

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa secara umum berita komik belum berhasil memenuhi kepuasan gen Z. Dari empat dimensi, hanya satu dimensi yang berhasil dipuaskan oleh berita komik, yakni dimensi hiburan dengan skor GO 3,71 dan skor GS 3,12. Sementara itu, skor GO tertinggi ada pada dimensi informasi, yakni 4,12.

Pada berita teks, dari empat dimensi, hanya satu dimensi yang berhasil memenuhi kepuasan gen Z, yakni pada dimensi integrasi dan interaksi sosial. Skor GO berita teks pada dimensi integrasi dan interaksi sosial adalah 3,99 dan skor GS 3,8. Skor GO tertinggi pada berita teks ada pada dimensi informasi, sama seperti berita komik. Skor GO berita teks pada dimensi informasi sedikit lebih rendah dari berita komik, yakni 4,1.

Jika dilihat, perbeaan tingkat kepuasan gen Z terhadap berita komik dan berita teks tidak berbeda secara signifikan, meski secara umum skor GO berita komik lebih tinggi dari berita teks. Pada dimensi informasi, skor GO berita komik adalah 4,12 dan skor GO berita teks 4,1. Pada dimensi identitas pribadi, skor GO berita komik adalah 3,6 dan skor GO berita teks 3,5.

Pada dimensi integrasi dan interaksi sosial, skor GO berita komik dan berita teks sama-sama di angka 3,99. Kemudian, pada dimensi hiburan, skor GO berita komik, yakni 3,71, berbeda cukup jauh dari skor GO berita teks, yakni 3,09.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

Peneliti menyadari, di dalam penelitian ini masih terdapat kekurangan, sehingga masih banyak celah yang bisa ditutupi dengan penelitian lebih lanjut. Penelitian ini hanya meneliti berita komik pada satu media, karena itu, peneliti selanjutnya dapat meneliti dengan membandingkan berita komik dari beberapa media. Peneliti juga hanya fokus pada audiens di kelompok usia 18-24 tahun atau gen Z, sehingga masih terbuka peluang penelitian untuk meneliti audiens yang lebih luas.

Penelitian pada jurnalisme komik, selain fokus kepada audiens, juga dapat dilakukan dengan melakukan analisis isi pada berita yang diproduksi. Penelitian selanjutnya juga dapat mengelaborasi interaktifitas dan pengalaman membaca pada berita komik dengan kemungkinan penggunaan konsep UI/UX pada sajian berita komik.

Lebih lanjut, penelitian selanjutnya dapat pula dilakukan secara kualitatif untuk melihat lebih lanjut pola konsumsi atau motif konsumsi berita pada gen Z. Selain itu, juga dapat dilakukan penelitian untuk melihat topik berita apa yang relevan dan menarik bagi gen Z.

5.2.2 Saran Praktis

Media yang memproduksi berita komik dapat melakukan pendistribusian produknya dengan memanfaatkan media sosial yang mengutamakan aspek visual seperti Instagram, TikTok, dan YouTube untuk mendapatkan audiens yang lebih luas. Improvisasi pada produk berita komik juga perlu dilakukan untuk meningkatkan pengalaman pembaca dan memberikan hiburan dengan menambahkan gambar bergerak, suara, ataupun elemen interaktif lainnya yang dapat disesuaikan dengan platform distribusi yang digunakan. Untuk mendapatkan perhatian dari konsumen pada kelompok gen Z, media juga perlu menyajikan berita komik dengan topik yang lebih relevan dan menarik bagi mereka.

