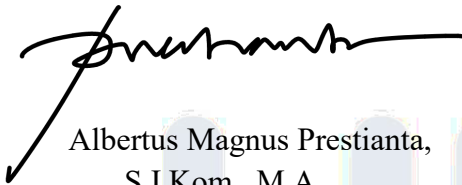
Pukul 09.30 s.d 11.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji



Albertus Magnus Prestianta,
S.I.Kom., M.A.
0328108803



Sita Winawati Dewi,
S.I.Kom., MAPS
072914

Pembimbing



Adi Wibowo Octaviano, S.Sos., M.Si.
0329107501

Ketua Program Studi Jurnalistik

Sam



Date:
2022.07.11
10:56:45
santara, S.T., M.A.
+07'00'

iii

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anasthasya
NIM : 00000027319
Program Studi : Jurnalistik
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Jenis Karya : *Tesis/~~Skripsi~~/Tugas Akhir (*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul

“Perbandingan Kemampuan Recall Informasi di Kalangan Kelompok Remaja Awal yang Mengonsumsi Berita Interaktif Naratif dan Non-Interaktif“

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji Syukur peneliti haturkan pada Tuhan Yesus Kristus dan Bunda Maria karena bimbingan dan penyertaannya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Melalui rahmat yang diberikan, peneliti pun bisa mengerjakan hingga menyelesaikan penelitian yang berjudul “Perbandingan Kemampuan *Recall* Informasi di Kalangan Kelompok Remaja Awal yang Mengonsumsi Berita Interaktif Naratif dan Non-Interaktif” ini tepat waktu.

Selain itu, peneliti juga ingin mengucapkan banyak terima kasih pada pihak-pihak yang senantiasa mendukung peneliti dalam setiap prosesnya. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Samiaji Bintang Nusantara, S.T., M.A., selaku Ketua Program Studi Jurnalistik Universitas Multimedia Nusantara.
3. Adi Wibowo Octavianto, S.Sos., M.Si., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan banyak masukan sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Anasthasya, yang sudah berjuang sampai akhir dan terus mendorong diri sendiri untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Para partisipan penelitian yang telah meluangkan waktunya untuk melakukan eksperimen bersama.
6. Orangtua dan juga saudara dari para partisipan penelitian yang telah mengizinkan para partisipan untuk terlibat dalam penelitian ini.
7. Mama, Papa, Vino, dan Cindy yang senantiasa memberikan dukungan dan menjadi sandaran ketika sedang mengalami kesulitan.
8. Teman-teman peneliti yang selalu mendengarkan keluh kesah peneliti dan terus mendorong peneliti untuk bersemangat menyelesaikan penelitian ini.

Peneliti mengucapkan banyak terima kasih dan bersyukur telah dipertemukan dengan berbagai pihak yang membantu penyelesaian skripsi ini. Semoga penelitian yang peneliti lakukan ini bisa bermanfaat bagi perkembangan dunia jurnalistik dan juga akademis.

Tangerang, 17 Juni 2022



Anasthasya

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERBANDINGAN KEMAMPUAN *RECALL* INFORMASI DI KALANGAN KELOMPOK REMAJA AWAL YANG MENGONSUMSI BERITA INTERAKTIF NARATIF DENGAN NON-INTERAKTIF

Anasthasya

ABSTRAK

Saat ini, berbagai alternatif penyampaian informasi oleh media muncul beriringan dengan kemajuan teknologi. Salah satunya yakni kehadiran bentuk interaktif naratif pada media daring. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana bentuk interaktif naratif dapat berdampak pada kemampuan *recall* audiensnya jika dibandingkan dengan bentuk non-interaktif. Hal ini karena adanya perbedaan hasil penelitian mengenai bentuk interaktif. Ada penelitian yang menemukan bahwa interaktivitas dapat berdampak pada kognitif seseorang, namun ada pula penelitian yang melihat bahwa bentuk interaktif tidak membantu meningkatkan kognitif. Penelitian ini kemudian menggunakan metode eksperimen untuk melihat perbandingan kemampuan *recall* kelompok partisipan antara yang membaca bentuk interaktif naratif dan non-interaktif. Partisipan merupakan kelompok remaja awal yang berusia 10-14 tahun. Berdasarkan hasil eksperimen, ditemukan hasil uji *Mann Whitney* dengan nilai signifikansi sebesar 0,022 yang menunjukkan ada perbedaan yang signifikan. Selain itu, perbedaan ini juga terlihat dari hasil nilai uji *effect size* sebesar 0,41. Sehingga, kesimpulannya hasil penelitian yakni ada perbedaan kemampuan *recall* yang signifikan antara kedua kelompok dan masuk dalam kategori sedang. Namun melihat dari rata-rata skor kemampuan *recall*, kelompok non-interaktif lebih unggul dari kelompok interaktif naratif di semua indikator. Perbedaan hasil kemampuan ini pun dapat disebabkan oleh pilihan alur cerita pada strategi interaktif naratif.

Kata kunci: interaktif naratif, kemampuan kognitif, kelompok remaja awal, non-interaktif, *recall*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

EARLY ADOLESCENTS' INFORMATION RECALL IN NARRATIVE INTERACTIVE NEWS AND NON-INTERACTIVE NEWS

Anasthasya

ABSTRACT (English)

Various options for media delivery of information are currently emerging in parallel with technical advancements. The presence of narrative interactive story forms in online media is one of them. This study aims to explore how the narrative interactive form influences the audience's ability to recall information when compared to the non-interactive form. This is due to inconsistencies in research findings related to narrative interactive forms. Previous research showed that interactivity can improve a person's cognitive abilities, but there were also studies that show that narrative interactive forms do not improve cognition. The recall ability of the participant group then was compared using an experimental method between those who read narrative interactive and non-interactive. Participants are a group of early adolescent boys and girls between the ages of 10 to 14. The Mann Whitney test yielded a significance value of 0.022, indicating that there is a significant difference, based on the experimental results. This difference can also be seen in the results of the effect size test, which yielded a value of 0.41. As a result, the study's conclusion is that there is a substantial difference in memory ability between the two groups, and that the difference is moderate. In all indicators, however, the non-interactive group exceeded the narrative interactive group when it came to mean recall ability. The choice of plot in the narrative interactive method might also influence a difference in the results of this ability.

Keywords: *cognitive ability, early adolescent, narrative interactive, non-interactive, recall*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Pertanyaan Penelitian	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Kegunaan Penelitian	7
1.5.1 Kegunaan Akademis	7
1.5.2 Kegunaan Praktis	7
1.6 Keterbatasan Penelitian	7
BAB II KERANGKA TEORI	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Teori dan Konsep	13
2.2.1 <i>Information-Processing Theory</i>	13
2.2.2 <i>Recall</i>	15
2.2.3 Bentuk Interaktif Naratif	17
2.3 Hipotesis Penelitian	21
2.4 Alur Penelitian	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1 Jenis dan Sifat Penelitian	23

3.2	Metode Penelitian	24
3.3	Populasi dan Sampel	26
3.3.1	Populasi	26
3.3.2	Sampel	28
3.4	Operasionalisasi Variabel/Konsep	28
3.5	Teknik Pengumpulan Data	30
3.6	Teknik Pengukuran Data	32
3.6.1	Uji Validitas	32
3.6.2	Uji Reliabilitas	34
3.7	Teknik Analisis Data	35
3.7.1	<i>Mann-Whitney Test</i>	35
3.7.2	<i>Uji Effect Size</i>	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		39
4.1	Subjek dan Objek Penelitian	39
4.1.1	Subjek Penelitian	39
4.1.2	Objek Penelitian	42
4.2	Hasil Penelitian	44
4.2.1	Kemampuan <i>Recall</i> Kelompok Interaktif Naratif	46
4.2.2	Kemampuan <i>Recall</i> Kelompok Non-Interaktif	51
4.2.3	Uji Hipotesis	56
4.3	Pembahasan	57
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		68
5.1	Simpulan	68
5.2	Saran	69
5.2.1	Saran Akademis	69
5.2.2	Saran Praktis	70
DAFTAR PUSTAKA		72
LAMPIRAN		76

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	11
Tabel 3. 1 Operasionalisasi Variabel Dimensi Recall.....	29
Tabel 3. 2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Recall	34
Tabel 3. 3 Kategori Effect Size	38
Tabel 4. 1 Rata-rata dan Median Skor Kemampuan Recall.....	45
Tabel 4. 2 Rata-rata Kemampuan Recall Partisipan	45
Tabel 4. 3 Rata-rata dan Median Indikator 1 Kelompok A.....	46
Tabel 4. 4 Rata-rata dan Median Indikator 2 Kelompok A.....	47
Tabel 4. 5 Rata-rata dan Median Indikator 3 Kelompok A.....	48
Tabel 4. 6 Rata-rata dan Median Indikator 4 Kelompok A.....	48
Tabel 4. 7 Rata-rata dan Median Indikator 5 Kelompok A.....	49
Tabel 4. 8 Rata-rata dan Median Indikator 6 Kelompok A.....	50
Tabel 4. 9 Rata-rata dan Median Indikator 1 Kelompok B.....	51
Tabel 4. 10 Rata-rata dan Median Indikator 2 Kelompok B.....	52
Tabel 4. 11 Rata-rata dan Median Indikator 3 Kelompok B.....	53
Tabel 4. 12 Rata-rata dan Median Indikator 4 Kelompok B.....	53
Tabel 4. 13 Rata-rata dan Median Indikator 5 Kelompok B.....	54
Tabel 4. 14 Rata-rata dan Median Indikator 6 Kelompok B.....	55
Tabel 4. 15 Hasil Uji Beda.....	56
Tabel 4. 16 Median Hasil Skor Kemampuan Recall.....	58
Tabel 4. 17 Rata-rata Kemampuan Recall Kedua Kelompok	59
Tabel 4. 18 Rata-rata dan Median Nilai Benar Partisipan	60
Tabel 4. 19 Rata-rata Skor Partisipan Berdasarkan Usia	64
Tabel 4. 20 Rata-rata Skor Partisipan Berdasarkan Bentuk Informasi	65

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Model “Yo-Yo” pada Interaktif Naratif.....	4
Gambar 2. 1 Serial ‘VIRION: Guru Avan’	18
Gambar 2. 2 Model “Yo-Yo”.....	19
Gambar 2. 3 Navigational Cues pada Serial ‘VIRION: Guru Avan’.....	20
Gambar 2. 4 Alur Penelitian.....	22
Gambar 4. 1 Hasil Screening Test Partisipan.....	40
Gambar 4. 2 Usia Partisipan.....	40
Gambar 4. 3 Jenis Kelamin Partisipan	41
Gambar 4. 4 Tempat Tinggal Partisipan	41
Gambar 4. 5 Bentuk Interaktif Naratif ‘VIRION: Guru Avan’	42
Gambar 4. 6 Bentuk Non-Interaktif Hasil Modifikasi	44

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA