

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai analisis naratif dalam menciptakan minat penonton pada konten edukatif *Clash of Champions* di era digital sebagai program edutainment yang disiarkan oleh Ruangguru dapat disimpulkan:

1. Struktur naratif dan teknik naratif terbukti efektif dalam menciptakan minat penonton pada konten edukatif. Analisis terhadap tiga episode dengan jumlah penonton tertinggi menunjukkan bahwa struktur lima tahap Tzvetan Todorov (*equilibrium, disruption, recognition, attempt to repair, dan new equilibrium*) digunakan secara konsisten untuk membangun alur cerita yang menarik dan penuh ketegangan. Penerapan teknik sinematik seperti musik dramatis, pencahayaan arena, *close-up* ekspresi peserta, serta grafis layar memperkuat daya tarik emosional dan menciptakan pengalaman menonton yang imersif. Narasi yang terbentuk mampu mendorong rasa penasaran dan mempertahankan keterlibatan audiens dari awal hingga akhir tayangan.
2. Elemen-elemen naratif memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan emosional penonton pada konten edukatif. Tantangan akademik seperti penghitungan cepat, logika visual, dan pemecahan masalah dikemas dalam format *reality show* kompetitif yang menghibur. Kehadiran arena modern, host interaktif, serta interaksi antar peserta menciptakan nuansa kompetitif yang seru namun tetap mendidik. Dengan demikian, penyajian materi belajar tidak terasa menggurui, melainkan menyatu dengan alur cerita yang

membangkitkan empati, motivasi, dan semangat belajar. Hal ini menunjukkan bahwa *Clash of Champions* merupakan contoh strategi *edutainment* yang efektif dalam menjangkau generasi muda di era digital, sekaligus memperlihatkan potensi narasi sebagai media pembelajaran alternatif di platform digital.

## 5.2 Saran

Berdasarkan temuan-temuan dalam penelitian ini, beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi Kreator Konten dan Produser Program

Kreator dan produser *Clash of Champions* disarankan untuk terus mengeksplorasi teknik naratif yang dapat lebih memperkaya pengalaman penonton, terutama dengan memanfaatkan elemen kejutan dan peningkatan ketegangan sepanjang kompetisi. Strategi naratif yang lebih mendalam dan terstruktur dapat memperkuat keterlibatan emosional audiens dan meningkatkan daya tarik program edukatif di masa depan.

### 2. Bagi Platform Digital Pendidikan

Platform pendidikan digital seperti Ruangguru dapat terus mengembangkan format *edutainment* ini dengan menambahkan lebih banyak elemen interaktif dan kolaboratif, seperti tantangan berbasis teknologi yang melibatkan penonton secara langsung. Dengan menggabungkan teknik naratif yang lebih inovatif, mereka dapat meningkatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan lebih mendalam bagi audiens.

### 3. Bagi Peneliti dan Akademisi

Penelitian ini membuka peluang untuk kajian lebih lanjut mengenai penggunaan narasi dalam konten edukatif, khususnya di platform digital. Studi lebih lanjut dapat menggali teknik naratif yang lebih kompleks serta implikasinya terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan keterlibatan audiens dalam jangka panjang.

