



Kuliah Umum Universitas Medan Area

Peluang & Cabaran Media Massa dalam Menghadapi Disruptif Teknologi 2021.

Profesor Madya Dr. Juliana Abdul Wahab

Pusat Pengajian Komunikasi

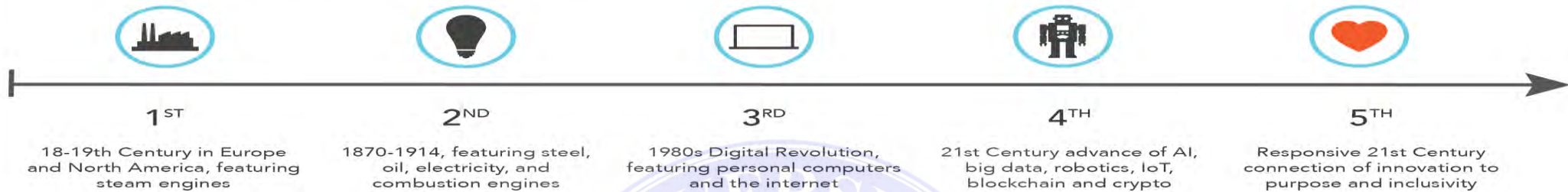
Universiti Sains Malaysia



PENGENALAN

- Gelombang radikal dalam industri Media di pacu oleh aspek digitization.
- Bermula dalam era digital (3rd Industrial Revolution) sekitar tahun 80an teknologi Komputer, Internet mulai mengganti teknologi analog.
- **Disruption sebenarnya mula berlaku pada era the 3rd Industrial Revolution lagi, semakin meningkat pada Era 4th Industrial Revolution dan diperhebatkan era 5th Industrial Revolution.**

INDUSTRIAL REVOLUTIONS



© 2019. 5th Element Group PBC.

1 st Industrial Revolution	2 nd Industrial Revolution	3 rd Industrial Revolution	4 th Industrial Revolution	5 th Industrial Revolution
Mechanisation	Electrification	Automation and Globalisation	Digitalisation	Personalisation
Occurred during the 18 th and 19 th centuries, mainly in Europe and North America	From the late 1800s to the start of the First World War	The digital revolution occurred around the 1980s	Start of the 21 st century	2 nd decade of the 21 st century
Steam engines replacing horse and human power	Production of steel, electricity and combustion engines.	Computers, digitisation and the internet,	AI, robotics, IoT, blockchain and crypto.	Innovation purpose and inclusivity.
Introduction of mechanical production facilities driven by water and steam power	Division of labour and mass production, enabled by electricity.	Automation of production through electronic and IT systems	Robotics, artificial intelligence, augmented reality, virtual reality	Deep, multi-level cooperation between people and machines. Consciousness.



APAKAH ERA DISRUPTIF?

- Era Ketidaktentuan/ketidakpastian - constant technological change & constant disruption-“Business Unusual”.
- Clayton Christensen (1995) memperkenalkan terma Disruptive Innovation & mengaitkannya dengan sektor perniagaan. Beliau menjelaskan - the failure of established companies to maintained their top position when they confronted certain types of market and technological changes.
- Disruptive Innovation berfokus kepada:
 - Usage of new digital technologies
 - New business model to disrupt entire industries.
 - The disruptors, start small from bottom and move up market and meet the demand of the customers.



agoda
● ● ● ● ●



- Disruptive Innovation memfokuskan kepada penyebaran dan proses inovasi di firma/syarikat dan di pasaran-
mewujudkan satu eko-sistem baru untuk berkembang.
- *“Disruptive Innovation does not just make something to sell to people. It introduces the world to a **new category** of products or services. It replaces our current point of view with a new point of view”(Butler:2017).*



- Era Disruptif telah memberi pelbagai impak dalam pelbagai industri diseluruh dunia dan secara tidak langsung telah mengubah aspek kehidupan kita masa kini.
- Disruptif dan perubahan teknologi tanpa henti- tidak dapat dihindari.
- Era ini bukan sahaja dipenuhi dengan ketidak ketentuan/ketidapastian atau cabaran tapi pada masa yang sama era ini juga membuka peluang besar untuk kita terus meneroka pelbagai perkara.

Media Massa Dalam Era Disruptif

- Gangguan teknologi telah memberi pengaruh besar pada banyak sektor perniagaan, termasuk industri media massa- memaksa kebanyakan organisasi media untuk membuat penyesuaian bagi mengadaptasi dengan perubahan yang berlaku.
- Media tradisional menerima banyak cabaran dan perlu beralih ke format media baru. Contoh, online news, pengenalan kepada podcast and streamingTv/Video



Operasi Media

(Rad, M.G., 2017)

Variable	Dimension	Index
Media digitalization as disruptive innovation	Personalization and Contextualization	Personalized advertising
		Personalized content
		Phygital
		Data privacy and transparency reform
		Advicetising
	Context Fragmentation	Communities of content
		OTT and OTT2
		Content access and IP right
	Partnership and Industrialization	Engagement, Co-Creationan ,crowdsourcing
		Flexible, Predictive, Precise creation

Social Media

- Media sosial - platform interaksi antara manusia yang melibatkan aktiviti berkongsi atau bertukar maklumat dan idea dalam komuniti dan rangkaian maya.

- Social networks



- Media sharing networks



- Discussion forums



- Bookmarking and content curation networks



- Consumer review networks

– Connect with people

– Share photos, videos, and other media

– Share news and ideas

– Discover, save, and share new content

– Find and review businesses

Social Media

- **Blogging and publishing networks**  — Publish content online
- **Interest-based networks**  — Share interests and hobbies
- **Social shopping networks**  — Shop online
- **Sharing economy networks**  — Trade goods and services
- **Anonymous social networks**  — Communicate anonymously

<https://blog.hootsuite.com/types-of-social-media>

News Media:



Chirstensen (1997) menyatakan, Disruptive Technologies generally tend to be “typically cheaper, simpler, smaller and frequently more convenient to use”.

- Akhbar kini boleh diakses secara atas talian. Penggunaan Media Sosial.
- Free access
- More choice
- Content lebih user friendly, reader oriented.



Televisyen

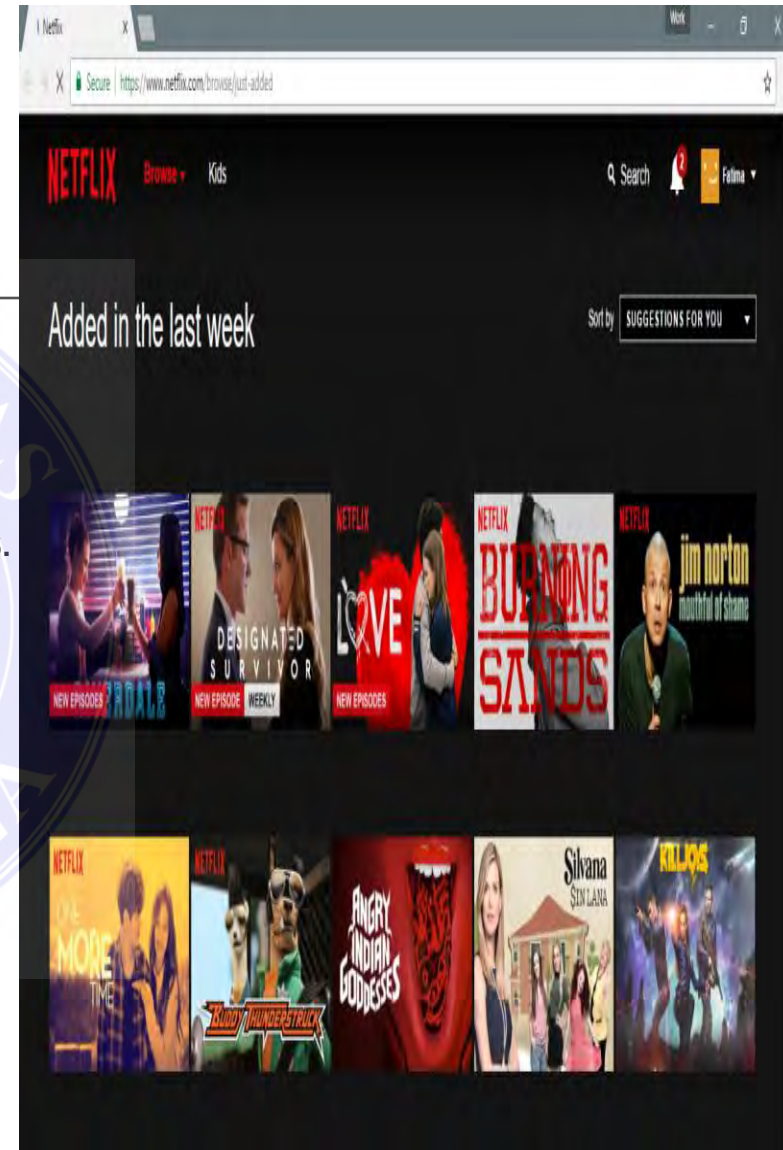


- Dua konsep utama:- *convergence* and *divergence*.
- *Convergence*-media concentration/blurring of boundaries various form of communication media (merged of different technologies)
- *Divergence*- various ways products are delivered. *Alternatives platforms* (computers, tablets, mobile phones are the new means of distributing TV content to audience).

Over The Top

Over the TOP (OTT) (Sharma;2015).

- Open public internet (Netflix,Hulu, you tube, Live Tv etc)
- **Netflix** offers online streaming of a library of films and television programs.
- Termasuk in-house produced programmes. Dilancarkan pada 1998 sebagai the world's first online DVD rental store.
- Expanded the production and distribution film and television series since 2012.
- Akses- various devices
- Lebih 98 million subscribers worldwide, 190 countries,
- Lebih 50 million di the United States sahaja.



Pengalaman Penonton



- Paradigm shift towards a television experience that is clearly multi-platform and multi-screened, with access to content *anytime, anywhere*, and with *any content*.
- Budaya televisyen sekarang- on-the-go viewing experience, streaming and the downloading audiovisual content-menjadi norma.
- Mencabar kewujudan sistem TV traditional.
- Aktiviti menonton tidak lagi diruang tamu.
- Kini Personalized aktiviti-2nd screen.



Impak Ke atas Organisasi Media



1. Media digital dengan cepat menggantikan media cetak. Populariti dan pengeluaran media cetak semakin berkurangan.

Media cetak menghadapi semakin menghadapi cabaran yang hebat dalam era ini kerana:

- Kos mengoperasi media digital lebih murah**
- Kecanggihan teknologi telefon bimbit/ pintar & penggunaan Media Sosial – dapat meningkatkan akses kepada berita dan maklumat.**
- Untuk bersaing-agensi media mengadaptasi dengan mengeluarkan berita secara dalam talian.**
- Jangka masa perhatian pembaca lebih singkat juga menimbulkan cabaran untuk menghasilkan kandungan berita.**

Impak Ke atas Organisasi Media



2. Teknologi digital telah memacu pengembangan “content producer” bagi media digital, yang telah mewujudkan peningkatan kandungan media.

- “Content Producer” ini boleh terdiri daripada mana-mana individu yang berminat untuk menulis atau memberikan ulusan tentang sesuatu perkara.
- Tidak semstinya terdiri daripada mereka yang mempunyai latar belakang journalistik/ penerbitan TV/filem.

Impak ke atas Organisasi Media



3. Revolusi digital telah memberi kelebihan kepada kandungan dan teknologi video.

- Organisasi media perlu memikirkan semula cara mereka berkongsi produk dan perkhidmatan pelanggan mereka dengan pengguna.
- Mencari pendekatan baru untuk menarik perhatian- tidak mudah, kompetitif
- Consumers are spoilt with choices.



Media organizations are ill-prepared for disruptive technologies

"How prepared is your company to address each of the following opportunities/issues as they relate to new, disruptive technologies?" [Very prepared]



4. Disruptif yang berlaku memberikan “tekanan” kepada organisasi media untuk beroperasi.

- Boleh “memusnahkan”- organisasi media terpaksa ditutup, kehilangan pekerjaan.
- Boleh “mencipta peluang”- menggunakan pendekatan-pendekatan baru, mewujudkan syarikat baru, peluang pekerjaan baru dan mencipta persekitaran pekerjaan baru ie. WFH
- Perlu sentiasa evolve dan adapt dengan persekitaran dan perubahan yang mendadak.

Kesimpulan



- Disruptif boleh dilihat dalam 2 keadaan, yang mana ia boleh “memusnah” kan sesebuah industri dan pada masa yang sama dapat “mencipta” peluang baru dengan menggunakan pendekatan baru untuk terus beroperasi dan mencapai lebih ramai pengguna.
- Bukan sesuatu yang linear dan boleh diramalkan; sebaliknya era disruptif, ini penuh dengan ketidakpastian dan kekaburan.
- Untuk meneruskan kelangsungan, organisasi media perlu sentiasa mengadaptasi dengan segala perubahan yang berlaku, melakukan “business unusual” untuk bertahan agar tetap relevan dalam masyarakat.