

Analisis Implementasi Transmedia Storytelling pada Game Online: Studi pada VALORANT = Analyzing Transmedia Storytelling Implementation on Online Games: Study on VALORANT

Agil Kunta Dewangga Pramudya, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920516066&lokasi=lokal>

Abstrak

Jurnal ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana transmedia storytelling dapat diimplementasikan dalam sebuah game online dan bagaimana konsep tersebut dapat mendorong terbentuknya online community dan earned media melalui user-generated content. Studi dilakukan pada game online VALORANT yang merupakan game penembak kompetitif, tetapi tetap memiliki perkembangan cerita yang kompleks. Literature based research digunakan untuk mencari bukti pada kasus, dan menguji validitas konsep ataupun teori tertentu, ditambah lagi karena pendekatan ini bersifat sempit dan dapat berfokus pada hubungan antara dua variabel tertentu. Transmedia storytelling pada VALORANT memiliki banyak keuntungan, terutama saat VALORANT dikategorikan sebagai game online. Ditemukan bahwa, transmedia storytelling di dalam VALORANT dapat mendorong terbentuknya online community yang tidak hanya berfokus pada permainannya tetapi juga berfokus pada cerita VALORANT. Hal tersebut direalisasikan melalui terbentuknya komunitas Discord yang terdedikasi pada cerita VALORANT saja. Terbentuknya online community juga mendorong terbentuknya user-generated content yang pada akhirnya mendorong terciptanya berbagai konten cerita dari semesta cerita VALORANT. Oleh karena itu, transmedia storytelling dapat membantu game online tidak hanya membuat para pemainnya tertarik pada permainannya tetapi juga pada semesta cerita yang tercipta.

.....This journal aims to explain how transmedia storytelling can be implemented in an online game and how the concept can form an online community and earned media through user-generated content. The study was conducted on the online game VALORANT which is an online shooter game but still has a complex storyline. Literature-based research is used to find evidence in a case and test the validity of a particular concept or theory. This approach is narrow and focuses on the relationship between two specific variables. This journal found that transmedia storytelling on VALORANT has many advantages, especially when VALORANT is categorized as an online game. It was found that transmedia storytelling in VALORANT can form an online community that not only focuses on the gameplay but also on the VALORANT story. This is done through a Discord community dedicated only to the VALORANT story. The formation of online communities also encourages the formation of user generated content, which in turn encourages the creation of various story elements from the VALORANT universe. Therefore, transmedia storytelling can help online games not only make the players interested in the game but also in the story universe that is created.