

BAB II

KERANGKA TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa penelitian terdahulu untuk sebagai acuan dalam melakukan penelitian. Penelitian terdahulu ini akan membantu peneliti untuk melihat sejauh mana penelitian mengenai *recall* telah dilakukan. Penelitian pertama merupakan penelitian berjudul **‘Information Recall of Internet News: Does Design Make a Difference? A Pilot Study’** (Pipps et al., 2009). Penelitian ini ingin melihat bagaimana desain penyajian berita daring berpengaruh pada *recall* atau ingatan audiens. Dalam penelitian ini, Pipps et al. melihat bahwa terdapat pergeseran industri media dari media cetak ke media daring. Dari pergeseran ini lah muncul pertanyaan mengenai bentuk penyajian berita daring seperti apa yang paling efektif dan diingat oleh pembaca.

Pipps et al melakukan eksperimen dengan membandingkan beberapa bentuk penyajian berita daring. Di antaranya adalah bentuk teks, bentuk teks dengan foto dan video beserta *caption*, bentuk foto dan video beserta *caption* tanpa teks, dan bentuk grafik animasi. Penelitian ini menggunakan menggunakan metode eksperimen. Setelah memberikan *pretest*, para partisipan secara acak diminta untuk membaca bentuk yang berbeda-beda dan kemudian melakukan *posttest*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa bentuk teks dan bentuk teks dengan foto merupakan bentuk penyajian terbaik untuk memengaruhi *recall* atau ingatan audiens. Sementara itu, *recall* audiens setelah membaca bentuk teks saja secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan bentuk foto dan video beserta *caption* tanpa teks, dan bentuk grafik animasi. Secara garis besar, penelitian ini menunjukkan bahwa bentuk teks paling berdampak pada skor ingatan audiens. Sedangkan, bentuk multimedia dengan foto dan video beserta teks mendapat skor ingatan yang paling rendah.

Dari penelitian tersebut, penulis mendapatkan data bahwa bentuk teks pada media daring memiliki dampak yang paling besar pada *recall* atau ingatan audiens. Meski demikian tidak dijelaskan mengapa dan bagaimana bisa bentuk teks biasa kemudian berdampak paling besar pada *recall* audiens. Namun, data ini bisa menjadi referensi peneliti untuk melihat bahwa bisa saja bentuk teks yang non-interaktif lebih berpengaruh pada *recall* atau ingatan audiens dibandingkan bentuk interaktif naratif yang disajikan pada media *online*.

Penelitian mengenai dampak bentuk media terhadap *recall* atau ingatan seseorang kemudian berlanjut pada bentuk-bentuk lainnya seperti bentuk interaktif. Penelitian yang berjudul **‘Comparing electronic and paper storybooks for preschoolers: Attention, engagement, and recall’** (Richter & Courage, 2017) mencoba mengomparasikan *recall* pembaca terhadap bentuk teks pada media cetak dan bentuk interaktif pada buku elektronik atau *e-book*. Bentuk interaktif yang diteliti dalam penelitian tersebut merupakan aktivitas pembaca berupa fitur multimedia, audio, animasi, dan *game* yang membuat audiens harus melakukan klik atau menyentuh layar. Richter & Courage ingin melihat apakah interaksi yang dilakukan pembaca kemudian berdampak pada *recall* atau ingatan mereka akan informasi.

Dalam penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa tidak ada perbedaan tingkat *recall* audiens antara bentuk media cetak dan bentuk interaktif pada *e-book*. Richter & Courage menemukan bahwa fitur interaktif tidak berdampak pada *recall* audiens. Keterlibatan audiens akan fitur interaktif dan multimedia tidak membantu meningkatkan kemampuan *recall*. Richter & Courage menilai fitur interaktif dan multimedia membuat pembaca teralihkan atau terdistraksi.

Dari penelitian tersebut, peneliti kemudian mendapatkan data bahwa fitur interaktif, multimedia, dan *game* tidak berdampak atau tidak memiliki hubungan pada *recall* audiens jika dibandingkan dengan bentuk teks pada media cetak. Hal ini bisa acuan peneliti untuk melihat apakah aktivitas pada bentuk interaktif naratif kemudian bisa memiliki hasil yang sama, yakni tidak berdampak pada

recall atau ingatan. Namun di sisi lain, penelitian yang berjudul ‘**Interactivity and memory: Information processing of interactive versus non-interactive content**’ (Xu & Sundar, 2016) menunjukkan hasil yang agak berbeda.

Pada penelitian tersebut, Xu & Sundar mencari tahu bagaimana efek bentuk iklan interaktif dan non-interaktif terhadap memori audiens. Keduanya mencoba melihat apakah bentuk interaktivitas yang disajikan pada konsumen berupa klik, *drag*, atau memperbesar foto produk dapat berpengaruh pada ingatan mereka akan produk tersebut. Xu & Sundar juga mempertanyakan apakah bentuk interaktif membuat konsumen lebih menaruh perhatian mereka pada informasi produk atau justru mendistraksi mereka.

Untuk menjawab pertanyaan tersebut, Xu & Sundar melakukan eksperimen dengan membandingkan tiga level interaktivitas yakni rendah, medium, dan tinggi. Para partisipan diminta untuk mengisi *pretest* dan menyelesaikan tugas pembelian barang dengan spesifikasi tertentu. Setelah berhasil membeli barang yang diminta, barulah para partisipan diminta untuk menjalani *posttest* untuk mengukur ingatan mereka.

Di sini, Xu & Sundar mendapatkan hasil bahwa interaktivitas memiliki efek yang signifikan pada *recall* atau ingatan akan informasi. Khususnya pada bentuk interaktivitas level medium yang mencakup satu fitur klik pada website. Hal ini karena interaktivitas yang disajikan tidak mengakibatkan kelebihan sumber daya kognitif. Di sisi lain, interaktivitas level tinggi tidak memiliki dampak yang signifikan terhadap *recall* audiens. Interaktivitas level tinggi ini mencakup tiga fitur interaktivitas seperti *drag/click-to-spin*, *mouse-over to zoom-in*, dan *click-to-change-color*. Xu & Sundar menilai hal ini kemungkinan karena sumber daya kognitif mereka yang seharusnya diperlukan untuk memproses informasi menjadi terampas dengan tingginya tingkat interaktivitas.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Xu & Sundar, peneliti memperoleh data bahwa interaktivitas pada level medium kemudian dapat berpengaruh pada *recall* atau ingatan audiens akan informasi. Hal ini mengindikasikan bahwa, jumlah

aktivitas yang disajikan dalam sebuah media dapat berpengaruh pada *recall* audiens. Hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Richter & Courage yang melihat bahwa fitur interaktif tidak berdampak secara signifikan pada *recall* audiens.

Dari ketiga penelitian terdahulu yang telah dijabarkan, peneliti melihat adanya ketidakselarasan hasil penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Pippis et al. (2009) menemukan bahwa bentuk teks biasa lebih berdampak pada *recall* audiens dibandingkan dengan bentuk multimedia. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Richter & Courage (2017) yang melihat bahwa bentuk multimedia yang disertai fitur interaktif tidak berdampak secara signifikan pada *recall* audiens. Namun, hasil penelitian tersebut berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Xu & Sundar (2016) yang melihat bahwa interaktivitas bisa memiliki dampak pada *recall* audiens.

Dengan adanya ketidakselarasan hasil penelitian tersebut, peneliti kemudian akan membuktikan dan menunjukkan apakah fitur interaktif pada bentuk interaktif naratif memiliki dampak lebih baik pada *recall* audiens jika dibandingkan dengan bentuk non-interaktif. Selain itu, karena minimnya penelitian mengenai interaktif naratif, penelitian yang akan diteliti juga akan mencari tahu dampak strategi bentuk interaktif naratif terhadap *recall* audiens.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

	Penelitian I	Penelitian II	Penelitian III
Nama Peneliti	Pipps et al (2009)	Richter & Courage (2017)	Xu & Sundar (2016)

Judul Penelitian	<i>Information Recall of Internet News: Does Design Make a Difference? A Pilot Study</i>	<i>Comparing electronic and paper storybooks for preschoolers: Attention, engagement, and recall</i>	<i>Interactivity and memory: Information processing of interactive versus non-interactive content</i>
Metode Penelitian	Eksperimen	Eksperimen	Eksperimen
Hasil Penelitian	<p>Penelitian ini menunjukkan bahwa bentuk teks paling berdampak pada skor ingatan audiens.</p> <p>Sedangkan, bentuk multimedia dengan foto dan video beserta teks mendapat skor ingatan yang paling rendah.</p>	<p>Penelitian ini menemukan bahwa tidak ada perbedaan tingkat <i>recall</i> audiens antara bentuk media cetak dan bentuk interaktif pada <i>e-book</i>.</p> <p>Fitur interaktif tidak berdampak pada <i>recall</i> audiens.</p> <p>Fitur interaktif dan multimedia membuat pembaca teralihkan atau terdistraksi.</p>	<p>Interaktivitas pada level medium memiliki efek yang signifikan pada <i>recall</i> atau ingatan akan informasi. Hal ini karena interaktivitas yang disajikan tidak mengakibatkan kelebihan sumber daya kognitif.</p> <p>Di sisi lain, interaktivitas level tinggi tidak memiliki dampak yang signifikan terhadap <i>recall</i> audiens. Hal ini kemungkinan karena sumber daya kognitif mereka menjadi terampas dengan tingginya tingkat interaktivitas.</p>

2.2 Teori dan Konsep

2.2.1 *Information-Processing Theory*

Menurut Baran & Davis (2013), *Information-Processing Theory* merupakan teori untuk melihat bagaimana seseorang menerima informasi, memprosesnya, menyimpan, dan kemudian menggunakan berbagai informasi yang diterima dari sebuah media. Keduanya menyebut bahwa teori ini sering menggunakan analogi mekanistik. Diasumsikan seseorang beroperasi seperti komputer yang kompleks dengan strategi dan kapasitas tertentu dalam menangani informasi (Baran & Davis, 2013, p. 230).

Hal ini merujuk pada banyaknya informasi yang diterima seseorang setiap harinya. Namun, sebenarnya hanya beberapa informasi saja yang kemudian masuk dalam pikiran seseorang. Dalam hal ini, Baran & Davis (Baran & Davis, 2013, p. 230) menjelaskan bahwa manusia memiliki mekanisme untuk melihat mana informasi yang tidak relevan atau tidak penting. Oleh karena itu, mereka mengatakan bahwa ketika kapasitas seseorang penuh akan informasi, terkadang seseorang gagal untuk menerima dan memproses sebuah informasi penting.

Baran & Davis (2013) mengatakan, sebenarnya manusia tidak bisa mengontrol apa yang terjadi dalam pikiran mereka. Hal ini mungkin bertentangan dengan pengalaman pribadi kita, di mana kita berpikir mampu mengendalikan apa yang ada dalam pikiran. Baran & Davis menjelaskan, ketika kita menonton berita di televisi, kita merasa mendapatkan informasi yang berguna. Namun, sebenarnya hanya sedikit informasi yang kita terima. Hal ini karena kita teralihkan oleh gambar-gambar yang muncul di layar televisi.

Salah satu kelebihan dari teori ini adalah teori ini menyediakan perspektif yang objektif terhadap proses belajar (Baran & Davis, 2013, p. 232). *Information-processing theory* melihat bahwa manusia memiliki

sumber daya kognitif yang terbatas (Baran & Davis, 2013, p. 233). Terbatasnya sumber daya kognitif seseorang, membuat seseorang akan kewalahan melakukan hal lainnya dan memusatkan seluruh perhatiannya pada satu hal saja (Baran & Davis, 2013, p. 233). Hal ini biasanya terjadi jika kita diterpa berbagai informasi sekaligus. Hal ini kemudian mendorong sumber daya kognitif kita pada ambang batas, sehingga tidak heran kita gagal memproses suatu informasi (Baran & Davis, 2013).

Dalam memproses sebuah informasi, berbagai aktivitas pun terlibat mulai dari memahami, berlatih, berpikir, memecahkan masalah, berimajinasi, melupakan, dan mengingat (Schunk, 2012, p. 165). Schunk (2012) menjelaskan bahwa awalnya, pemrosesan informasi dimulai dari stimulus (*input*) yang diberikan kemudian masuk ke dalam indra manusia. Dari indra tersebut, stimulus akan diterima oleh *sensory register* untuk kemudian diteruskan ke dalam memori manusia yang terbagi menjadi *short term memory* dan *long term memory*.

Dalam konteks penelitian ini, *information-processing theory* akan digunakan untuk melihat bagaimana kemudian seseorang dapat memproses informasi dan memasukkannya dalam ingatan mereka. Baran & Davis (2013, p. 233) mengatakan, terkadang sebuah media memasukkan terlalu banyak informasi dalam sebuah produk media. Beberapa juga menyajikannya dengan kombinasi visual dan teks, yang bisa berdampak pada proses penerimaan informasi.

Di sini, peneliti menggunakan *information-processing theory* sebagai dasar untuk melihat bagaimana stimulus yang diberikan pada audiens yakni bentuk interaktif naratif kemudian dapat diterima dan masuk ke dalam memori seseorang. Teori ini akan peneliti gunakan sebagai dasar mengenai asumsi bagaimana seseorang dapat mengingat atau tidak mengingat sebuah informasi khususnya dalam bentuk interaktif naratif.

2.2.2 Recall

Keberhasilan seseorang memproses sebuah informasi baru dapat dilihat dari adanya perubahan perilaku seseorang (Baharun, 2018). Salah satu faktor penting yang memengaruhi pemrosesan informasi seseorang adalah ingatan atau memori seseorang. Pasalnya, untuk dapat menggunakan kembali sebuah informasi, diperlukan ingatan untuk melihat kembali pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya (Baharun, 2018, p. 186).

Menurut Kalat (2009), untuk dapat mengingat sesuatu ada beberapa tahapan yang terjadi. Pertama adalah *encoding*, yakni proses memasukkan informasi ke dalam memori. Kedua adalah *storage*, yakni tahapan ketika informasi disimpan dan bertahan dalam memori. Kemudian yang ketiga adalah *retrieval*, yakni sebuah proses pengambilan informasi dari memori. Setiap informasi yang masuk ke dalam otak harus melewati ketiga proses ini. Namun, tidak semua informasi yang masuk ke dalam otak kemudian tersimpan dalam ingatan. Menurut Baharun (2018), hal ini bergantung pada seberapa besar perhatian yang dikeluarkan seseorang pada stimulus yang diberikan.

Adapun, konsep memori ini tak lepas dari *Information-processing theory* yang telah dijelaskan. Dalam memproses informasi, memori menjadi bagian penting. Memori ini sendiri terbagi menjadi dua yakni *short-term memory* dan *long-term memory* (Schunk, 2012, p. 166). *Short-term memory* merupakan memori jangka pendek yang memiliki batas waktu penyimpanan. Sehingga, untuk bisa berada dalam memory, informasi tersebut harus terus diulang. Sementara itu, *long-term memory* merupakan memori jangka panjang tempat menyimpan informasi yang dapat bertahan lama dengan kapasitas yang lebih besar (Kalat, 2009). Dalam penelitian ini, peneliti akan berfokus pada *short term memory* audiens setelah membaca berita dengan bentuk interaktif naratif.

Di sisi lain, untuk menggunakan kembali informasi yang telah tersimpan dalam memori dilakukanlah aktivitas *recall*. Aktivitas *recall* ini merupakan kegiatan seseorang untuk memunculkan kembali informasi atau ingatan yang telah tersimpan sebelumnya (Abdillah, 1997). Menurut Bhinnety (2008), ada beberapa hal yang kemudian membuat seseorang gagal memunculkan kembali ingatan tersebut. Yakni *displacement* atau pergantian informasi dan *interference* atau adanya gangguan.

Media dengan berbagai bentuk format penyampaian informasinya memiliki dampak yang berbeda pada bagaimana audiens memunculkan kembali informasi yang mereka terima. *Recall* atau kemampuan seseorang untuk memunculkan informasi atau ingatan inilah yang kemudian menjadi dimensi yang akan diukur dalam penelitian ini. Untuk mengukur kemampuan *recall* audiens, peneliti menggunakan pengukuran daya ingat oleh Juliette H. Walma van der Molen & Tom H. A. van der Voort (1997).

Dalam pengukuran daya ingat tersebut, terdapat tiga dimensi pengukuran daya ingat yang mencakup *reading proficiency*, *mental effort*, dan *recall*. *Reading proficiency* merupakan dimensi untuk mengetahui kemampuan membaca audiens. *Mental Effort* merupakan dimensi untuk mengetahui upaya mental yang dilakukan audiens saat menerima informasi. *Recall* merupakan dimensi untuk mengukur kemampuan ingatan audiens akan sebuah informasi. Terdapat enam komponen yang kemudian dijadikan indikator pengukuran, yakni ingatan akan peristiwa, tempat, informasi yang penting, penyebab, konsekuensi, dan informasi detail.

Dari ketiga dimensi daya ingat, peneliti akan berfokus pada dimensi *recall*. Peneliti hanya berfokus pada dimensi *recall* karena hanya akan mengukur informasi apa saja yang dapat ditangkap oleh audiens setelah mengonsumsi informasi dalam bentuk interaktif naratif. Peneliti tidak akan mengukur kemampuan membaca (*reading proficiency*) dan upaya mental (*mental effort*) dari audiens.

Hal ini karena menurut penelitian yang dilakukan oleh Juliette H. Walma van der Molen & Tom H. A. van der Voort (1997), ternyata kemampuan *recall* audiens tidak bergantung pada kemampuan membaca atau *reading proficiency* audiens. Selain itu, dimensi *mental effort* juga tidak digunakan karena para partisipan tahu bahwa mereka akan diuji, sehingga diasumsikan hal ini akan memengaruhi pemrosesan informasi (Walma van der Molen & Klijn, 2004). Oleh sebab itu, dalam penelitian ini peneliti hanya akan berfokus pada dimensi *recall* audiens.

2.2.3 Bentuk Interaktif Naratif

Dalam menyampaikan sebuah informasi, media dapat menggunakan berbagai format penyampaian. Gerrig (dalam Riedl & Bulitko, 2013, p. 67) menyebut, penggunaan narasi biasa dipakai sebagai alat kognitif untuk memahami sebuah situasi. Salah satu bentuk pengaplikasiannya yakni pada interaktif naratif. Bentuk interaktif naratif merupakan bentuk pengalaman interaktif digital di mana audiens dapat memengaruhi alur cerita (Riedl & Bulitko, 2013, p. 67).

Dalam memengaruhi alur cerita, audiens dapat melakukannya baik dengan berperan sebagai karakter dalam cerita tersebut, mengeluarkan perintah pada karakter yang dikendalikan komputer, atau dapat memanipulasi situasi yang terjadi dalam cerita. Menurut Riedl & Bulitko (2013), bentuk yang paling banyak digunakan adalah bentuk interaktif naratif yang memungkinkan pengguna untuk berperan sebagai karakter utama. Hal ini dapat dilihat pada serial ‘VIRION: Guru Avan’ yang memungkinkan audiens untuk mengambil peran sebagai Guru Avan. Dalam serial ini audiens dapat memengaruhi alur dengan mengambil keputusan pada pilihan tertentu.



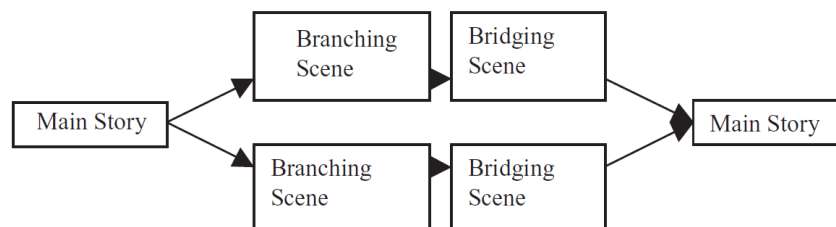
Gambar 2. 1 Serial ‘VIRION: Guru Avan’
Sumber: “VIRION: Guru Avan” (2021)

Bentuk interaktif naratif ini memang banyak digunakan dalam bidang hiburan seperti pada video games, tetapi juga dapat digunakan pada aplikasi yang lebih serius seperti edukasi dan pelatihan (El-Nasr, 2007; Riedl & Bulitko, 2013). Pada kebanyakan cerita, pembaca tidak memiliki kontrol atas karakter yang diceritakan. Namun, bentuk interaktif naratif menyajikan pengalaman yang berbeda kepada para audiensnya. Dengan membiarkan para audiens untuk memengaruhi alur cerita, bentuk interaktif naratif diduga dapat membangkitkan beberapa respon psikologis, seperti meningkatkan perasaan bertanggung jawab pada hal yang dilakukan karakter (Green & Jenkins, 2014, p. 481).

Fitur kunci dari bentuk interaktif naratif ini adalah mengenai bagaimana audiens dapat memengaruhi alur cerita dengan membuat pilihan sesuai dengan preferensi audiens (Riedl & Bulitko, 2013; Rowe et al., 2010). Hal ini memungkinkan audiens untuk terlibat dalam pengalaman naratif, sehingga berpotensi sebagai revolusi sistem komputer yang digunakan untuk menghibur, mendidik, dan melatih audiens (Riedl & Bulitko, 2013, p. 76). Selain itu, keterlibatan bentuk interaktif naratif ini diduga dapat menstimulasi memori, membangkitkan antisipasi, dan juga kesempatan untuk pengembangan pribadi (El-Nasr, 2007, p. 210)s.

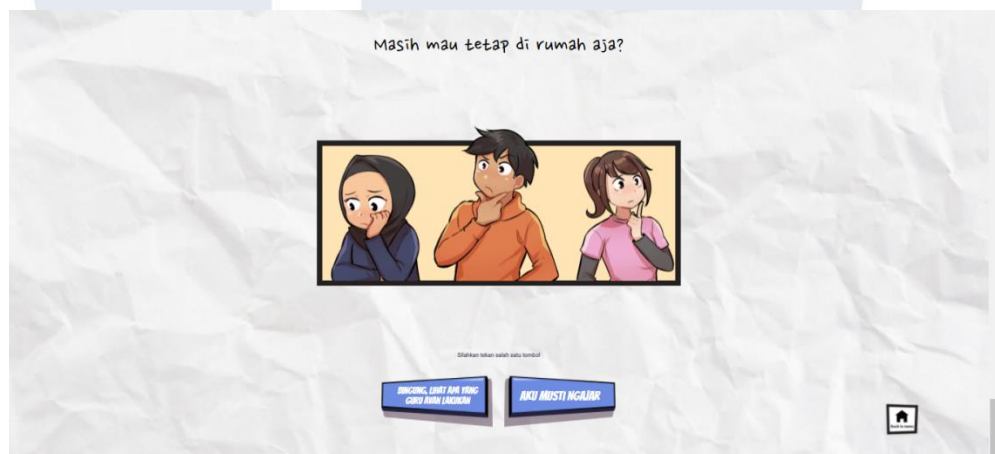
Adapun, bentuk interaktif naratif ini merupakan salah satu bentuk media interaktif. Green & Jenkins (2014, p. 481) menyebut, definisi interaktivitas dapat berbeda-beda tergantung pada mediumnya. Opgenhaffen (dalam O'Brien, 2011) menyebut interaktivitas dapat terbagi menurut dua dimensi, yakni *control over content* dan *conversation*. *Control over content* ini merujuk pada bagaimana audiens mengakses konten, sedangkan *conversation* merujuk pada bagaimana audiens dapat membagikan dan memberikan opini terkait informasi yang dibagikan. Namun, Steuer (dalam Green & Jenkins, 2014, p. 481) mendefinisikan interaktivitas pada seberapa jauh audiens dapat terlibat dalam memodifikasi bentuk dan konten. Definisi inilah yang kemudian digunakan untuk mencerminkan aktivitas interaktif pada bentuk interaktif naratif, yakni interaktivitas *user-to-system* (Green & Jenkins, 2014, p. 481).

Dalam pengaplikasiannya untuk menyampaikan informasi, biasanya audiens akan dihadapkan pada narasi pengantar hingga akhirnya sampai pada titik keputusan (Green & Jenkins, 2014). Titik keputusan ini merupakan percabangan di mana audiens dapat memutuskan untuk memilih alur yang telah disediakan. Dari beberapa percabangan ini, audiens kemudian dibawa kembali pada narasi utama. Struktur ini disebut juga sebagai “Model Yo-Yo” (Hand & Varan, 2009). Struktur seperti ini juga telah dikemukakan oleh beberapa peneliti lainnya seperti “nodal plot struktur” oleh Meadows, “branching from scenes” oleh Garrand (Hand & Varan, 2009).



Gambar 2. 2 Model “Yo-Yo”
 Sumber: Hand & Varan (2009, p. 39)

Gambar 2.2 ini merupakan struktur “Model Yo-Yo” yang mencakup interaktivitas pada struktur naratif. Struktur interaktif naratif dengan percabangan yang mengarahkan audiens para narasi utama seperti ini disebut sebagai struktur yang paling berhasil untuk meningkatkan pengalaman audiens (Hand & Varan, 2007). Biasanya, percabangan ini memuat *navigational cues* sebagai panduan audiens yang ketika diklik akan memunculkan alur cerita (Müller et al., 2021). *Navigational cues* yang mengarahkan pengguna pada pilihan yang terbatas dapat membuat audiens mengambil sebuah kesimpulan.



Gambar 2. 3 Navigational Cues pada Serial ‘VIRION: Guru Avan’
Sumber: “VIRION: Guru Avan” (2021)

Percabangan atau *navigational cues* ini juga dapat dilihat pada serial ‘VIRION: Guru Avan’. Gambar 2.3 memperlihatkan bahwa audiens diminta untuk menempatkan diri sebagai Guru Avan dan menentukan apakah harus mengajar dari rumah atau mengajar secara langsung. *Navigational cues* ini muncul di tengah narasi utama yang kemudian membelokkan alur sesuai dengan pilihan audiens. Pilihan ini muncul beberapa kali yang kemudian pada akhirnya membawa audiens pada narasi utama kembali.

Menurut Müller et al (2021, p. 11) keputusan audiens bisa saja berbeda dari apa yang terungkap pada narasi utama, sehingga hal ini dapat membuat audiens merefleksikan perspektifnya dan berpikir secara kritis.

Oleh sebab itu, peneliti akan menggunakan bentuk interaktif naratif dengan struktur “Model Yo-Yo” yang peneliti temukan pada serial ‘VIRION: Guru Avan’ di Visual Interaktif Kompas (VIK).

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan Bab II dan II yang telah dijabarkan, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

- a. H₀ = Tidak terdapat perbedaan kemampuan *recall* yang signifikan antara bentuk interaktif naratif dan bentuk non-interaktif pada kelompok remaja awal.
- b. H₁ = Terdapat perbedaan kemampuan *recall* yang signifikan antara bentuk interaktif naratif dan bentuk non-interaktif pada kelompok remaja awal.

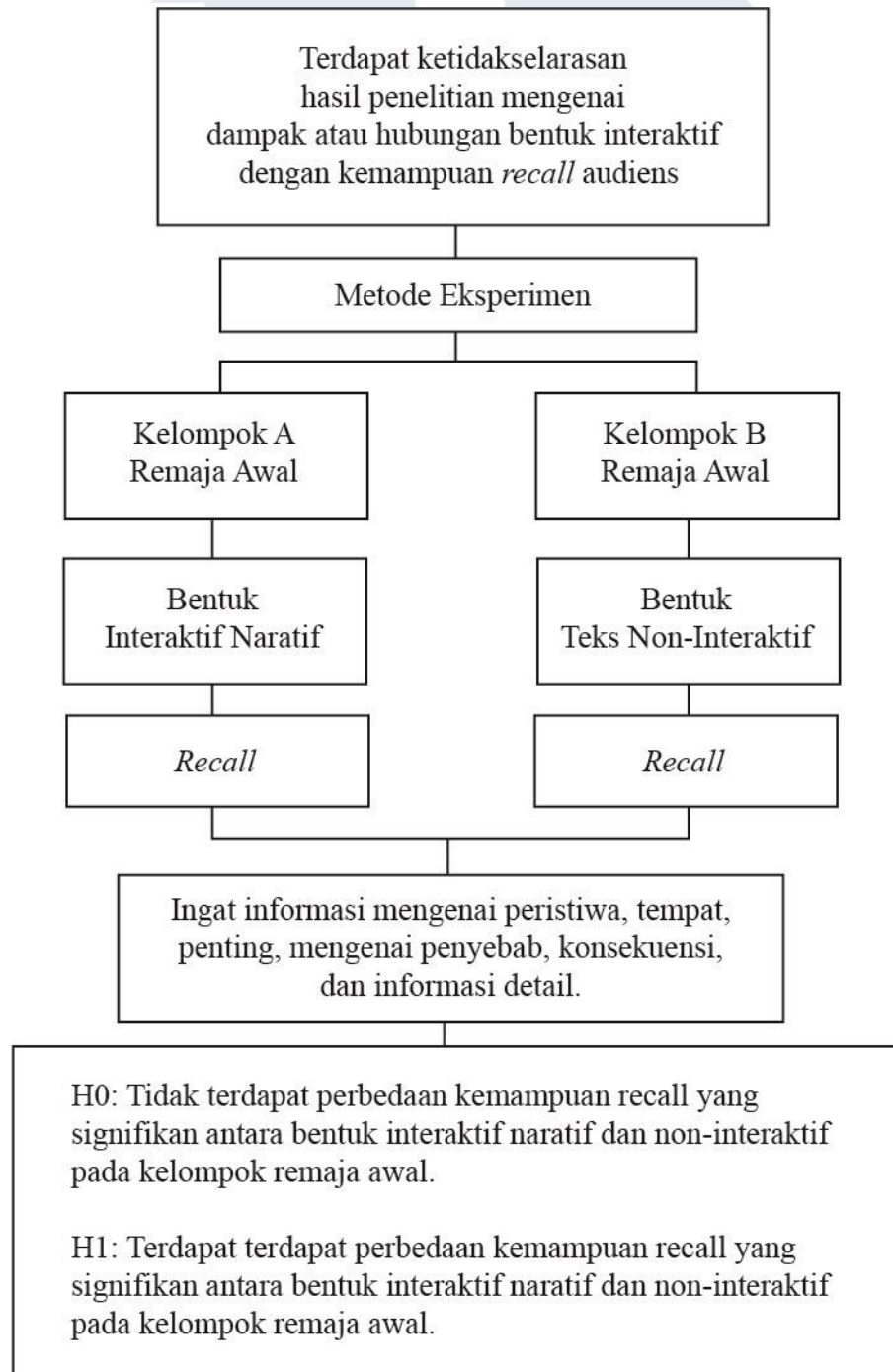
2.4 Alur Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti melihat bahwa penelitian dan penggunaan bentuk interaktif naratif masih minim di Indonesia. Padahal bentuk ini disebut berpotensi sebagai alternatif dalam penyampaian informasi. Pasalnya, bentuk interaktif naratif ini merupakan bentuk interaktif yang memungkinkan audiens untuk dapat memengaruhi alur cerita dengan membuat pilihan sesuai dengan preferensi audiens. Bahkan, keterlibatan audiens bentuk interaktif naratif ini diduga dapat menstimulasi memori.

Di sisi lain, peneliti juga melihat adanya ketidakselarasan hasil penelitian mengenai dampak *recall* pembaca terhadap bentuk interaktif di media. Ada penelitian yang menemukan bahwa bentuk interaktif bisa berdampak pada *recall* audiens. Namun, ada pula penelitian yang menemukan bahwa bentuk interaktif tidak berdampak secara signifikan terhadap *recall* audiens dan memiliki dampak yang tidak jauh berbeda dengan bentuk penyampaian teks non-interaktif biasa.

Oleh sebab itu, pada penelitian ini peneliti akan membandingkan kemampuan *recall* audiens yang membaca bentuk interaktif naratif dan bentuk

teks non-interaktif. Jika terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara kedua kelompok, maka bisa jadi bentuk interaktif naratif memiliki dampak pada *recall* audiens.



Gambar 2. 4 Alur Penelitian

NUSANTARA