

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Saat ini, medium atau bentuk penyajian informasi oleh media telah beragam dengan hadirnya berbagai teknologi. Salah satunya menghadirkan bentuk penyajian informasi dalam bentuk interaktif naratif. Bentuk ini memungkinkan audiens untuk berpartisipasi dalam sebuah cerita yang menarik dan kaya akan pengalaman (Rowe et al., 2010, p. 1). 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, p. 68; Rowe et al., 2010, p. 1).

Bentuk interaktif naratif ini telah banyak dipakai di beberapa bidang, seperti video games, permainan edukasi, hingga simulasi pelatihan (El-Nasr, 2007, p. 209). Kebanyakan konsep ini digunakan untuk keperluan *entertainment* atau hiburan semata (Green & Jenkins, 2014, p. 480). Namun, media saat ini telah menggunakan konsep interaktif naratif dalam pelaporannya sebagai alternatif (Le Masurier, 2015). Para peneliti juga melihat adanya potensi pada peran interaktif naratif dalam aplikasi yang lebih serius seperti edukasi hingga periklanan (Riedl & Bulitko, 2013, p. 75). Pasalnya, aktivitas pada media, pilihan, kontrol, dan alur bisa menjadi kebutuhan bagi generasi selanjutnya dalam mengonsumsi berita (Sundar & Limperos, 2013, p. 515).

Adapun, setiap bentuk media memiliki dampaknya tersendiri bagi audiens. Dampak ini umumnya dapat dilihat dari adanya perubahan pada segi kognitif, afektif, dan konatif (Halik, 2013, p. 121). Dampak kognitif merujuk pada fungsi informatif atau tambahan pengetahuan; dampak afektif merujuk pada emosi, perasaan, dan sikap; dan efek konatif yang merujuk pada niat seseorang untuk melakukan sesuatu menurut apa yang ia terima (Halik, 2013, p. 122). Dalam hal ini, dampak kognitif akhirnya menjadi tahap awal bagi seseorang untuk dapat

menerima informasi baru dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Di antaranya, ingatan seseorang akan suatu informasi menjadi faktor penting untuk meningkatkan dampak kognitif (Schunk, 2012).

Pada sebagian besar bentuk media, telah diketahui dampaknya atau terhadap ingatan atau *recall* seseorang. Seperti media televisi yang diketahui lebih efektif dalam meningkatkan *recall* atau ingatan akan sebuah informasi dibandingkan dengan media radio. Hal ini dikarenakan melihat berita dinilai lebih efektif dibandingkan dengan hanya mendengarnya (Pipps et al., 2009, p. 3).

Di sisi lain, penelitian yang merujuk pada media *online* beberapa telah menunjukkan dampak akan *recall*. Pipps et al (2009) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media *online* yang menyajikan bentuk multimedia dengan foto atau video memiliki tingkat *recall* yang lebih rendah dibandingkan dengan teks biasa. Hal ini kemungkinan besar dipengaruhi oleh media yang menyajikan informasi yang terlalu banyak atau menggunakan kombinasi visual dan teks, sehingga memengaruhi proses penerimaan informasi (Baran & Davis, 2013, p. 230).

Sementara itu, penelitian mengenai interaktif naratif juga telah melihat beberapa dampak yang terjadi pada audiens. Beberapa studi mengenai interaktif naratif berbasis fiksi menunjukkan bahwa interaktivitas sebuah medium dapat berkontribusi dalam membangun empati dan *engagement* pengguna (Müller et al., 2021, p. 2). Selain itu, interaktif naratif juga disebut berdampak menghilangkan prasangka bagi kelompok tertentu (Parrott et al., 2017).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Chung & Zhao (2004), konsep interaktif berupa *hypertext* dan *hyperlink* dapat mendorong dampak kognitif pada seseorang. Pasalnya, interaktivitas seperti *hyperlink* disebut dapat membuat seseorang menyerap informasi lebih banyak (Sundar, 2012). Hal ini pun dinyatakan oleh Xu & Sundar (Xu & Sundar, 2016, p. 620) yang melihat bahwa interaktivitas berupa *click*, *drag*, dan *zooming* dapat meningkatkan ingatan akan

informasi. Dari penelitian tersebut, dapat dilihat bahwa konsep interaktivitas pada media berdampak pada ingatan audiens.

Namun ada penelitian lain yang menunjukkan hasil yang sebaliknya dengan penelitian yang dilakukan oleh Xu & Sundar. Ada penelitian yang menemukan bahwa fitur interaktif seperti multimedia tidak membantu *recall* pembaca (Richter & Courage, 2017). Richter & Courage (2017, p. 100), menyebut bahwa keterlibatan audiens akan bentuk interaktif multimedia tidak berpengaruh pada *recall* karena banyaknya distraksi. Dari penelitian ini, diketahui bahwa fitur interaktif multimedia tidak berpengaruh terhadap kemampuan *recall* audiens. Dengan melihat perbedaan hasil penelitian terdahulu tersebut, peneliti kemudian akan memastikan apakah bentuk interaktif yang disajikan pada interaktif naratif dapat memiliki dampak dengan *recall* seseorang akan informasi.

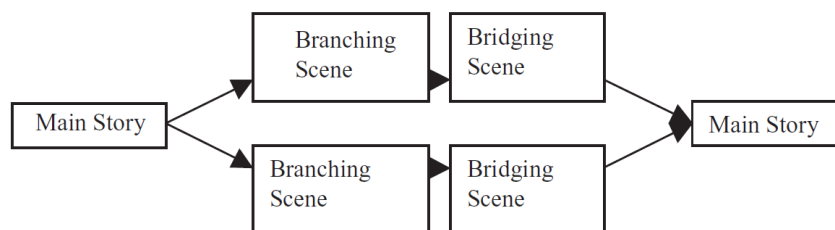
Untuk melihat kemungkinan dampak interaktif naratif pada *recall* seseorang, peneliti akan mengomparasikan tingkat *recall* kelompok audiens yang membaca bentuk interaktif naratif dengan kelompok audiens yang membaca bentuk non-interaktif. Jika terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara kedua kelompok, maka bisa jadi bentuk interaktif naratif memiliki dampak pada *recall* audiens (Hardani et al., 2020). Menurut Sundar et al. (2014), keterlibatan audiens secara fisik akan medium yang dikonsumsi dapat berpengaruh pada bagaimana mereka mengingat hal yang disampaikan. Sehingga, ada kemungkinan bahwa bentuk interaktif naratif kemudian memiliki dampak pada *recall* atau ingatan seseorang.

Adapun, peneliti mengacu pada 3 dimensi pengukuran daya ingat oleh Juliette H. Walma van der Molen & Tom H. A. van der Voort (1997), yang mencakup *reading proficiency*, *mental effort*, dan *recall*. 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. Sehingga, dalam penelitian ini peneliti tidak akan mengukur kemampuan membaca (*reading proficiency*) dan upaya mental (*mental effort*) dari audiens.

Di Indonesia sendiri, bentuk interaktif naratif ini masih minim. Beberapa di antaranya yakni Visual Interaktif Kompas (VIK) dan Tempo Interaktif. Tempo Interaktif menyajikan bentuk interaktif naratif salah satunya dalam konten ‘Cairkan Dana Kartu Indonesia Pintar’. Bentuk interaktif naratif ini merupakan bentuk pelengkap dari artikel *in-depth* ‘Sengkarut Program Indonesia Pintar: Rekening Melompong Kartu Ungu’. Para pembaca akan terpapar mengenai informasi lengkap sebelum kemudian mencoba bentuk interaktif naratif yang disajikan, sehingga akan sulit untuk melihat kemampuan *recall* pembaca ini merupakan dampak murni dari bentuk interaktif naratif yang disajikan.

Sedangkan, pada Visual Interaktif Kompas (VIK) bentuk interaktif naratif diterapkan pada ‘VIRION: Guru Avan’. Serial ini kemudian penulis pilih sebagai objek penelitian karena bukan konten pelengkap dalam sebuah artikel, melainkan bentuk interaktif naratif yang digunakan untuk menyambung narasi. Sehingga, dengan menggunakan konten tersebut peneliti dapat melihat bahwa kemampuan *recall* pembaca ini merupakan dampak murni dari bentuk interaktif naratif yang disajikan dan bukan hasil paparan dari artikel yang sebelumnya disajikan seperti pada ‘Cairkan Dana Kartu Indonesia Pintar’ di Tempo Interaktif.



Gambar 1. 1 Model “Yo-Yo” pada Interaktif Naratif

Sumber: Hand & Varan (2009, p. 39)

Selain itu, bentuk interaktif naratif ‘VIRION: Guru Avan’ juga peneliti pilih karena menggunakan Model “Yo-Yo”. Model ini merupakan bentuk interaktif naratif yang menggunakan *branching* atau percabangan yang membuat audiens

dapat memilih, tetapi akan tetap membawa audiens pada narasi utama yang ingin disampaikan (Hand & Varan, 2009). Pada konten Tempo Interaktif sendiri, tidak menggunakan model ini karena bentuk interaktif naratif Tempo tidak kembali pada narasi utama, melainkan terus berlanjut ke narasi selanjutnya. Sedangkan, bentuk interaktif naratif disebut baru dapat bekerja jika menggunakan Model “Yo-Yo”, yakni model yang mencakup interaktivitas pada struktur naratif (Hand & Varan, 2009, p. 39) seperti yang terlihat pada Gambar 1.1. Hal ini dinilai dapat membuat audiens menyadari kemungkinan adanya perbedaan keputusan, sehingga audiens bisa bebas untuk mempertimbangkan dan memersepsikan hasil akhir yang disajikan (Müller et al., 2021).

Adapun, serial ‘VIRION: Guru Avan’ ini ditujukan untuk memberikan informasi kepada anak-anak dan remaja. Visual Interaktif Kompas (VIK) melihat kelompok anak-anak dan remaja kurang terlayani oleh media terkait informasi mengenai Covid-19 (Visual Interaktif Kompas, 2021). Oleh karena itu, peneliti dalam penelitian ini akan berfokus pada partisipan anak-anak dan remaja yang dikelompokkan pada usia 10 hingga 14 tahun yang merupakan kelompok usia remaja awal. Dengan begitu, peneliti akan melihat apakah konten yang ditujukan kelompok anak dan remaja yang disajikan oleh Visual Interaktif Kompas (VIK) dapat berdampak pada *recall* target audiens mereka.

Berdasarkan paparan di atas, penelitian terdahulu belum bisa memastikan apakah interaktif naratif berdampak pada kemampuan recall. Dengan demikian, penelitian ini akan meneliti hal tersebut dan menyediakan data mengenai kemungkinan dampak yang dihasilkan bentuk interaktif interaktif yang disajikan media dengan kemampuan *recall* mereka akan informasi yang disajikan. Untuk memperoleh hasil penelitian, peneliti akan mengomparasikan tingkat *recall* kelompok audiens yang membaca bentuk interaktif naratif dengan bentuk non-interaktif. Nantinya, peneliti akan menggunakan konten interaktif naratif yang diproduksi oleh Visual Interaktif Kompas (VIK) dengan judul VIRION Guru Avan.

Diharapkan, penelitian ini membantu melihat sebuah informasi yang dikemas dengan format interaktif naratif menghasilkan tingkat kemampuan *recall* audiens yang lebih tinggi dibandingkan dengan informasi yang dikemas dengan bentuk non-interaktif. Peneliti melihat bahwa penelitian mengenai interaktif naratif di Indonesia sangat minim, sehingga penelitian ini juga dapat membantu peneliti lain dan media dalam memahami penggunaan interaktif naratif pada berita.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat perbedaan kemampuan *recall* yang signifikan antara bentuk interaktif naratif dan bentuk non-interaktif pada kelompok remaja awal?”

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Menurut rumusan masalah yang telah disampaikan, maka pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Seberapa besar rata-rata skor kemampuan *recall* kelompok remaja awal setelah membaca bentuk interaktif naratif?
2. Seberapa besar rata-rata skor kemampuan *recall* kelompok remaja awal setelah membaca bentuk konten non-interaktif?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui besar rata-rata skor kemampuan *recall* kelompok remaja awal setelah membaca bentuk interaktif naratif.
2. Mengetahui besar rata-rata skor kemampuan *recall* kelompok remaja awal setelah membaca bentuk konten non-interaktif.

## **1.5 Kegunaan Penelitian**

### **1.5.1 Kegunaan Akademis**

Adapun, penelitian ini akan dapat menambahkan data mengenai perbedaan kemampuan *recall* atau ingatan kelompok remaja awal pada bentuk interaktif naratif dan bentuk non-interaktif. Sehingga, penelitian ini dapat menunjukkan hasil yang dapat digunakan sebagai bahan diskusi akademis mengenai bentuk interaktif naratif. Selain itu, penelitian ini dapat menambah referensi dan potensi penelitian selanjutnya mengenai penyajian informasi dalam bentuk interaktif naratif di Indonesia.

### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

Hasil penelitian ini dapat membantu media di Indonesia untuk melihat dampak kognitif, khususnya dalam kemampuan mengingat, dari strategi penyajian interaktif naratif. Penelitian ini juga akan menjabarkan beberapa kelebihan dan kekurangan dari strategi interaktif naratif jika melihat dari sisi kognitif dibandingkan dengan strategi non-interaktif. Diharapkan penelitian ini bisa menjadi acuan bagi media untuk memilih format yang sesuai sehingga bisa berdampak pada audiens yang dituju.

## **1.6 Keterbatasan Penelitian**

Adapun, keterbatasan penelitian ini yakni pada penelitian yang berjenis kuantitatif. Sehingga, penelitian ini terbatas dalam melihat gambaran umum dampak bentuk interaktif naratif media terhadap *recall* audiens. Penelitian ini hanya dapat menjabarkan dan memetakan secara kuantitatif mengenai perbedaan kemampuan *recall* audiens akan informasi yang disampaikan pada bentuk interaktif naratif dan bentuk non-interaktif.