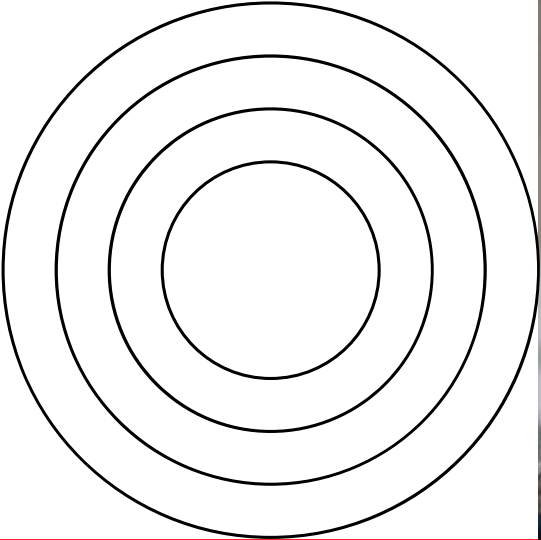




Review Materi

PERTEMUAN 15

Hana K. Nurmuhammad



Pertemuan 1

TEKNOLOGI MENURUT MCLUHAN

Semua teknologi memediasi cara kita berkomunikasi. Teknologi adalah ekstensi dari diri kita sendiri, yang membentuk persepsi dan pengalaman kita terhadap dunia.

Intinya:

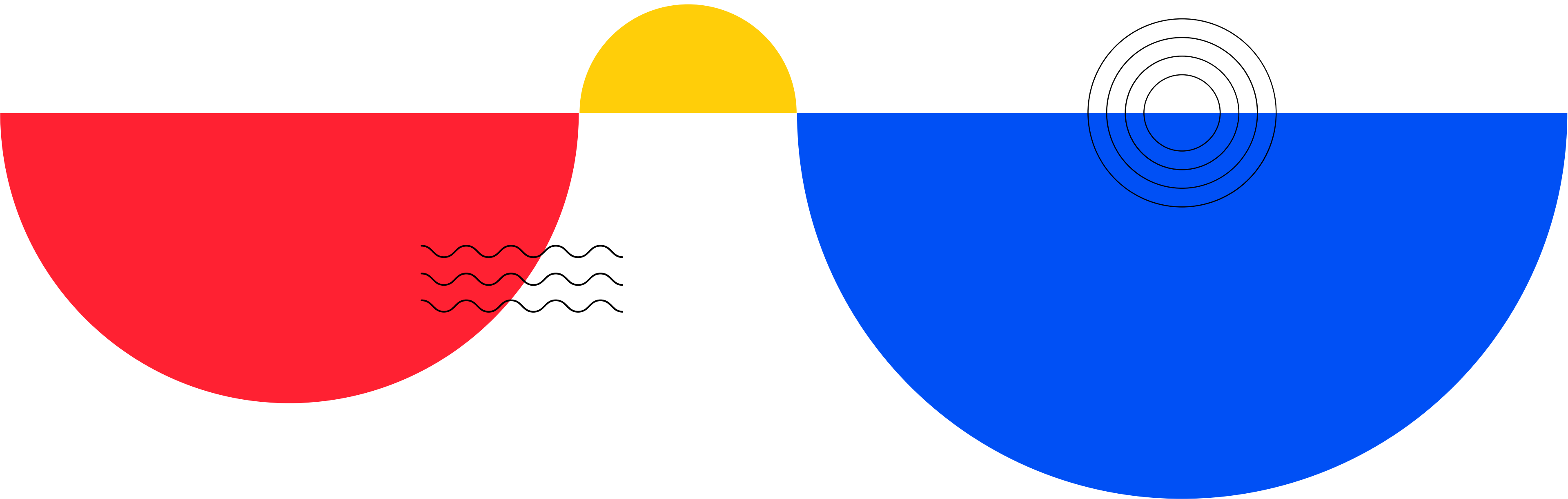
- Teknologi apapun, pada akhirnya berhubungan dengan komunikasi (mis: robot, AI, IoT)
- Teknologi punya dampak / pengaruh pada kita
- Berkaitan dengan konsep *technological determinism*, dimana tatanan masyarakat terbentuk akibat perkembangan teknologi



Pertemuan 1

INFORMATION SOCIETY

Tatanan sosial baru yang menitikberatkan pada bagaimana informasi diproses dan dikomunikasikan Didorong oleh perkembangan teknologi dan peran penting teknologi dalam kehidupan individu dan masyarakat. Ada kelas sosial baru (*information worker*) dan keterampilan baru yang dibutuhkan (*digital skills*).



Pertemuan 2

INFORMASI SEBAGAI KOMODITAS

- Informasi tidak berwujud (*intangible*)
- Ada nilai tergantung bagaimana informasi disajikan ke audiens
- Butuh regulasi khusus untuk mengelola HaKI

TIK MENGUBAH TATANAN SOSIAL

- Industri: konglomerasi lahir dari merger dan akuisisi media baru, tren penerbitan berubah ke arah *on-demand*, pendapatan berubah ke *subscription model*
- Gaya Hidup: aktivitas online, kebutuhan dasar akan internet, konsumsi media online & sosial media
- Tataan Pekerjaan: tidak lagi butuh banyak karyawan, lebih butuh pekerja yang menguasai *digital* bahkan *multi-skills*





Pertemuan 3

DIFUSI INOVASI

Orang mengadopsi teknologi dalam kecepatan yang berbeda. Konsep ini mengacu pada pola penyebaran inovasi di masyarakat, yang dimulai dari inovator hingga late majority. Ada pula para laggards yang tidak akan mengadopsi teknologi tertentu.

MEDIA BARU

Ada unsur kebaruan, inovasi, dan bersifat dinamis (masih akan terus berkembang). Saat ini merujuk pada digital platform.

Pertemuan 3

MCLUHAN'S LAWS OF MEDIA

ENHANCE

Apa yang ditingkatkan oleh
media baru ini?

OBSOLESCENCE

Apa yang digantikan oleh media
baru ini?

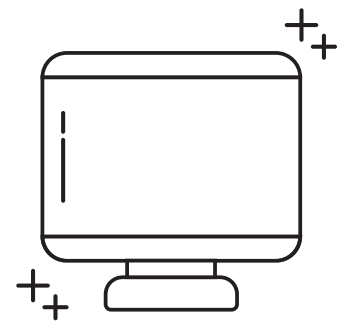
REVERSE

Apa yang terjadi ketika penggunaan
media baru ini didorong ke titik
maksimal?

RETRIEVE

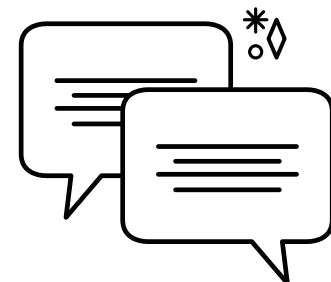
Apa aspek dari media lama yang masih
dipertahankan & ditransformasi jadi
baru?

Karakteristik Media Baru



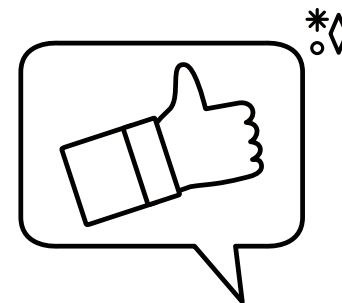
Digital

Tersimpan dalam server



Interaktif

Komunikasi 2 arah



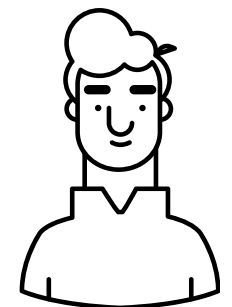
Audience-Generated

Audiens bisa membuat konten



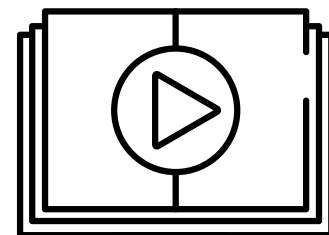
Asinkron

Bisa dinikmati kapan saja



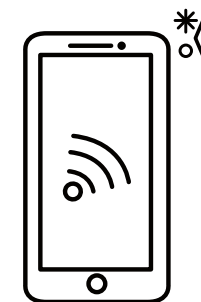
Narrowcasting

Audiens spesifik



Multimedia

Beragam media dalam 1 platform



Networked

Terhubung dalam jejaring



Virtual

Lingkungan online imersif

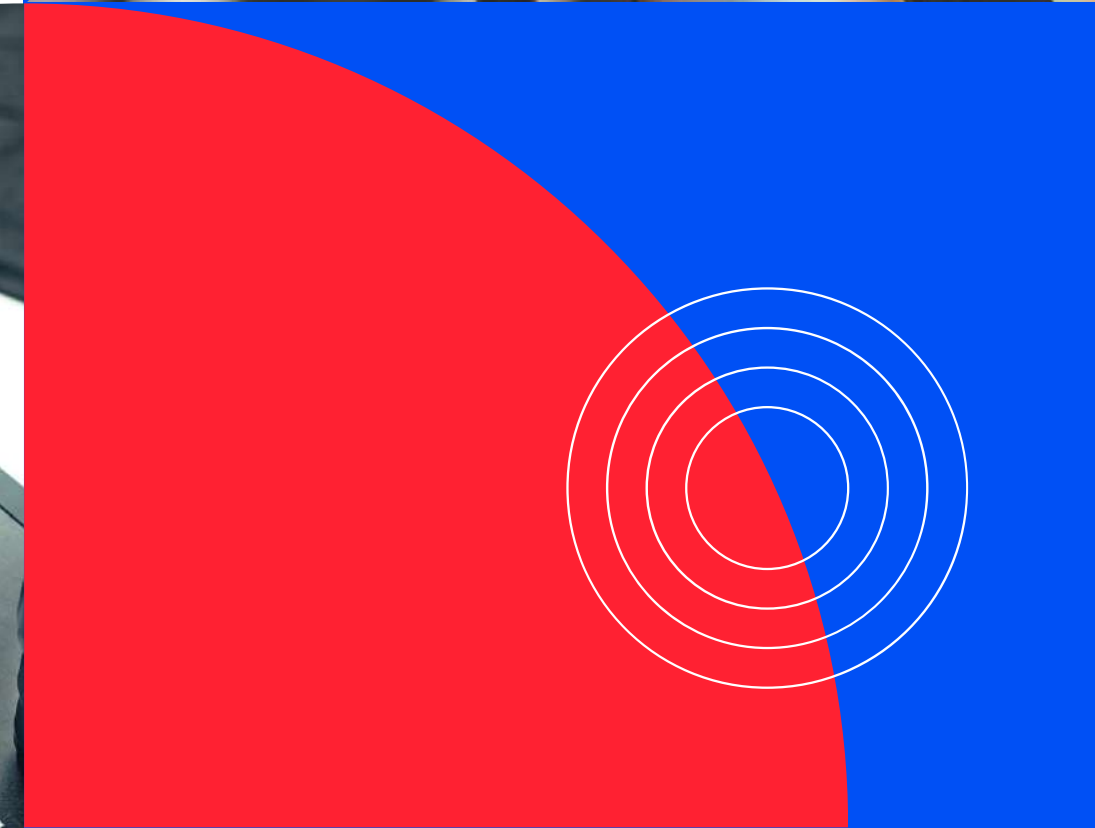
Pertemuan 4

BAGAIMANA TIK MENGUBAH MEDIA

- Organisasi media: ada konvergensi media (konten cetak bisa dilihat di web) dan kebutuhan jurnalis yang *multi-skills*
- Konten baru: ada konten baru yang diproduksi, contohnya live blogging, live vlogging, gamified journalism (ada interaksi, reward seperti game)
- Pola konsumsi audiens: audiens bisa dianalisa dengan analytics, audiens mengonsumsi berita secara cepat tapi minim atensi

4 ASPEK YANG BERUBAH DARI JURNALISME

- Time: perubahan penerbitan dan konsumsi media menjadi neverending
- Market: fragmentasi audiens, audiens cenderung menginginkan berita gratis
- Otonomi jurnalistik: sulit diwujudkan karena fungsi gatekeeping jurnalis berkurang
- Budaya penulisan: kolaborasi dengan audiens, penulisan berubah menjadi *fast news* (singkat, cepat)



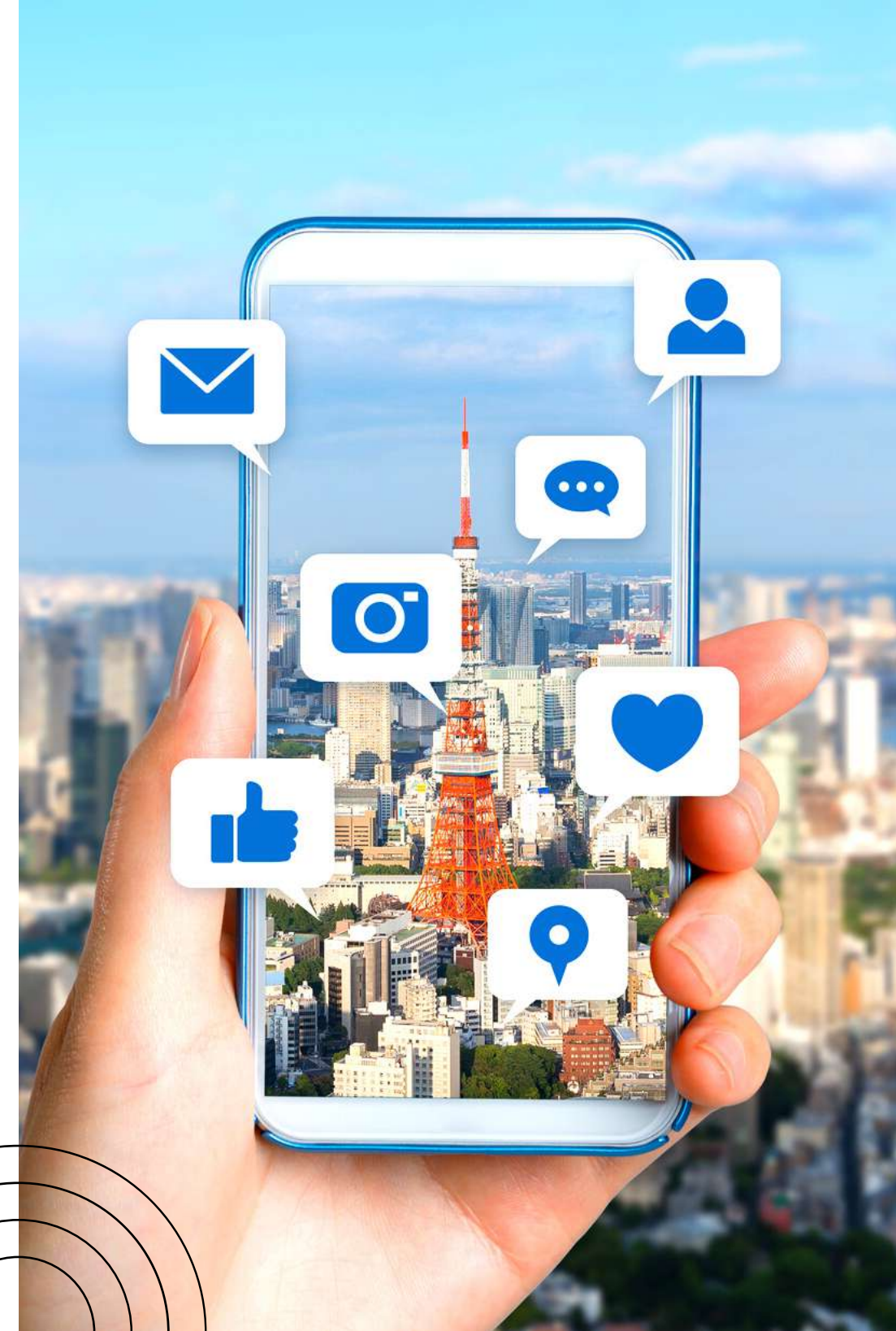
Pertemuan 5

MOBILE SOCIETY

Masyarakat yang bergantung pada teknologi seluler pada kesehariannya. Sangat bergantung, hingga teknologi seluler mempengaruhi luaran kreativitas dan pengetahuan kita.

3 ASPEK YANG BERPENGARUH

- Lokalitas dan kehadiran: jarak terhapus, tapi lokasi jadi punya makna tersendiri berdasar pengalaman dan persepsi kita.
- Komunikasi personal secara massal: perubahan pola komunikasi interpersonal, ada etika berperilaku yang baru untuk *mediated interpersonal communications*
- Budaya kreatif: remaja membentuk identitasnya lewat mediasi teknologi seluler (bahasa baru, identitas yang ditonjolkan lewat customized phone)



Pertemuan 6

TEKNOLOGI LAIN DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI KITA

- Games: sarana untuk "lari" dari kehidupan nyata, sarana untuk *reinvent* diri kita di dunia maya. Dapat menciptakan interaksi sosial, tapi juga bisa mengisolir diri kita
- Wearable technology: teknologi yang kita gunakan di tubuh dan mengirimkan informasi tentang diri kita melalui internet. Mengaburkan batas interaksi antara kita dan komputer, misalnya dengan cara mengubah persepsi kita (VR Glassess)





Pertemuan 9

PERILAKU NEGATIF MASYARAKAT
YANG DIPERJELAS OLEH TIK

- Kekerasan dan kekejaman
- Prasangka / rasisme
- Pornografi

SUBSTANSI YANG DIATUR OLEH
UU NO. 11 TAHUN 2008 (UU ITE)

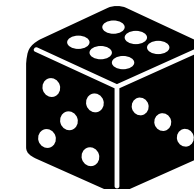
- Informasi, dokumen dan ttd elektronik sebagai alat bukti hukum yang sah
- Sertifikasi elektronik dan sistem elektronik harus punya sertifikasi
- Transaksi elektronik untuk lingkup publik dan privat
- Nama Domain & HAKI dilindungi UU
- Penyidikan Tindak Pidana dilakukan atas kerahasiaan, kehati-hatian, kerahasiaan data, sesuai UU

PASAL 27 - 37 UU ITE

Perbuatan yang Dilarang



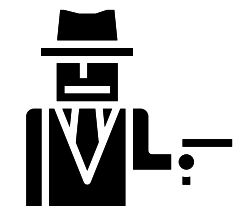
KONTEN
ASUSILA



KONTEN
PERJUDIAN



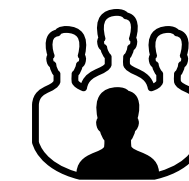
KONTEN
PENGHINAAN



KONTEN
PEMERASAN



KONTEN
KEBOHONGAN



KONTEN
KEBENCIAN
SARA



HACKING /
MENJEBOL
KOMPUTER



PENYADAPAN
KOMPUTER*



MANIPULASI
INFORMASI

*kecuali dalam rangka penegakan hukum

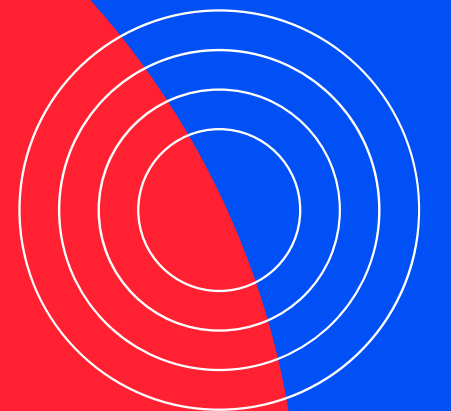
Pertemuan 9

KENAPA BUTUH HUKUM TIK?

- Masyarakat yang ada di dunia maya sama dengan yang di dunia nyata, jadi apapun yang dilakukan di dunia maya bisa dirasakan di dunia nyata (e.g. bullying, penipuan, dll)
- TIK memperluas lingkup penyebaran informasi, berbahaya untuk konten eksploitatif
- Hukum konvensional tidak dapat mengatur aktivitas TIK yang kompleks (e.g. pencurian data, pencurian identitas, spying, dll)

MASALAH PENEGAKAN HUKUM TIK

- Definisi yang ambigu dan terbuka untuk interpretasi apapun
- Penegakan hukum hanya pada aspek tertentu (berita bohong, penghinaan, pornografi)
- Tidak ada perlindungan terhadap spam, virus, privasi dan perilaku negatif lain di ranah TIK



Pertemuan 10

ISU PENTING TERKAIT HUKUM TIK DI INDONESIA

- Kebebasan berpendapat: syarat utama masyarakat demokrasi
- Sensor: seringkali dilakukan menurut ketentuan sepihak dari pemerintah atau ISP
- Privasi dan Data Pribadi: perlindungan diri atas data yang kita miliki, belum diatur UU. Dilema antara keamanan dan privasi
- Hak Kekayaan Intelektual: perlindungan atas kekayaan intelektual yang diciptakan tidak terbatas pada karya fisik, tapi juga karya yang diciptakan & dipublikasikan secara online



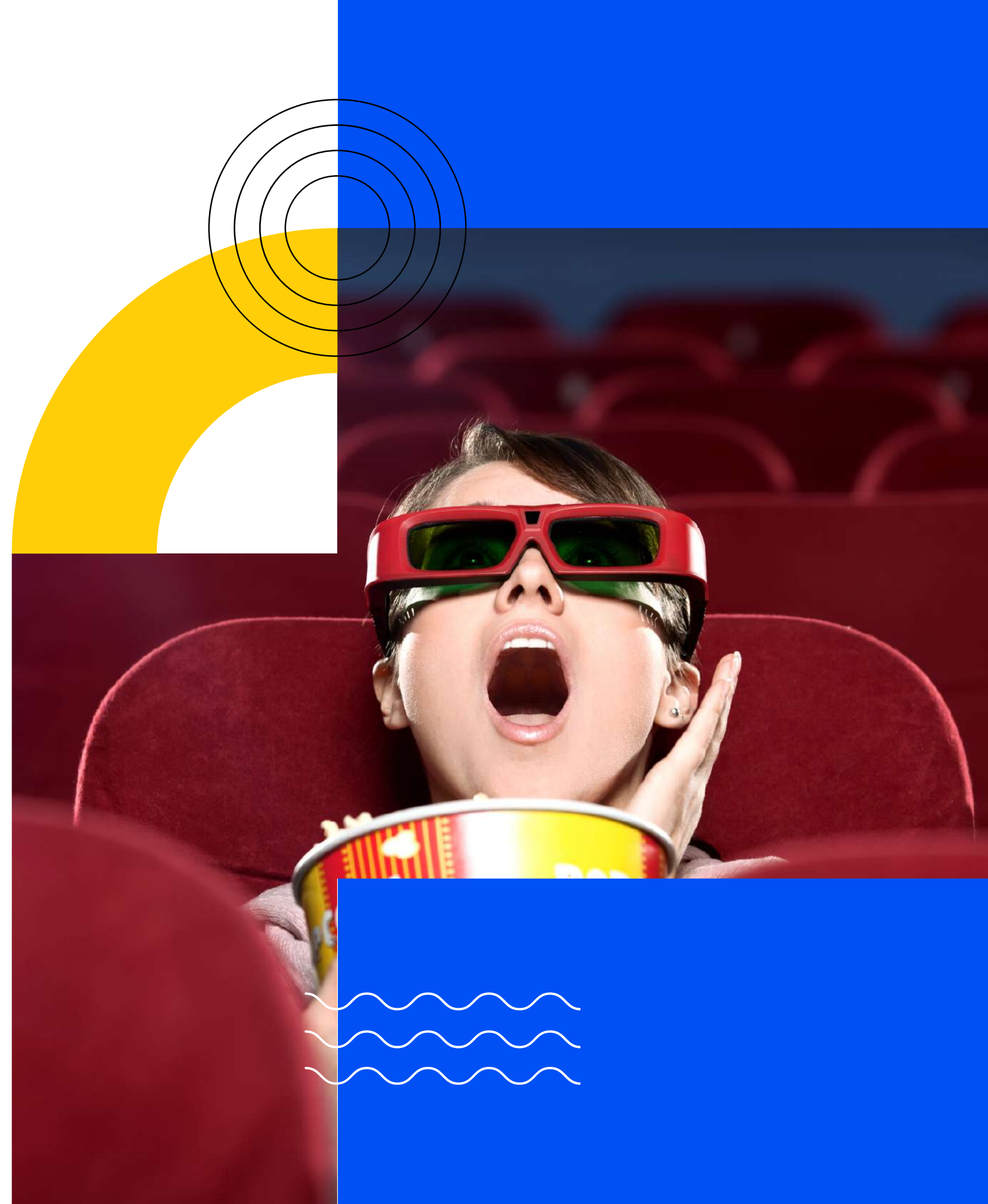
Pertemuan 11

FILM SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI

- Mempengaruhi perilaku: ketika audiens mengadopsi perilaku dan gaya hidup yang dipertontonkan di film
- Alat propaganda: sarana mempromosikan ideologi tertentu
- Mendorong perubahan sosial: media audiovisual lebih efektif dalam menyampaikan pesan yang mendalam untuk membuat orang berpikir

HOME ENTERTAINMENT

- Setelah World War II, tentara yang kembali dari medan perang memulai hidup di daerah rural, suburban, tidak terkonsentrasi di kota. Dari situ muncullah kebutuhan akan home entertainment karena bioskop jauh. TV mulai marak digunakan di rumah-rumah.



Pertemuan 11

ERA HOLLYWOOD GOLDEN AGE

Pembuatan film seperti produksi pabrikan: massal, hampir seragam, ada template tertentu. Kemunculan studio system dan star system yang mengatur setiap sendi pembuatan film.

ERA TV KABEL, RENTAL VIDEO

Ditandai dengan adanya poin distribusi baru (HBO, cable tv) dan berkembangnya teknologi penyimpanan informasi video dalam bentuk disk

ERA STREAMING MEDIA

- Audiens bisa bebas memilih program
- Tayangan menjadi interaktif, tidak lagi satu arah
- Kualitas yang menyaingi film bioskop
- Konten lebih beragam (ada glocalization)
- Produksi konten bisa lebih mengikuti keinginan produser karena tidak ada "prime time"



Pertemuan 12

MUSIK SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI

- Merekam dan mengkomunikasikan budaya ke generasi selanjutnya atau ke audiens yang lebih luas
- Komentar sosial-politik untuk mendorong perubahan
- Identitas diri, musik yang kita pilih merepresentasikan cara kita memandang dunia

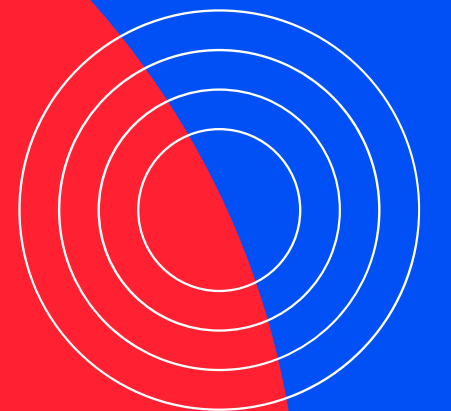
SIGNIFIKANSI PROTEST SONG

- Menginspirasi gerakan dan perubahan sosial
- Ekspresi kekecewaan dan harapan yang tidak bisa dikatakan
- Alat mempersatukan berbagai orang dari latar belakang berbeda

SPECIALIZED MUSIC

Specialized music punya aspek orisinalitas tersendiri, sehingga memunculkan fans dengan karakter khusus, seringkali disebut fandom.

- Fandom punya aktivitas komunal
- Fandom membentuk narasi sendiri tentang idolanya



Pertemuan 12

ERA ANALOG RECORDING

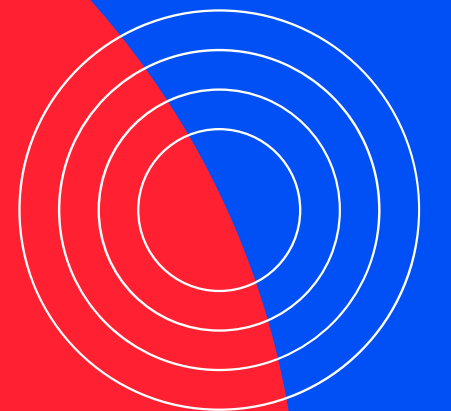
- Perusahaan rekaman adalah gatekeeper musik
- Teknologi kunci: vinyl, kaset (tahun 1962), didukung teknologi walkman (tahun 1979)

ERA DIGITAL RECORDING

- Pasar dan media konvensional adalah gatekeeper musik, pengaruh perusahaan rekaman turun
- Teknologi kunci: CD, file MP3 yang dapat diputar melalui komputer

ERA STREAMING MEDIA

- Audiens adalah gatekeeper musik untuk dirinya sendiri
- Akses tidak terbatas untuk konten musik
- Teknologi kunci: smartphone, app



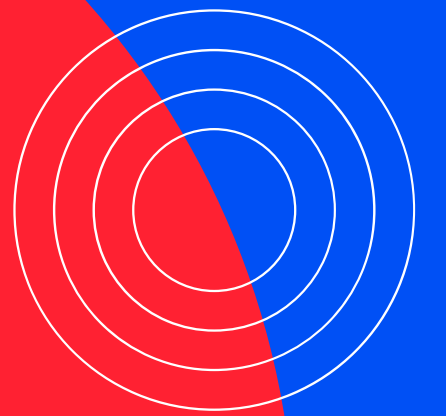
Pertemuan 11-12

ISU PENTING TERKAIT MUSIK DI ERA NEW MEDIA

- Piracy, pembajakan atas musik yang beredar di online media
- Saling menuntut atas legalitas, tidak hanya pembajakan tapi juga atas copyright issues (menyanyikan lagu orang lain tanpa credit / bayar, lagu yang mirip)
- Direct release, dilema antara spam atau mengatasi pembajakan

ISU PENTING TERKAIT FILM DI ERA NEW MEDIA

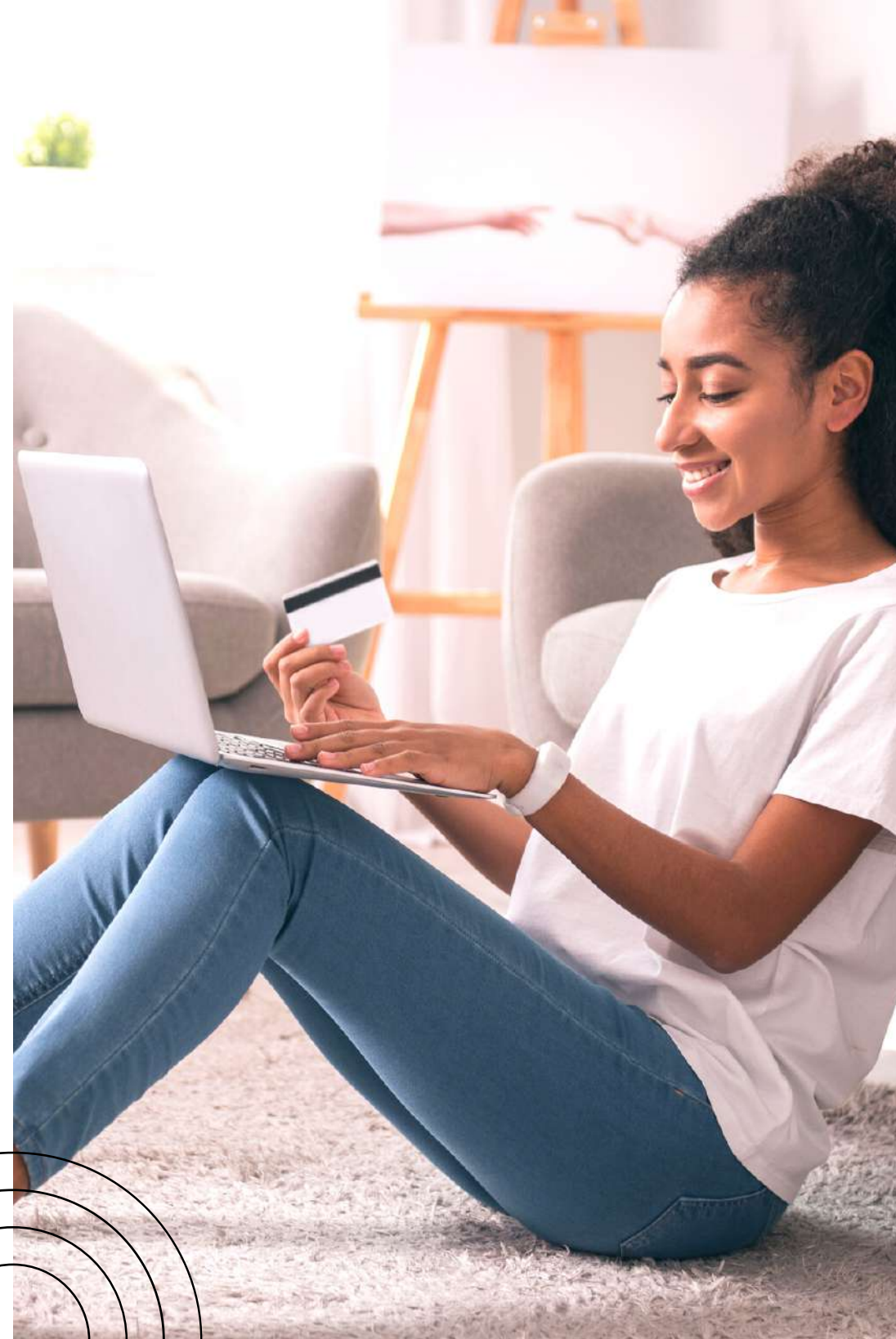
- File sharing: teknologi peer-to-peer sharing yang memudahkan orang berbagi konten sekaligus melanggar pembajakan



Pertemuan 13

ISU PENTING TERKAIT INTERNET

- Monopoli dan overcharging: ketika ISP charge berlebihan untuk layanan internetnya akibat dari monopoli
- Net-neutrality: internet yang netral, tidak membedakan kecepatan untuk layanan yang diakses
- Digital divide: kecenderungan untuk negara atau masyarakat yang punya pendapatan lebih tinggi untuk memiliki akses dan konektivitas internet yang lebih baik



Pertemuan 14

21ST CENTURY DIGITAL SKILLS

- Information digital skills: kemampuan untuk memilih dan mengevaluasi informasi
- Communication digital skills: kemampuan melakukan interaksi sosial dan memperkuat hubungan sosial melalui device TIK.
- Collaboration digital skills: keterampilan untuk bekerja sama dengan orang dari berbagai latar belakang menggunakan TIK
- Critical thinking digital skills: kemampuan menilai konten online secara kritis
- Creative digital skills: keterampilan untuk mengkonsep dan membuat konten kreatif
- Problem solving digital skills: kemampuan untuk menyelesaikan masalah menggunakan TIK



Pertemuan 14

INTERNET SKILLS

Keterampilan era digital yang diaplikasikan khusus pada konteks menggunakan internet.

Medium-related skills

- Operational skills: kemampuan teknis untuk mengoperasikan internet
- Formal skills: kemampuan untuk browsing internet tanpa merasa bingung.

Content-related skills

- Information skills: kemampuan untuk mencari, menyeleksi, dan mengevaluasi informasi internet.
- Communication skills: kemampuan untuk berkomunikasi melalui internet.
- Content-creation skills: kemampuan untuk membuat konten kreatif di internet.
- Strategic skills: kemampuan menggunakan internet untuk tujuan pribadi atau profesional.



KEY POINT

Teknologi tidak beroperasi dalam ruang hampa. Teknologi dikonstruksi secara sosial. Pada akhirnya, dampak sosial dari teknologi adalah hasil dari interaksi nyata antara teknologi dengan struktur sosial, politik, dan budaya yang sudah ada.

(Siapera, 2018)



Thank you and good luck!

hana.krisviana@upj.ac.id

