



Universitas
Pembangunan Jaya

kom

Program Studi
Ilmu Komunikasi

STORYTELLING

Materi pembelajaran ini merupakan bagian dari Program Bantuan Pengembangan dan Penyelenggaraan Pembelajaran Digital (P3D) tahun 2024 oleh Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Ristek, dan Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Ristek, dan Teknologi.

CREATIVE TECHNOLOGIES & TRANSMEDIA EXPERIENCE

HOME

BLOG



TEKNIK PRODUKSI NASKAH DAN VIDEO



POKOK BAHASAN

CREATIVE TECHNOLOGIES & TRANSMEDIA EXPERIENCE

- *Technologies that inspire and frustrate*
- *Location based storytelling*
- *Lowtech transmedia strategies*
- *Choosing the right technologies*
- *Projection mapping, affordance, constraint, audience*

CREATIVE TECHNOLOGY

PENGGUNAAN TEKNOLOGI DALAM PRODUKSI KARYA KREATIF. DIPERLUKAN FOKUS KHUSUS PADA PROSES ADAPTASI DAN BEKERJA DENGAN TEKNOLOGI MUTAKHIR; MENGGABUNGKAN KERJA KREATIF DENGAN PENGEMBANGAN TEKNIS.

(Oliver Brown)



CREATIVE TECHNOLOGY & TRANSMEDIA EXPERIENCE

- *Divergence*, ledakan format dan konteks yang berbeda, konten dipersonalisasi dan selalu berubah.
- *Audience* menjadi 'prosumen'.
- Tren pada media menuju pengalaman yang semakin interaktif. Produksi kreatif berubah secara radikal seiring semakin besar kendali pengguna.
- Sistem interaktif menghasilkan peristiwa yang tidak linear, pengguna tidak perlu menjalani pengalaman dari awal hingga akhir, dengan dampak:
 - Menjadi lebih mudah untuk menentukan perangkat keras yang dibutuhkan.
 - Perlu pengujian dan debugging karena potensi skenario yang tidak dapat diprediksi atau kesalahan desain yang kompleks.



CREATIVE TECHNOLOGY & TRANSMEDIA EXPERIENCE

Oliver Brown



Cepatnya perubahan dan kebutuhan berinovasi dengan teknologi baru; penyampaian cerita pun harus bertransformasi.



Merubah cara kerja dengan media yang semakin interaktif dan non-linear.



Kemampuan menangani integrasi berbagai media ke dalam pengalaman yang koheren sangat dibutuhkan.

PENDEKATAN INTERAKTIFITAS PADA TEKNOLOGI KREATIF

- Konsep keterjangkauan (*affordance*) perangkat teknologi berkaitan erat dengan perencanaan proyek transmedia.
- Konsep keterjangkauan (*affordance*) meliputi dua aspek yaitu kemungkinan penggunaan dan dampak teknologi.
- Donald Norman dalam "*The Design of Everyday Things*" menjelaskan keterjangkauan terakit dua asepek:
 - Keterjangkauan → berkaitan dengan apa yang langsung terlihat oleh seseorang, sebagai cara merancang interaksi yang baik.
 - Kendala → fisik, logis dan budaya
- Keterjangkauan adalah tindakan-tindakan yang dapat dirasakan dan mungkin dilakukan.
- Kendala adalah hal-hal yang tidak mungkin, melekat atau dipaksakan.
- Kita dapat menganalisis media, objek, program, perangkat, dan *platform* dalam hal keterjangkauan dan kendala pada proyek *transmedia storytelling*.



TEKNOLOGI KREATIF DALAM KONTEKS PENGALAMAN AUDIENCE

- Manusia dengan faktor-faktor persepsi, spasial, sosial dan kontekstual lain merupakan pusat pengalaman terkait teknologi dengan keterjangkauan dan kendalanya.
- Benedict Anderson, dalam *Theory of imagined communities*, memetakan teknologi komunikasi berita cetak, radio dan TV telah membentuk masyarakat dengan menjadi platform berbagi pengalaman.
- Edward Hall melalui teori *proxemics*, studi tentang ruang, skala dan jarak menjelaskan zona interaksi mencerminkan kondisi berbeda, bergantung isu privasi dan jumlah orang. Zona-zona tersebut mempunyai arti berbeda kaitannya dengan psikologi sosial manusia, khususnya privasi. Teknologi media dapat mengeksploitasi, memengaruhi dan mengubah dasar-dasar tersebut.
- Saat ini era perangkat wearable *VR* dan *AR* jadi arus utama. *Headset* realitas virtual menawarkan visi 3D lengkap yang dihasilkan komputer virtual. Tantangan *VR* dan *AR* berkisar pada fakta bahwa pengguna yang mengendalikan perangkat.



TECHNOLOGY THAT INSPIRE & FRUSTATE

Teknologi yang digunakan dalam penceritaan transmedia menginspirasi kreativitas dengan menawarkan cara baru untuk melibatkan *audience* dan memperluas narasi di berbagai format. Namun, teknologi tersebut juga menghadirkan tantangan tersendiri.

TEKNOLOGI

INSPIRASI

TANTANGAN

Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR)

- **Lingkungan imersif** yang memungkinkan pengguna untuk mengalami dunia cerita secara langsung.
- Menawarkan **tingkat keterlibatan** yang tidak dapat dilakukan oleh media tradisional.
- Pengguna berinteraksi dengan narasi dengan cara yang unik dan berpotensi mengubah **konsumen pasif** menjadi **partisipan aktif**.

- Pengembangan konten AR dan VR dapat menghabiskan **banyak sumber daya**, memerlukan keterampilan dan peralatan khusus.
- **Aksesibilitas pengalaman** juga **dibatasi** oleh kebutuhan akan perangkat keras tertentu, dan masalah seperti gangguan pada konten yang dieksekusi dengan buruk, merusak imersi, sehingga mengurangi pengalaman.

Media sosial

- Memungkinkan **interaksi waktu riil** antara pendongeng dan *audience*, yang memungkinkan cerita berkembang berdasarkan saran *audience*.
- Menyediakan *platform* bagi **karakter untuk terlibat langsung dengan audience**, menciptakan kesan kehadiran di dunia nyata, dan memperluas narasi melampaui batasan tradisional.

- Laju media sosial yang cepat dapat menyebabkan **penceritaan yang tidak konsisten**, dengan narasi terkadang terasa terputus-putus atau tidak lengkap.
- Mengelola cerita yang kohesif di berbagai *platform* sangat rumit dan dapat **menghasilkan pengalaman yang terfragmentasi** jika tidak dikoordinasikan dengan cermat.

Gaming Engines and Interactive Storytelling Tools

- Memungkinkan kreator **membangun dunia interaktif** yang terperinci dan pemain dapat memengaruhi cerita melalui pilihan mereka.
- Memberdayakan pendongeng untuk menciptakan pengalaman yang **memadukan narasi dengan gameplay**.

- **Kompleksitas teknis** dari mesin dapat menjadi penghalang bagi pencerita tanpa latar belakang pengembangan game.
- Memastikan **koherensi naratif** dalam lingkungan yang sangat interaktif dapat menjadi tantangan, karena tindakan pemain dapat menyebabkan hasil yang tidak diinginkan dan mengganggu cerita.

TEKNOLOGI

INSPIRASI

TANTANGAN

Artificial Intelligence (AI) and Machine Learning

- AI **meningkatkan penceritaan** dengan **mempersonalisasi pengalaman** berdasarkan perilaku dan preferensi pengguna, menciptakan narasi yang unik dan disesuaikan.
- Perangkat AI dapat menghasilkan konten, seperti dialog atau plot, yang **menambah kedalaman dan variasi** cerita.

- Konten yang dihasilkan oleh AI terkadang **tidak memiliki kedalaman emosional** dan kehalusan narasi yang dibuat manusia.
- **Risiko hasil** yang digerakkan oleh AI mungkin **tidak selaras dengan arah cerita** yang dimaksud, mengarah pada pengalaman yang tidak memuaskan atau terputus-putus.

Blockchain and NFTs

- Cara baru bagi **audiens** untuk **terlibat dengan cerita** dengan memungkinkan mereka memiliki aset digital unik yang terkait dengan narasi.
- **Menciptakan hubungan yang lebih dalam** antara audiens dan cerita, menambahkan lapisan nilai dan interaktivitas.

- **Sifat spekulatif NFT dan volatilitas pasar** blockchain dapat membuat beberapa pengguna tidak menyukainya.
- **Masalah lingkungan** yang terkait dengan teknologi blockchain dapat membayangi aspek penceritaan, yang **mengarah pada dilema etika**.

Cross-Platform Integration Tools

- **Memfasilitasi integrasi konten** yang lancar di berbagai platform serta membantu memastikan pengalaman narasi yang konsisten.
- Memudahkan untuk **mempertahankan kesinambungan cerita dan menyampaikan konten bersamaan** di berbagai media, meningkatkan pengalaman transmedia.

- **Kesalahan sinkronisasi** atau bug pada platform, dapat mengganggu alur penceritaan.
- Memastikan bahwa semua platform memberikan pengalaman yang seragam merupakan tantangan, dan setiap **perbedaan dapat menyebabkan narasi yang terpecah-pecah**.

Streaming and On-Demand Media

- Layanan streaming **memungkinkan struktur narasi yang fleksibel**, dengan kreator dapat bereksperimen dengan format konten episodik atau penceritaan interaktif.
- Sifat media streaming yang sesuai **permintaan memberi audiens kendali** dalam mengonsumsi cerita dan meningkatkan keterlibatan.

- Banyaknya konten yang tersedia di platform streaming dapat **menyulitkan cerita individual** untuk menonjol.
- **Perubahan dalam algoritma atau kebijakan platform** dapat memengaruhi visibilitas dan aksesibilitas konten, yang memengaruhi jangkauan dan keterlibatan *audience*.

TITIK TEMU CREATIVE TECHNOLOGY & TRANSMEDIA EXPERIENCE



INTERAKTIFITAS DAN IMERSI

Pengalaman transmedia menjadi lebih interaktif dan imersif, yang memungkinkan audiens menjadi peserta aktif daripada penonton pasif.



INTEGRASI LINTAS *PLATFORM* DAN *USER GENERATED CONTENT*

Integrasi lintas platform dan kontribusi audience pada dunia cerita, membangun narasi atau karya seni penggemar, yang dapat dimasukkan ke dalam pengalaman transmedia resmi.



DATA DAN PERSONALISASI

Menyesuaikan pengalaman transmedia untuk setiap individu, menyediakan narasi yang dipersonalisasi yang beradaptasi berdasarkan interaksi pengguna.

LOCATION BASED STORYTELLING

- Bentuk narasi yang dikaitkan dengan lokasi geografis tertentu, di mana latar fisik itu sendiri memainkan peran penting dalam cara cerita dialami dan sering kali bagaimana cerita itu terungkap.
- Difasilitasi teknologi *smartphone*, *GPS*, *augmented reality (AR)*, atau aplikasi interaktif, yang memungkinkan orang terlibat dengan narasi dikaitkan dengan tempat-tempat yang secara fisik mereka hadiri.
- Aspek-aspek kunci *LBS*:
 - Konteks geografis
 - Imersi dan interaksi
 - Integrasi teknologi
 - *Augmented experience*
 - Personalisasi dan non-linear



LOCATION BASED STORYTELLING

(PRATTEN, 2015)

- Tren *LBS* atau penceritaan berbasis lokasi terus meningkat popularitasnya dan banyak keuntungan jika menerapkan pendekatan berbasis penceritaan transmedia.
- *LBS* mencakup berbagai macam pengalaman – tidak semuanya dapat dianggap sebagai penceritaan transmedia.
- Kunci utama pada penceritaan berbasis lokasi adalah memahami *audience* dan menyusun pengalaman berdasarkan berbagai tingkat partisipasi.
- Pengalaman *LBS* dapat berupa satu acara pada jangka waktu tertentu atau berkelanjutan dan dapat diikuti siapa pun serta kapan pun waktunya.
- Pengalaman *LBS* dapat ditujukan untuk penduduk lokal atau pengunjung yakni orang-orang di lokasi yang berbeda.
- Kreator *LBS* harus memiliki informasi demografi dasar, frekuensi dan tingkat hunian di sekitar lokasi, teknografi dan pola lalu lintas dalam mendesain pengalaman penceritaan transmedia.

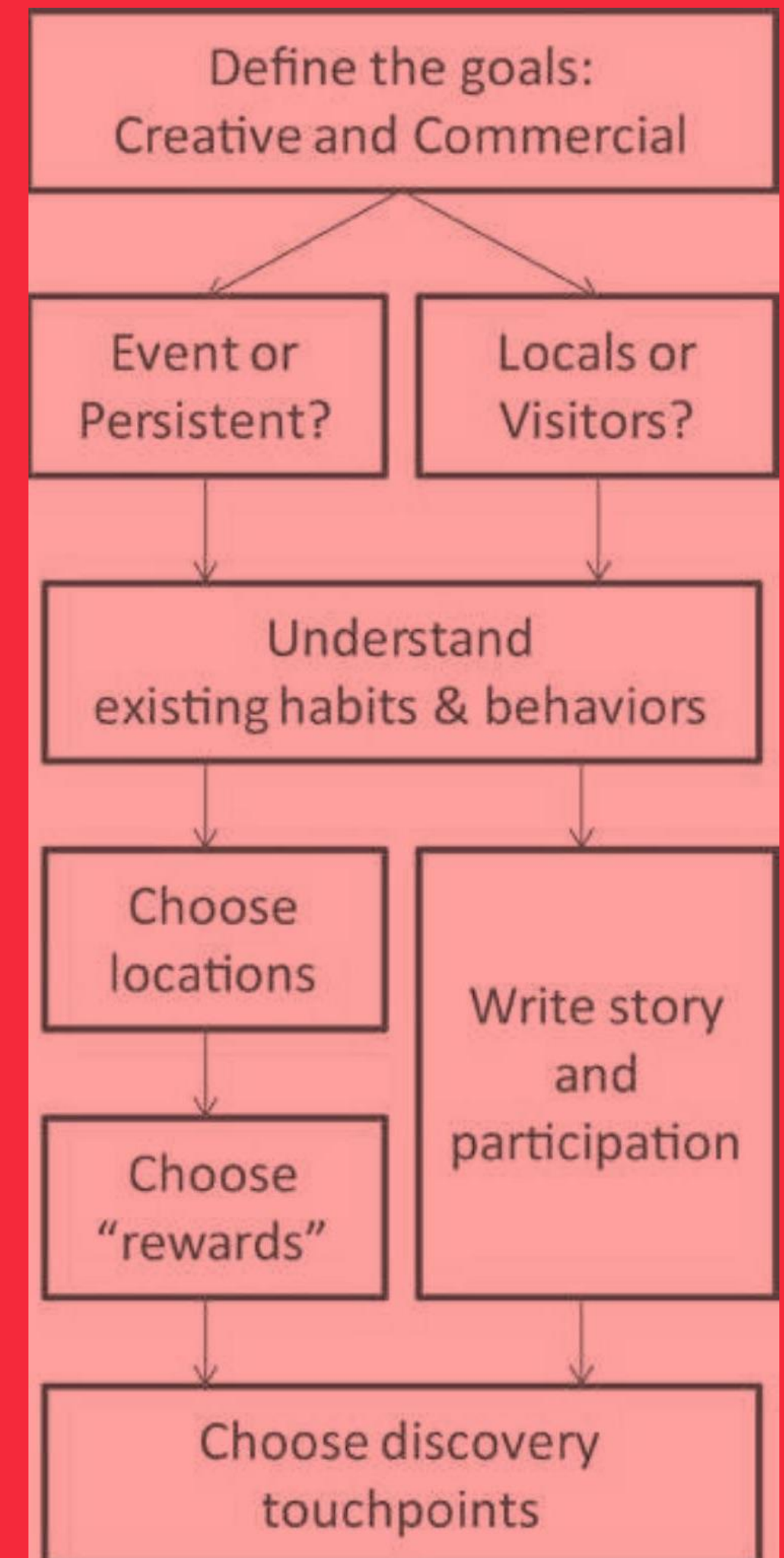


LOCATION BASED STORYTELLING

(PRATTEN, 2015)

Jika kreator mengembangkan pengalaman cerita transmedia berbasis permainan dengan *LBS*:

- Asumsikan bahwa tidak seorang pun ingin membaca sekumpulan aturan sebelum mulai bermain, jadi usahakan agar aturan tersebut terungkap saat permainan berlangsung
- Usahakan agar *audience* mudah terpicat dengan permainan kasual sederhana sebagai pengganti permainan berburu harta karun dan memecahkan teka-teki yang lebih sulit
- Berikan hadiah di awal sehingga pemain tahu bahwa mereka melakukan hal yang benar dan terdorong untuk terus bermain
- Membuat permainan sangat sederhana dan lancar, terdapat tuntutan intelektual, fisik, waktu, dan teknologi yang sederhana.



LOWTECH TRANSMEDIA STRATEGY



- Pendekatan untuk menceritakan kisah melalui berbagai platform dan menggunakan teknologi sederhana, mudah diakses, dan sering kali analog, alih-alih mengandalkan alat canggih atau berteknologi tinggi.
- Fokus strategi pada penggunaan sumber daya dasar secara kreatif untuk menyusun narasi menarik dan dapat menjangkau khalayak luas tanpa teknologi mahal atau rumit.
- Media cetak dan *digital hybrid*, teater komunitas dan radio, seni publik dan pertunjukan jalanan, dan media sosial termasuk di dalam teknologi penceritaan sederhana.
- Karakteristik penceritaan transmedia berteknologi sederhana:
 - Kesederhanaan dan aksesibilitas
 - Pemanfaatan platform yang ada secara kreatif
 - Keterlibatan komunitas
 - Narasi sebagai fokus utama
 - Efektivitas biaya
 - Fleksibilitas strategi

LOWTECH TRANSMEDIA STRATEGY

KEUNGGULAN

- **Jangkauan lebih luas:** menggunakan platform yang dapat diakses oleh lebih banyak orang, terutama mereka yang memiliki akses terbatas ke perangkat berteknologi tinggi, cerita dapat menjangkau audiens yang lebih luas.
- **Keterlibatan yang ditingkatkan:** kesederhanaan perangkat memungkinkan interaksi yang lebih langsung dan personal dengan audience, sehingga terjalin hubungan yang lebih kuat dengan cerita.
- **Relevansi budaya:** strategi penceritaan transmedia berteknologi rendah dapat disesuaikan dengan konteks budaya dan sosial spesifik dari target audience, sehingga narasi menjadi lebih relevan dan berdampak.

TANTANGAN

- **Interaktivitas terbatas:** pendekatan berteknologi rendah mungkin menawarkan lebih sedikit elemen interaktif, yang dapat membatasi kedalaman keterlibatan audience.
- **Skalabilitas:** lebih sulit meningkatkan skala strategi berteknologi rendah, terutama jika strategi tersebut sangat bergantung pada distribusi fisik atau keterlibatan masyarakat setempat.
- **Nilai yang dirasakan:** pendekatan berteknologi rendah mungkin dianggap kurang mengesankan, meskipun ceritanya kuat.





CHOOSING THE RIGHT TECHNOLOGY

- Memilih teknologi yang tepat dalam penceritaan transmedia melibatkan keseimbangan yang cermat antara kebutuhan audiens, tujuan penceritaan, sumber daya yang tersedia, dan kemampuan platform.
- Tujuannya tidak hanya meningkatkan narasi tetapi juga memastikan bahwa cerita dapat diakses, menarik, dan efektif di berbagai platform.
- Faktor-faktor utama yang perlu dipertimbangkan saat memilih teknologi yang tepat untuk proyek transmedia Anda:
 - *Audience*
 - Tujuan *storytelling*
 - *Budget* dan sumber daya
 - Integrasi antar *platform*
 - Interaktivitas dan *engagement*
 - *Scalability*
 - Format konten
 - *User experience*
 - Inovasi VS tradisi
 - Pertimbangan etika dan hukum

PROJECTION, MAPPING, AFFORDANCE, CONSTRAINT, AUDIENCE

Memilih media yang tepat untuk penceritaan transmedia melibatkan pertimbangan cermat tentang bagaimana proyeksi, pemetaan, kemudahan, kendala, dan karakteristik *audience*. Dengan memahami dan menyelaraskan faktor-faktor ini, kreator dapat membuat narasi yang kohesif, menarik, dan mudah diakses di berbagai platform sesuai dengan target *audience*.

- Menyelaraskan proyeksi, pemetaan dan audience dengan sumber daya:

Gunakan pemetaan proyeksi dalam situasi di mana audience dapat berinteraksi secara fisik atau menyaksikan cerita dengan cara yang bermakna. Pastikan kemampuan pemetaan proyeksi (misalnya, dampak visual berskala besar) selaras dengan kebutuhan cerita dan harapan *audience*.



PROJECTION, MAPPING, AFFORDANCE, CONSTRAINT, AUDIENCE



- Menyeimbangkan Kemampuan dan Kendala:
Pilih media yang menawarkan kemampuan yang tepat untuk narasi sambil mempertimbangkan kendala yang mungkin memengaruhi penceritaan. Jika bagian dari cerita bergantung pada visual yang terperinci, *platform* video HD mungkin diperlukan, tetapi harus memperhitungkan kendala potensial seperti ukuran file atau kualitas *streaming*.
- Pendekatan yang berpusat pada audience:
Selalu pertimbangkan *audience* saat memilih media. Preferensi mereka harus memandu teknologi dan platform mana yang digunakan. Pastikan kemampuan media yang dipilih selaras dengan cara *audience* mengonsumsi konten dan bahwa kendala apa pun dapat diatasi.

PROJECTION, MAPPING, AFFORDANCE, CONSTRAINT, AUDIENCE



- Pengelolaan Kendala Secara Kreatif: Manfaatkan kendala berbagai media untuk meningkatkan kreativitas. Misalnya menggunakan Instagram, sifat platform yang berpusat pada visual dan video berdurasi pendek dapat menghasilkan teknik penceritaan yang inovatif seperti cerita mikro atau teka-teki visual.



REFERENSI:

- Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.
- Robert Pratten. 2015. Getting Started with Transmedia Storytelling: a practical guide for beginners 2nd edition, Create Space Independent Publishing Platform.
 - Module 5, Transmedia Storytelling: Narrative worlds, emerging technologies, and global audiences, UNSW Australia.



**THANK YOU FOR
PARTICIPATING!**

Questions? Let us know!