

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. *Digital storytelling* (variabel X) memiliki skor total sebesar 4.680 poin dengan 7 indikator penyusun *digital storytelling*. Sub variabel yang memiliki skor paling tinggi atau paling berpengaruh pada penerimaan informasi konten “Kok Bisa?” pada audiens adalah indikator *dramatic question* dan *economy* (durasi). Indikator *dramatic question* dan *economy* memiliki total skor sebesar 343. Indikator *dramatic question* menjadikan indikator ini sebagai ciri khas dari “Kok Bisa?” yaitu “*stay curiosity*”. Lalu penonton menilai durasi 3-10 pada konten “Kok Bisa?” dinilai menjadi keunggulan “Kok Bisa?” sebagai kanal edukatif namun tidak membosankan. Sedangkan indikator *digital storytelling* yang memiliki skor paling rendah dalam penggunaan *digital storytelling* pada konten “Kok Bisa?” adalah indikator musik pengiring dengan total skor 318. Hal ini mengindikasikan bahwasanya “Kok Bisa?” perlu meningkatkan dan memperhatikan unsur musik pengiring dalam memainkan emosi pada musik agar mampu meningkatkan atensi audiens.

2. Hasil dari masing-masing indikator pada variabel Y (literasi media) yang cukup tinggi. Melalui hasil perhitungan skor nilai tertinggi dan terendah pada variabel Y, didapatkan bahwa tingkat literasi penonton

kanal Youtube “Kok Bisa?” tergolong kategori sangat tinggi dengan skor sebesar 2.387 dan presentase sebesar 85, 25%. Indikator yang memiliki skor tertinggi adalah evaluasi yaitu pemahaman informasi oleh penonton “Kok Bisa?”. Kemudahan informasi dari konten “Kok Bisa?” mampu membantu peningkatan pemahaman informasi oleh penonton. Sedangkan indikator terendah pada variabel Y adalah sintesis. Penonton menilai bahwa dalam memproduksi pesan dapat dilakukan, namun masih terbatas kadangkala pada informasi baru yang akan diproduksi kembali, sehingga perlu kreativitas lebih dari penonton untuk menyampaikan informasi dengan cara unik dan beragam

3. *Digital storytelling* memiliki pengaruh terhadap tingkat literasi media khalayak kanal Youtube “Kok Bisa?”. Hal ini didapatkan melalui analisis teori Potter dan akumulasi data kuantitatif regresi linier sederhana. Melalui analisis regresi linier sederhana didapatkan artinya *digital storytelling* (variabel X) memberikan kontribusi terhadap variabel literasi media penonton (variabel Y) kanal Youtube “Kok Bisa?” sebesar 70%. Sedangkan faktor lain sebesar 30% peneliti kaji melalui studi pustaka dan didapatkan bahwa faktor seperti kontrol diri, rasa ingin tahu, dan lingkungan keluarga akan menentukan tingkat literasi media seseorang. Lalu perhitungan skor koefisien determinasi R *Digital storytelling* sebesar 0,836 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel X (*digital storytelling*) dan variabel Y (literasi media) sangat kuat.

5.1.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memiliki beberapa saran yang diharapkan sebagai berikut:

1. Agar dapat memaksimalkan penerimaan pesan oleh audiens, diharapkan menjadi evaluasi bagi “Kok Bisa?” dalam mengembangkan konten-konten edukasi hiburan lainnya. Indikator yang belum mendapatkan hasil maksimal, diharapkan dapat menjadi perhatian “Kok Bisa?”, agar tujuan konten dapat tercapai dengan maksimal. Penggunaan musik pengiring yang emosional perlu ditekankan kembali untuk memperkuat penerimaan informasi penonton terhadap informasi “Kok Bisa?”.
2. Dikarenakan penelitian ini hanya berfokus kepada *digital storytelling*, diharapkan akan ada penelitian lain yang dilakukan untuk melihat faktor lain yang mempengaruhi literasi media khalayak. Penelitian ini nantinya dapat dimanfaatkan oleh praktisi Ilmu Komunikasi, tenaga kerja dan staff pendidikan, *content creator* agar dapat memaksimalkan digitalisasi sebagai sumber informasi yang bermanfaat dan berdampak kepada literasi media pengguna.
3. Konten edukasi namun menghibur seperti “Kok Bisa?” kedepannya dapat kita kenalkan kepada banyak orang diluar sana melalui kebebasan sosial media yang kita punya. Mengambil peran dalam meningkatkan kembali semangat belajar pada diri sendiri dan orang lain dapat kita tingkatkan dengan memperkenalkan “Kok Bisa?” ataupun kanal Youtube lainnya.