

## Persepsi inter-aktivitas khalayak terhadap film interaktif "*Bandersnatch*"

Nadiah Nur Fatina<sup>\*)</sup>, Irwansyah  
*Universitas Indonesia*

Jalan Salemba Raya 4, Jakarta, Indonesia

Email: nadiah.fatina@gmail.com, Phone +621 7867222

**How to Cite This Article:** Fatina, N.N., Irwansyah, I. (2020). Persepsi inter-aktivitas khalayak terhadap film interaktif "*Bandersnatch*". *Jurnal Studi Komunikasi*, 4(2). doi: 10.25139/jsk.v4i2.1887.

Received: 30-08-2019,  
Revision: 13-12-2020,  
Acceptance: 14-01-2020,  
Published online: 01-07-2020

*English Title: Audiences' Perception of Interactivity in "Bandersnatch" interactive movie*

**Abstract** Interactive stories that were developed in video games and storybooks are now applied to films. With the interaction concept in a film, the audience would not be enjoying linear narrative, but also could help in determining the storyline according to the available choices. The interactive story wants to obscure the passive and active action in audio-visual technology and create an intense interaction with humans and the computers to grow stronger emotions between the audience and the movie character or the story. This study used qualitative methods with interview techniques for each person regarding third-order dependency, social presence, and emotions that are built when watching the interactive movie, "*Bandersnatch*". The experience of watching while participate in choosing the storyline, build an intense interaction, satisfaction and made humans as audiences feel closer and feel the emotions of the movie character.

**Keywords:** *interactive film; interactive storytelling; interactivity*

**Abstrak** Cerita interaktif yang pada awalnya dikembangkan di video *game* dan buku cerita kini mulai diterapkan untuk film. Dengan konsep interaksi yang dibawa ke sebuah film, penonton tidak hanya menjadi penikmat narasi konvensional, melainkan dapat terlibat dalam menentukan alur cerita sesuai pilihan yang tersedia sehingga narasi tidak lagi linear. Cerita interaktif ingin mengaburkan batasan tindakan pasif dan aktif dalam teknologi audio visual serta menciptakan interaksi yang intens antara manusia dengan komputer untuk menumbuhkan keterkaitan emosi yang berevolusi menjadi semakin kuat antara penonton dengan karakter yang berada dalam dunia khayalan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara kepada sejumlah individu mengenai pertukaran timbal balik interaksi, kehadiran sosial,

<sup>\*)</sup> *Corresponding Author*

serta kedekatan emosi yang terbangun ketika menonton film interaktif "Bandersnatch". Pengalaman menonton sekaligus berpartisipasi dalam memilih alur cerita menghasilkan interaksi yang intens, kepuasan dan membuat manusia sebagai penonton lebih terasa dekat dan merasakan emosi karakter film tersebut.

**Kata Kunci:** film interaktif; cerita interaktif; inter-aktivitas

## PENGANTAR

Cerita interaktif pada media diterapkan pada permainan *video game* seperti "Life is Strange" yang memiliki pola permainan berupa misi menugaskan pemain untuk memilih salah satu dari dua pilihan untuk tokoh utama di *video game*. Tidak hanya "Life is Strange," permainan narasi interaksi lain berjudul "Until Dawn" dan "Detroit Become Human" juga memiliki pola permainan yang serupa.

Tidak hanya di lingkup *video game* saja, cerita interaktif juga diterapkan pada buku cerita seperti "Goosebumps" yang memiliki ratusan seri dengan berbagai macam tema cerita. Cerita, dari halaman pertama hingga akhir, tidak berurutan karena pembaca dapat memilih alur cerita yang diinginkan dengan membuka nomor halaman tertentu sesuai dengan pilihan.

Media lain yang menerapkan cerita interaktif adalah film. Kemungkinan yang akan terjadi pada media film di masa depan adalah dengan bentuk cerita interaktif yang akan melibatkan penontonnya dalam menentukan alur cerita hingga menghadapi akhir cerita berdasarkan pilihan-pilihan yang telah dipilih sebelumnya. Konsep inter-aktivitas film berawal dari sebuah sistem film interaktif berjudul "Kinoautomat" (Hales, 2005). Film Chekoslovakia ini diproduksi oleh Raduz Cincera dan mendapatkan sambutan yang baik dari penonton saat ditampilkan di pameran Montreal pada tahun 1967. Film interaktif yang ditampilkan di sebuah bioskop khusus dengan sistem *Kinoautomat* berjudul "One Man and His House" ini bercerita tentang seorang pria dan dilema yang dia alami. Penonton dapat menentukan tindakan pria tersebut dengan memilih tombol hijau atau merah. "Kinoautomat" merupakan sistem yang dapat memfasilitasi penonton untuk memilih adegan dari lima pilihan dan menginspirasi untuk membuka peluang baru dalam menikmati film.

Film pada umumnya memiliki alur kronologis pasti, memiliki jarak dengan penonton, dan durasi sudah ditentukan. Tetapi, film interaktif berbeda dengan film biasa karena penonton terlibat dalam alur film dan menentukan akhir cerita film. Penonton merasa adanya pilihan adegan dalam film adalah suatu hal yang menarik (de Sena Caires, 2007) karena muncul perasaan keterlibatan dalam menentukan alur cerita.

Pada akhir tahun 2018, platform *streaming* film Netflix, merilis sebuah film berjudul "Black Mirror: Bandersnatch" yang merupakan film interaktif (Julia Alexander, 2018). "Bandersnatch" menceritakan tentang seorang remaja laki-laki bernama Stefan yang mencoba untuk membuat permainan komputer bernama "Bandersnatch" berdasarkan

buku fiksi dengan judul yang sama. Namun, tanpa Stefan sadari, ketika dia menciptakan permainan komputer dengan pilihan-pilihan tersebut, hidupnya pun seketika dipenuhi dengan pilihan-pilihan yang mempengaruhi jalan hidupnya (Roettgers, 2018). "*Bandersnatch*" memiliki 5 *ending* utama (Baysinger et al., 2019) dan 1 *ending* rahasia (Owen et al., 2019) yang akan muncul sesuai dengan pilihan penonton sepanjang film. Film "*Bandersnatch*" membuat cerita interaktif menjadi cara penyampaian yang berbeda karena melalui audio visual dan film yang biasanya memiliki narasi linear.

"*Black Mirror: Bandersnatch*" merupakan peluang masa depan untuk mengintegrasikan hiburan dengan gaya konsumsi (Elnahla, 2019). Sehingga, bentuk film interaktif akan menjadi bentuk hiburan baru yang menjadi peluang di masa depan untuk dapat memberikan sensasi keterlibatan yang lebih intens terhadap penonton. Meskipun begitu, penayangan film interaktif tidak dapat dilakukan di bioskop biasa. "*Bandersnatch*" ditayangkan di *platform streaming* Netflix. Netflix memiliki karakteristik yang berbeda dengan platform film lain serta memberikan pengalaman menarik dalam menonton (Vielen, 2018). Netflix memiliki koleksi data yang dapat memprediksi pola film favorit untuk sajian rekomendasi penonton. Selain itu, Netflix juga menerapkan langganan berbayar untuk menghindari tampilan iklan saat menonton sehingga para penonton Netflix lebih fokus pada kegiatan menonton. Karakteristik lain yang dimiliki Netflix adalah menyajikan tayangan musiman dengan jumlah episode tertentu agar memudahkan penonton mengingat cerita yang mereka saksikan dan mengumpulkan serial secara kolektif. Netflix sebagai perusahaan global memiliki ambisi untuk menjadi perusahaan yang dikenal di seluruh dunia dan memberikan dampak melalui film tayangannya yang tidak hanya berbahasa Inggris, tetapi juga dalam bahasa Spanyol dan bahasa Jepang. Netflix dapat menjadi *platform* alternatif untuk menikmati film dengan cara berbeda, termasuk sebagai wadah untuk menayangkan film interaktif yang tidak dapat dilakukan di bioskop pada umumnya.

Film dengan narasi interaktif seakan mewakili perasaan dan pemikiran penonton. Hal ini merupakan suatu bentuk kecerdasan buatan yang diterapkan pada sistem pembuatan film. Representasi merupakan salah satu konsep dalam kecerdasan buatan (Hintze et al., 2018). Dalam ilmu kognitif, representasi merupakan konsep yang ada di dalam pikiran dan dapat berbentuk nyata melalui sensor yang diberikan. Selain itu, ada empat tipe kecerdasan buatan (Hintze, 2016). Ciri yang pertama adalah mesin reaktif yang dapat meniru perilaku dengan memersepsikan kejadian yang ada di dunia nyata. Selain itu, kecerdasan buatan hanya memiliki memori yang terbatas karena perilaku yang ditiru tidak dapat disimpan secara permanen dalam sistem yang dimiliki, dan hanya dapat dilakukan saat perintah dijalankan. Seperti teori pikiran, kecerdasan buatan mampu memahami manusia, bentuk, objek di dunia yang memiliki pikiran dan emosi yang berdampak pada tindakan yang ditiru. Ciri lainnya adalah kecerdasan buatan

memiliki kesadaran diri karena dapat memprediksi apa yang dirasakan dan mampu membuat keputusan. Sehingga, film interaktif dapat memberikan respons terhadap pilihan yang berdasarkan pikiran dan keputusan penonton dan memberikan dampak keterlibatan emosi terhadap cerita yang ada.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, yang membedakan cerita interaktif berbentuk permainan pada komputer dengan media lain yaitu sifat interaktif yang mengharapkan partisipasi dari pemain dan sebaliknya. Pemain menginginkan adanya partisipasi diri sehingga mereka dapat merasa terlibat di aktivitas dalam permainan dan hasil yang terjadi (Merabti et al., 2008). Cerita interaktif memberikan ruang bagi manusia untuk dapat terlibat dan ikut andil dalam keputusan-keputusan yang ditawarkan oleh media permainan dan bagaimana hasil dari keputusan yang diambil oleh manusia sebagai pemain dapat mempengaruhi konten yang ada di dalam permainan. Tujuan cerita interaktif hadir bagi manusia adalah memberikan bentuk kebaruan interaksi antar manusia dan komputer. Hal ini sesuai dengan pendapat Alberto et al. (2017) bahwa cerita interaktif bertujuan untuk menciptakan konten baru di dalam media dengan bentuk penyampaian naratif dan mengandung evolusi cerita yang membuat kesan dinamis secara *real-time* oleh khalayak, penonton atau pembaca dengan memodifikasi atau mempengaruhinya (Alberto et al., 2017). Penyampaian tetap berbentuk narasi, tetapi pengguna dapat mengubah jalan cerita sesuai dengan keputusannya berdasarkan pilihan yang telah tersedia.

Meskipun sudah dikenal dengan sebutan cerita interaktif atau *interactive storytelling*, dalam tulisan Koenitz (2016), istilah '*storytelling*' diganti dengan akronim IDN atau *interactive digital narrative* agar lebih sesuai dengan konsep yang melekat antara naratif dan inter-aktivitas, yaitu interaksi antara manusia dengan mesin. Adapun sebutan '*storytelling*' lebih condong kepada bentuk narasi tradisional dan dapat mengurangi peluang terjadinya interaksi dan tantangan yang hadir, karena inter-aktivitas merupakan unsur yang mendasar (Koenitz, 2016).

Cerita interaktif dibangun berdasarkan narasi dengan plot yang dramatis (Ryan, 2013). Ciri khas plot dramatis terletak pada kemampuan untuk menciptakan rasa emosional yang lebih mendalam. Ada dua jenis emosi utama dalam kehidupan nyata yang dialami oleh manusia, yaitu emosi yang diarahkan pada diri sendiri dan emosi yang diarahkan pada makhluk lain melalui pengalaman yang diwakilkan dalam bentuk empati, media pasif seperti film, bioskop, dan buku novel memiliki kekuatan unik untuk membangkitkan emosi yang ditujukan kepada orang lain. Sebaliknya, emosi yang kita alami saat bermain *game*, seperti kegembiraan, kemenangan, kekecewaan, kelegaan, frustrasi, relaksasi, keingintahuan, dan hiburan adalah emosi yang diarahkan kepada diri sendiri, karena itu mencerminkan kesuksesan dan minat seseorang dalam bermain *game* (Ryan, 2013). Ketika bermain

*game*, timbul emosi yang dapat disebabkan oleh rasa berpartisipasi dalam cerita atau adegan, dan emosi tersebut penting karena dapat mempengaruhi hasilnya (Vosmeer & Schouten, 2014).

Pengguna yang terlibat dalam sistem cerita interaktif mengalami apresiasi yang terjadi dalam bentuk fenomena *multi-level*, yaitu pengguna cenderung merespons konten cerita, misalnya karakter atau adegan, fitur artistik (misalnya estetika sinematografi), dan fitur teknologi (misalnya rasa ingin tahu ketika mencoba teknologi antarmuka, baik secara simultan atau berurutan). Hal tersebut yang akan menghasilkan penjelasan multi-faktor yang kompleks tentang apa yang dialami pengguna ketika mereka terlibat dalam sistem cerita interaktif yang dapat pula dipandang dari 5 (lima) dimensi pendekatan konseptual penggunaan media lama, yaitu keingintahuan, tekanan, keindahan estetika, peningkatan diri dan alur (Roth et al., 2009).

Dengan segala kecanggihan dan kelebihan yang ditawarkan oleh konsep cerita interaktif, ada efek lain yang dapat ditimbulkan. Ketika sebuah film atau *game* mengaplikasikan cerita interaktif, pengguna dapat semakin bebas mengintervensi narasi atau memilih untuk menentukan adegan seperti apa selanjutnya melalui narasi tersebut, maka semakin lemah kekuatan seorang penulis (Clarke & Mitchell, 2001).

Selain itu, cerita interaktif juga menawarkan semacam kemungkinan 'palsu' ketika terjadi interaksi. Dengan kata lain, pengguna mendapatkan kesan bahwa mereka benar-benar dapat membuat pilihan dan mempengaruhi hasil sebuah cerita, dan dengan desain interaksi diatur sedemikian rupa sehingga pada akhirnya semua pengguna akan berakhir pada titik akhir cerita yang serupa (Vosmeer & Schouten, 2014). Ketika dilakukan eksperimen dalam bidang ini, hasil eksperimen menunjukkan bahwa pengalaman hiburan cerita interaktif 'palsu' sebenarnya tidak berbeda dengan pengalaman interaksi yang ada di dunia nyata. Dengan kata lain, ketika pengguna merasa bahwa mereka memiliki semacam perasaan yang terwakilkan, mereka menikmati pengalaman tersebut, tidak peduli apakah perasaan terwakilkan itu nyata atau tidak (Fendt et al., 2012).

Pada penelitian sebelumnya, pembahasan mengenai cerita interaktif hanya seputar definisi cerita interaktif dengan komputer yang mengharapkan partisipasi dari pengguna. Lebih lanjut, pengguna berharap dapat memberikan kontribusi terhadap keputusan yang diambil dan memberikan efek atau emosi tertentu yang timbul dari narasi cerita interaktif dan ada perasaan terwakilkan dari pengguna ketika keputusannya dalam cerita interaktif mempengaruhi konten. Setelah membaca jurnal-jurnal penelitian sebelumnya yang terkait mengenai cerita interaktif, penulis ingin mengetahui inter-aktivitas yang terjadi ketika pengguna mengonsumsi media dengan cerita interaktif. Penulis menemukan sebuah hal yang perlu diteliti lebih. Permasalahan mengenai apakah timbul makna dan kesinambungan ketika manusia sebagai pengguna terlibat dalam cerita interaktif yang ditampilkan

komputer, serta seberapa dekat dan seberapa nyata karakter dalam cerita interaktif ketika memberikan pilihan kepada pengguna. Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui makna dan kesinambungan yang muncul ketika pengguna berhadapan dengan cerita interaktif serta mengetahui kedekatan dan perasaan nyata yang muncul dalam diri pengguna dengan karakter yang berada di dunia komputer. Tulisan ini dapat digunakan lebih lanjut untuk penelitian yang lebih mendalam dari sisi struktur teknologi, komunikasi, dan persepsi pengguna karena tulisan ini hanya sebagai awalan dari ketiga konsep tersebut. Lebih spesifiknya, tulisan ini akan membahas inter-aktivitas yang terjadi antara penonton dengan cerita interaktif ketika menonton film interaktif "*Bandersnatch*."

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif sebagai metode pendekatan penelitian yang berfokus pada pengalaman penonton terhadap persepsi yang dirasakan ketika menyaksikan film interaktif "*Bandersnatch*." Penelitian kualitatif adalah suatu bentuk penyelidikan empiris sistematis kepada makna. Sistematis berarti direncanakan, diperintahkan dan bersifat publik, dan mengikuti aturan yang disepakati oleh anggota komunitas penelitian kualitatif. Empiris adalah jenis penyelidikan ini didasarkan pada dunia pengalaman (Ospina, 2004).

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivisme. Konstruktivisme mempelajari berbagai realitas yang dibangun oleh sejumlah individu. Implikasi dari konstruksi tersebut diwujudkan dalam kehidupan dan proses interaksi dengan orang lain. Konstruksionisme sosial mengacu pada membangun pengetahuan tentang realitas, bukan membangun realitas itu sendiri (Patton, 2002). Tulisan ini membahas pengalaman penonton film dengan cerita interaktif dan mengetahui bagaimana persepsi penonton mengenai komunikasi, seperti apa yang terjadi ketika komunikasi tersebut dimediasi dan terjadi antara manusia dengan karakter yang tidak nyata, serta bagaimana realitas di dunia film tersebut seolah-olah melibatkan penonton dengan pilihan berbagai interaksi.

Pengumpulan data untuk penelitian ini adalah wawancara dengan individu yang pernah menonton film dengan cerita interaktif yaitu "*Bandersnatch*," observasi langsung terhadap film dengan menontonnya, serta menggunakan dokumen tertulis pendukung seperti publikasi jurnal dengan topik terkait dan artikel berita daring. Temuan kualitatif muncul dari tiga jenis pengumpulan data: (1) wawancara terbuka dan mendalam; (2) observasi langsung; dan (3) dokumen tertulis. Wawancara menghasilkan kutipan langsung dari sejumlah individu tentang pengalaman, pendapat, perasaan, dan pengetahuan. Data pengamatan terdiri dari deskripsi terperinci dari aktivitas orang, perilaku, tindakan, dan rangkaian interaksi yang merupakan bagian dari pengalaman manusia yang dapat diamati. Analisis dokumen meliputi mempelajari kutipan, memorandum dan korespondensi, publikasi dan

laporan resmi, buku harian pribadi, dan tanggapan untuk kuesioner dan survei (Patton, 2002).

Konsep yang digunakan untuk penelitian ini adalah konsep inter-aktivitas yang didefinisikan sebagai sejauh mana teknologi komunikasi dapat menciptakan lingkungan yang dimediasi dan pengguna dapat berkomunikasi individu-ke-individu, individu-ke-massa, dan massa-ke-massa baik secara sinkron atau tidak sinkron, dan berpartisipasi dalam pertukaran pesan timbal balik (*third-order dependency*). Jika dihubungkan dengan manusia sebagai pengguna, hal ini mengacu pada kemampuan pengguna untuk merasakan pengalaman sebagai simulasi komunikasi antar individu dan meningkatkan kesadaran akan *telepresence* (Kioussis, 2002). Konsep inter-aktivitas ini juga terbagi menjadi tiga, yaitu struktur teknologi, konteks komunikasi, dan persepsi pengguna (Kioussis, 2002). Struktur teknologi meliputi unsur-unsur teknologi sebagai pendukung dari cerita interaktif dapat berfungsi, sementara konteks komunikasi meliputi pertukaran pesan timbal balik dan kehadiran sosial. Persepsi pengguna meliputi kedekatan, aktivasi sensorik, kecepatan yang dirasakan, dan *telepresence*, yaitu kehadiran dalam bentuk realitas virtual. Penelitian ini lebih menekankan konteks komunikasi yang terjadi antar pengguna dengan karakter yang berada dalam film dengan cerita interaktif "*Bandersnatch*." Peneliti melakukan wawancara dengan tiga orang penonton film interaktif "*Bandersnatch*" menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan konsep inter-aktivitas, struktur teknologi, konteks komunikasi, dan persepsi pengguna. Terdapat tiga informan dengan masing-masing inisial FR, QY dan AU. Tabel 1 menyajikan data diri para informan:

**Tabel 1.** Data diri informan

No.	Inisial	Usia	Pekerjaan
1.	FR	23	Mahasiswa
2.	QY	23	Mahasiswa
3.	AU	24	Mahasiswa

Sumber: Olahan data peneliti (2019)

## TEMUAN HASIL DAN DISKUSI

### Struktur Teknologi

Dalam sub konsep inter-aktivitas, struktur teknologi dibagi menjadi kecepatan, jarak, fleksibilitas waktu, dan kompleksitas sensor. Kecepatan adalah apakah film "*Bandersnatch*" ketika ditonton berjalan lancar dan tanpa gangguan.

Informan 1 berinisial FR dan berumur 23 tahun. Dia adalah seorang mahasiswa yang menonton "*Bandersnatch*" sendiri di rumahnya menggunakan laptop. Alasannya menggunakan laptop adalah karena dapat lebih cepat tersambung dengan koneksi *wi-fi* dengan merek operator internet berinisial FM dibandingkan ketika menonton menggunakan ponsel yang memakan waktu lebih lama untuk terhubung dengan *wi-fi*. Ketika menonton, FR tidak mengalami kendala seperti

*buffering*, sehingga kecepatan dapat dicapai karena koneksi *wi-fi* di rumah FR lancar.

Informan 2 dengan inisial QY berumur 23 tahun. QY adalah seorang mahasiswa yang menonton "*Bandersnatch*" tidak lama setelah film tersebut rilis melalui platform *streaming* Netflix di rumahnya bersama-sama dengan keluarga melalui televisi menggunakan koneksi *wi-fi*. QY menonton kedua kalinya sendiri menggunakan laptop. Saat sedang menonton untuk kedua kalinya tersebut, sempat terjadi *buffering* yang membuat QY agak terganggu sehingga kecepatan tak bisa didapatkan.

Informan 3 dengan inisial AU berumur 24 tahun merupakan seorang mahasiswa. AU menonton "*Bandersnatch*" menggunakan laptop melalui platform *streaming* Netflix dengan koneksi *wi-fi* di rumah temannya. Koneksi *wi-fi* lancar, tetapi ada gangguan *buffering* selama satu hingga dua detik saat menonton. Hal ini tidak terlalu bermasalah karena kecepatan masih didapatkan.

Jarak atau interval adalah mengenai interval antar pilihan sebagai interaksi yang muncul di film "*Bandersnatch*" dan bagaimana persepsi informan terhadap interval antar pilihan itu. FR menilai interval antar pilihan sebagai interaksi terlalu cepat dalam alur cerita film sehingga dia tidak sempat mengingat pilihan apa yang telah dibuat sebelumnya (FR, 2019). QY mengatakan hal serupa, yaitu interval antar pilihan dalam adegan dinilai terlalu cepat karena meski cerita film belum terlalu panjang berjalan, telah muncul pilihan lagi dan harus memilih sehingga membuatnya cepat bosan (QY, 2019). Namun, AU mengatakan bahwa interval antar pilihan sudah sesuai dengan jalan cerita karena menurutnya, ketika seseorang dihadapkan dengan pilihan di kehidupan nyata, tokoh dalam film juga dihadapkan pada pilihan. QY berpendapat bahwa itulah letak proses interaksinya (AU, 2019).

Fleksibilitas waktu adalah mengenai keleluasaan waktu yang dimiliki informan untuk menonton film interaktif "*Bandersnatch*." FR hanya mencoba dua jenis ending dari lima *ending* utama yang disediakan oleh film interaktif "*Bandersnatch*." Pada awalnya, FR hanya ingin mencoba dan penasaran dengan jenis *ending*, namun ternyata memakan waktu cukup lama membuatnya merasa bosan (FR, 2019). Sementara, QY mengatakan bahwa dia memiliki keleluasaan waktu dalam menonton "*Bandersnatch*" karena sedang memiliki waktu luang. QY telah mencapai 4 jenis *ending* dan memakan waktu tujuh jam. Dia berpendapat bahwa dibutuhkan waktu yang santai untuk menonton "*Bandersnatch*" karena tidak bisa jika diburu waktu (QY, 2019). AU dapat menyelesaikan semua *ending* karena dia melihat tinjauan di internet mengenai semua *ending* dan sedang memiliki waktu luang. AU menghabiskan waktu hingga 3,5 jam (AU, 2019).

Kompleksitas sensor adalah respons yang dihasilkan oleh film ketika informan mengambil keputusan dan respons yang diberikan. Ketika FR mengambil keputusan dengan menekan klik untuk memilih salah satu di antara pilihan, respons yang diberikan langsung terjadi



dengan munculnya adegan selanjutnya berdasarkan pilihannya. Tetapi, hal ini memunculkan kebingungan pada FR karena hasil pilihannya tidak sesuai harapan dan ada pilihan yang membuat alur kembali mundur dan mengubah *ending* (FR, 2019). Sementara itu, QY mengatakan bahwa respons dari film interaktif ketika setelah menekan klik untuk memilih pilihan cepat dan langsung mengubah adegan (QY, 2019). Hal ini serupa dengan pendapat AU bahwa adegan film berubah cepat dan langsung ketika pilihan yang hanya berupa kata kunci muncul (AU, 2019).

Jadi, kecepatan yang dapat diraih ketiga informan tergantung dari koneksi internet yang digunakan. Jika koneksi internet bagus, maka film akan berjalan lancar tanpa gangguan *buffering*. Kemudian, interval antar pilihan dinilai sudah sesuai dengan jalan cerita karena pilihan muncul sesuai dengan adegannya, tetapi jarak antara satu pilihan dengan pilihan lain seperti terlalu cepat karena adegan film tanpa pilihan belum lama berjalan. Untuk menonton sekaligus bermain "*Bandersnatch*" dibutuhkan waktu yang sangat luang karena untuk mendapatkan 4 ending dibutuhkan waktu 7 jam. Sehingga, fleksibilitas waktu sangat dibutuhkan. Sensor yang diberikan oleh mesin komputer sebagai wadah dari film "*Bandersnatch*" diputar sangat cepat karena penonton dapat memberikan respons langsung dan adegan seketika berubah sesuai dengan pilihan.

### **Konteks Komunikasi**

Komunikasi adalah sub-konsep kedua dari inter-aktivitas. Konteks komunikasi dibagi lagi ke dalam *third-order dependency*, yaitu pertukaran pesan timbal balik dan *social presence*. *Third-order dependency* atau pertukaran pesan timbal balik adalah bagaimana kesinambungan dan makna muncul dari proses komunikasi antar informan dengan karakter dalam film melalui pilihan-pilihan sebagai interaksi.

Ketika FR menonton sekaligus memainkan "*Bandersnatch*," muncul interaksi khusus dengan karakter film. Baginya, menonton film bukanlah lagi sekedar menonton karena alur film dapat dipilih sesuai keinginan penonton. Hal ini membuatnya kagum. Sementara, pilihan-pilihan yang diberikan ada yang tidak ingin dipilih karena berdasarkan refleksi ke diri sendiri, FR merasa kedua pilihan itu buruk (FR, 2019).

Ketika QY menonton, muncul pilihan untuk ditanggapi dan film menanggapi pilihan yang dia buat. Ada beberapa pilihan yang hasilnya berbeda dengan persepsi yang dipikirkan sebelumnya, tetapi tetap ada interaksi dengan adanya kemampuan penonton memilih *ending* dan alur cerita yang diinginkan. Hal ini membuat QY seolah-olah terlibat dan berada di dalam film tersebut (QY, 2019).

AU merasakan adanya interaksi karena penonton dapat mengatur jalan cerita film sesuai dengan keinginan. Penonton dapat membuat karakter menjadi jahat, baik, atau terpuruk. Hal itu memunculkan rasa puas, walaupun *ending*-nya sebenarnya telah diatur oleh perusahaan pembuat film tersebut. Tetapi setidaknya, ada yang dapat dilakukan

penonton untuk mengatur jalan cerita film karena mereka memiliki kontrol tersebut (AU, 2019).

*Social presence* adalah se-'terasa nyata' apakah karakter yang ada di film "*Bandersnatch*" dengan informan dalam memberikan pilihan karena pilihan yang menjadi keputusan informan akan mempengaruhi kehidupan karakter film tersebut. FR berpendapat bahwa karakter dalam film "*Bandersnatch*" terasa nyata karena ketika karakter menawarkan pilihan ke penonton dan penonton salah memilih dan berakibat karakter tersebut masuk penjara, maka penonton merasa bersalah dengan pilihan yang dibuat. Hal ini terkesan seperti memiliki pengaruh kepada kehidupan karakter film (FR, 2019).

QY berpendapat bahwa kehadiran karakter utama "*Bandersnatch*" terasa sangat nyata karena saat adegan memilih, tatapan mata karakter utama memandang ke arah penonton sehingga terkesan meminta penonton untuk membuat pilihan untuknya dan menentukan hidupnya. Jadi, ketika salah memilih pilihan, penonton akan merasa bersalah (QY, 2019). Ketika AU menonton "*Bandersnatch*," dia menempatkan dirinya di dalam posisi karakter utama. Dia merasakan adanya pilihan yang menurut penonton baik, tetapi hasilnya malah berdampak buruk untuk karakternya (AU, 2019).

Jadi, adanya pertukaran pesan timbal balik dalam film "*Bandersnatch*" terjadi saat pilihan diberikan oleh karakter utama dalam film sebagai bentuk interaksi dan diberi tanggapan oleh penonton sehingga menghasilkan adegan sesuai dengan pilihan penonton. Interaksi sangat terasa ketika penonton dilibatkan dalam penentuan alur cerita, seakan penonton memiliki kontrol lebih dalam mengatur cerita dan *ending* yang diinginkan oleh penonton. Sementara, *social presence* yang dirasakan sangat nyata, seolah-olah karakter utama film benar-benar menawarkan pilihan ke penonton yang akan mempengaruhi hidupnya karena ketika penonton salah membuat keputusan terhadap yang berdampak buruk untuk karakter tersebut, maka penonton akan merasa bersalah.

## **Persepsi Pengguna**

Persepsi pengguna menjadi sub konsep ketiga dari inter-aktivitas. Persepsi pengguna terbagi menjadi kedekatan, aktivasi sensorik, dan kecepatan yang dirasakan. Kedekatan diukur dalam skala 1 (satu) sampai 5 (lima), dengan 1 (satu) tidak dekat dan 5 (lima) sangat dekat. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa dekat penonton dengan karakter dalam film "*Bandersnatch*."

Ketiga informan mengatakan bahwa mereka ada di tingkat kedekatan ke-4. FR merasa sangat terikat dengan karakter dalam film "*Bandersnatch*" ketika menonton dan memainkannya (FR, 2019). QY karena merasa film interaktif ini adalah suatu pengalaman baru yang dapat menentukan *ending* dari film sehingga dia mereka seperti memiliki peranan penting di film karena seakan diajak untuk berpikir mengenai skenario sebuah film yang dapat membuka kemungkinan-

kemungkinan yang terjadi dalam film berdasarkan beberapa pilihan yang tersedia (QY, 2019). AU mengatakan bahwa ada perasaan dekat, tetapi tidak sedekat itu. AU merasa jika karakter dalam film merasa terpuruk, maka dia tidak ikut merasa terpuruk. Tetapi memang ada perasaan bersalah ketika dia menentukan pilihan yang salah untuk karakter utamanya (AU, 2019).

Aktivasi sensorik adalah bagaimana ketiga informan menggunakan panca inderanya ketika menonton dan bermain "*Bandersnatch*." FR menggunakan penglihatan untuk menonton film, mulut sebagai luapan ekspresi seperti kagum dan berkomentar mengenai film dan jalan ceritanya, serta pendengaran untuk mendengar dialog dalam film "*Bandersnatch*" (FR, 2019). QY menggunakan penglihatan untuk menonton filmnya, pendengaran untuk mendengar dialog dan mengikuti alur cerita serta menentukan pilihan, dan peraba untuk menekan tombol ketika memilih pilihan yang tersedia (QY, 2019). Sementara, AU menggunakan penglihatan untuk menonton film, pendengaran untuk melengkapi penglihatan ketika menonton, dan sentuhan atau peraba untuk menyentuh tombol dan memilih pilihan yang disajikan film agar cerita tetap berjalan (AU, 2019). Sebagai bentuk baru dari media film, ada beberapa keinginan dari ketiga informan sebagai pengguna agar film interaktif dapat menyajikan sebuah bentuk media baru sebagai alternatif pilihan media di masa mendatang.

FR ingin menambah pilihan. Jika awalnya hanya ada dua pilihan, dia menambahkan untuk memperkaya alur cerita dan memperluas keputusan penonton sebagai pengguna (FR, 2019). Sementara, QY juga menyampaikan keinginan untuk menambah pilihan agar dapat lebih mengembangkan ide cerita karena bentuk film interaktif adalah pengalaman baru dan penonton seperti diajak berinteraksi dan memiliki ikatan dengan karakter dan cerita (QY, 2019). AU menyarankan film interaktif "*Bandersnatch*," yang merupakan pertama kali yang dia mainkan, untuk tidak menambah pilihan. Dia merasa puas dengan jalan cerita dan *ending* yang dirasa sudah cukup mewakili pilihan dan tema film yang dibawakan (AU, 2019).

Ketiga informan sebagai pengguna memersepsikan seberapa dekat dirinya dengan karakter utama di film "*Bandersnatch*." Jawaban mereka berada di tingkat yang sama yaitu 4. Ada perasaan terhubung dengan karakter utama karena penonton memberikan keputusan terhadap alur cerita dan seperti memiliki peranan penting dalam film karena terlibat menentukan skenario cerita. Kedekatan lain ditemukan dengan adanya perasaan bersalah pada penonton saat karakter utamanya harus menjalani pilihan yang salah. Panca indera yang terkena pengalaman dari menonton film "*Bandersnatch*" juga terlibat dalam munculnya kedekatan emosi antara penonton dengan film. Sementara, keinginan dari informan sebagai penonton sekaligus pengguna adalah pilihan yang ditawarkan tidak hanya dua pilihan, tetapi

ditambah untuk dapat memperluas ide cerita dan pengalaman dalam menonton film interaktif.

### **Industri Film Interaktif**

Adanya keinginan dari ketiga informan untuk dapat meningkatkan performa dari film interaktif membuka kemungkinan bahwa film interaktif dapat menjadi bentuk teknologi hiburan di masa depan. Film interaktif dikemas berdasarkan cerita interaktif yang telah lebih dulu muncul dan diterapkan sebelumnya pada *game* komputer dan buku cerita. Fenomena ini terasa baru karena cerita interaktif diterapkan dalam bentuk media film yang biasanya memiliki narasi linear.

Sistem cerita interaktif dapat menawarkan hiburan yang serupa dengan panggung bioskop virtual, di mana pengguna adalah protagonis di antara berbagai karakter, namun skrip tidak lengkap dan perlu dibentuk oleh pengguna. Sistem cerita interaktif dapat diterapkan ke suatu tempat hiburan tertentu, seperti bioskop, atau yang lebih memungkinkan dapat dijual sebagai barang elektronik kepada konsumen untuk hiburan di rumah. Kemungkinan yang akan terjadi adalah adanya prediksi perkembangan *video game*, misalnya permainan peran yang menggunakan teknologi cerita interaktif, sehingga *video game* yang dimainkan di rumah pada masa mendatang akan mencakup 'kedalaman' dari cerita interaktif (Klimmt et al., 2012). Dengan adanya pandangan seperti Klimmt et al (2012), maka industri film interaktif akan muncul sebagai teknologi hiburan yang ditujukan untuk permainan di rumah karena memungkinkan untuk dimainkan satu hingga dua orang. Film interaktif tentu akan sulit jika ditonton dan dimainkan oleh banyak orang dengan persepsi yang berbeda-beda pada setiap individu. Film interaktif akan membawa dunia bioskop yang berbentuk seperti film pada umumnya, ada aktor, sutradara, kru film dengan skrip yang justru sudah sempurna, namun dengan beberapa jenis *ending* dan berbagai alternatif plot yang telah ditentukan penempatannya di adegan tertentu. Alternatif plot dapat dimasukkan dan memberikan kesempatan bagi penonton agar ikut terlibat dalam menentukan plot yang diinginkan dengan hasil akhir *ending* cerita sesuai dengan akumulasi dari pilihan-pilihan yang telah dibuat. Film interaktif juga mungkin tidak ditayangkan di tempat hiburan massa seperti bioskop, karena akan lebih sesuai jika ditempatkan di platform yang memiliki nilai personal, seperti platform *streaming* yang dapat dilakukan di *gadget* masing-masing. Industri film interaktif menjadi salah satu pilihan teknologi hiburan yang menawarkan bentuk media film baru.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan konsep inter-aktivitas, film interaktif dapat dilihat dari tiga sub konsep, yaitu struktur teknologi, konteks komunikasi, dan persepsi pengguna. Struktur teknologi meliputi kecepatan, interval, fleksibilitas waktu dan kompleksitas sensor. Dapat disimpulkan jika kecepatan dapat diraih tergantung koneksi internet yang digunakan.

Jika koneksi internetnya baik, maka tidak akan ada gangguan. Interval adalah adanya ketepatan dalam penyajian agar tidak terlalu cepat. Fleksibilitas waktu merujuk pada keleluasaan waktu saat menonton atau bermain yang akan bisa didapatkan ketika penonton memiliki waktu luang dan tidak memiliki kegiatan lain. Kompleksitas sensor adalah seberapa canggih pergerakan komputer yang menerima perintah dari pengguna. Dalam film interaktif "*Bandersnatch*," pergerakannya dinilai cepat dan perpindahannya halus dari satu adegan ke adegan dengan plot alternatif.

Jika dilihat dari konteks komunikasinya menjadi menarik karena terlihat adanya interaksi antara manusia sebagai pengguna dengan mesin komputer. Adanya interaksi menimbulkan refleksi kepuasan dalam diri karena merasa memiliki kontrol atau keterlibatan terhadap skenario cerita. Selain itu, karakter utama film menjadi terasa dekat karena adanya pilihan-pilihan sebagai bentuk interaksi yang menimbulkan emosi terhadap diri penonton. Hal ini disebabkan karena ketika penonton membuat pilihan dan karakter utama menjalani pilihan tersebut yang memberikan hasil buruk, maka penonton akan merasa bersalah.

Persepsi pengguna memandang kedekatan pengguna sebagai penonton dengan karakter di dalam film. Hasil kedekatannya berada di tingkat 4 dengan argumen bahwa interaksi yang diwujudkan dalam bentuk pilihan memunculkan kedekatan dan membuat penonton merasa memiliki peranan penting dalam film karena dapat ikut terlibat untuk mengatur alur cerita. Sehingga, dari kelima panca indera yang ada, dengan tiga panca indera yang masing-masing disebutkan dalam memperoleh pengalaman film interaktif, sudah dapat menimbulkan emosi dan perasaan terlibat dalam diri penonton.

Maka, jika film interaktif terus dikembangkan dan tepat sasaran penayangannya, akan mungkin sangat terjadi sebuah interaksi yang lebih dalam antara manusia dengan komputer, meskipun komunikasinya termediasi. Dengan interaksi antar manusia dan komputer, dan jika manusia sudah merasa memiliki keterlibatan dalam interaksi tersebut, akan muncul kemungkinan-kemungkinan manusia yang tidak ingin mengambil keputusan yang salah sehingga memunculkan motivasi untuk terus memperbaiki diri.

## **PERNYATAAN**

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Allah SWT dan narasumber yang sudah meluangkan waktu untuk membantu penelitian ini.

## **REFERENSI**

- Alberto, A., Julie, J., Marc, M. O., & Riccardo, R. (2017). Interactive Film Recombination. *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications and Applications*. <https://doi.org/10.1145/3103241>
- Baysinger, T., Maas, J., & Owen, P. (2019). "*Black Mirror: Bandersnatch*" Has 5 Main Endings - Here's What They Are.

- Clarke, A., & Mitchell, G. (2001). Film and the development of interactive narrative. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 2197, 81–89. [https://doi.org/10.1007/3-540-45420-9\\_10](https://doi.org/10.1007/3-540-45420-9_10)
- de Sena Caires, C. D. (2007). Towards the interactive filmic narrative-"Transparency": An experimental approach. *Computers and Graphics (Pergamon)*, 31(6), 800–808. <https://doi.org/10.1016/j.cag.2007.08.003>
- Elnahla, N. (2019). Black Mirror: Bandersnatch and how Netflix manipulates us, the new gods. *Consumption Markets and Culture*, 0(0), 1–6. <https://doi.org/10.1080/10253866.2019.1653288>
- Fendt, M. W., Harrison, B., Ware, S. G., Cardona-Rivera, R. E., & Roberts, D. L. (2012). Achieving the illusion of agency. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 7648 LNCS, 114–125. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-34851-8-11>
- Hales, C. (2005). Cinematic interaction: From kinoautomat to cause and effect. *Digital Creativity*, 16(1), 54–64. <https://doi.org/10.1080/14626260500147777>
- Hintze, A. (2016). *Understanding the four types of AI, from reactive robots to self-aware beings*. The Conversation.
- Hintze, A., Kirkpatrick, D., & Adami, C. (2018). The structure of evolved representations across different substrates for artificial intelligence. *Cyber-Enabled Research, September*, 388–395. [https://doi.org/10.1162/isal\\_a\\_00076](https://doi.org/10.1162/isal_a_00076)
- Julia Alexander. (2018). *Black Mirror: Bandersnatch is Netflix's new interactive special that won't play on everything - The Verge*.
- Kiousis, S. (2002). Interactivity: A concept explication. *New Media and Society*, 4(3), 355–383. <https://doi.org/10.1177/146144480200400303>
- Klimmt, C., Roth, C., Vermeulen, I., Vorderer, P., & Roth, F. S. (2012). Forecasting the experience of future entertainment technology: "interactive storytelling" and media enjoyment. *Games and Culture*, 7(3), 187–208. <https://doi.org/10.1177/1555412012451123>
- Koenitz, H. (2016). Interactive Storytelling Paradigms and Representations: A Humanities-Based Perspective. *Handbook of Digital Games and Entertainment Technologies, August 2016*. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-50-4>
- Merabti, M., Rhalibi, A. El, & Shen, Y. (2008). Interactive Storytelling: Approaches and Techniques to Achieve Dynamic Stories. *Transactions on Edutainment I, May 2014*, 118–134. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-14484-4>
- Ospina, S. (2004). Qualitative Research. *Encyclopedia of Leadership*.
- Owen, P., Baysinger, T., & Jennifer, M. (2019). "Black Mirror: Bandersnatch" Has a Secret Ending With a Crazy Easter Egg.
- Patton, M. Q. (2002). Qualitative Evaluation and Research Method. In *Qualitative Inquiry*.
- Roettgers, J. (2018). *Black Mirror Bandersnatch: Netflix's First Interactive Movie for Adults - Variety*.
- Roth, C., Vorderer, P., & Klimmt, C. (2009). The Motivational Appeal of Interactive Storytelling: Towards a Dimensional Model of the User Experience. *Interactive Storytelling: Second Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling, 9–11(1)*, 38–43. <https://doi.org/10.4018/ijvcsn.2014010102>
- Ryan, M.-L. (2013). Interactive Narrative, Plot Types, and Interpersonal Relations. *INTERSEMIOSE, Ii*, 6–13. [https://doi.org/10.1007/978-3-540-89454-4\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-540-89454-4_2)
- Vielen, D. H. (2018). The Netflix Effect? On updating the cinematic apparatus theory. In *University of Utrecht*.
- Vosmeer, M., & Schouten, B. (2014). Interactive Cinema: Engagement and Interaction. *Games & Play Research Group CREATE-IT Applied Research*, 6(1), 22–34. <https://doi.org/10.4018/ijvcsn.2014010102>