



Perkembangan TIK dan Media

PERTEMUAN 3

Hana K. Nurmuhammad

Today's Agenda

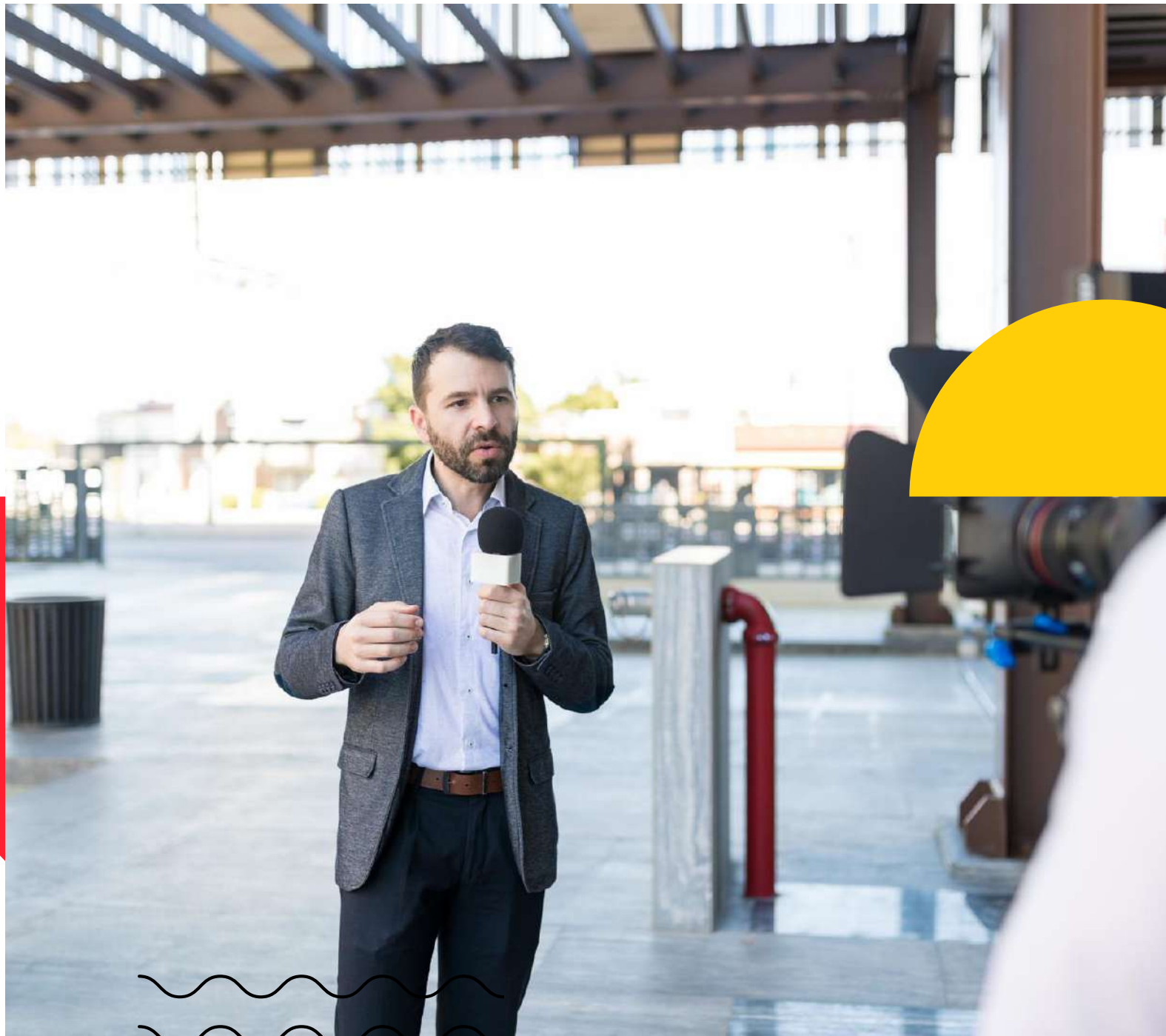
- Perkembangan media
- Perkembangan TIK mempengaruhi media
- Difusi inovasi dan *McLuhan's Laws of Media*
- Konsep media baru

OUTCOME

Mahasiswa mampu menjelaskan perkembangan teknologi komunikasi dapat mempengaruhi media di masyarakat

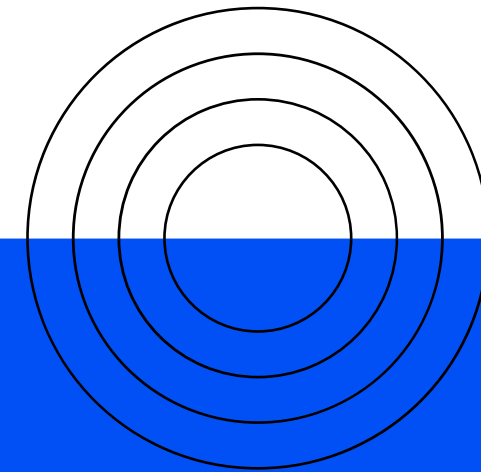


Apa itu "Media"?



PRINSIP MEDIA

Media adalah seluruh sarana untuk menyampaikan informasi kepada khalayak atau publik.



Media Massa

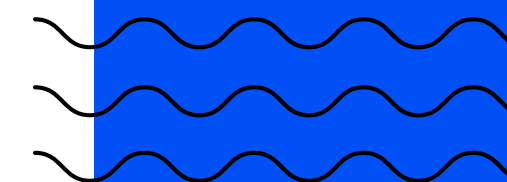
"OLD MEDIA"

- Paradigma ekonomi media massa: profit semakin besar jika produksi dan distribusi produk informasi semakin banyak
- Informasi yang disampaikan cenderung seragam
- Ada monopoli *big media* (e.g. Disney, Fox, MNC Group)
- Dibuat untuk khalayak, massa dari berbagai kalangan, usia, gender, suku, dll.
- Konten cenderung singkat, mudah dimengerti, populis





PARIWISATA MELAWAN 'DEMAM' CORONA
LANGSUNG DARI YOGYAKARTA





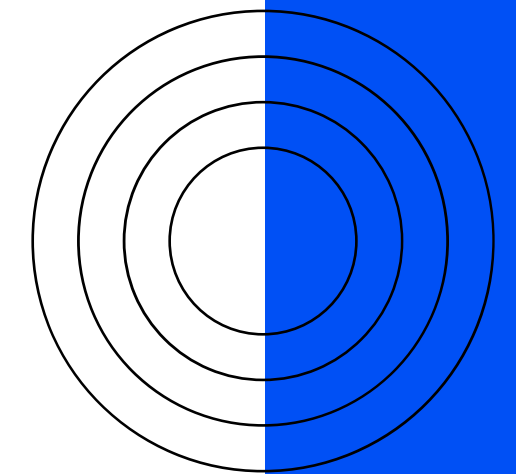
Hegemoni Media

Ketika media digunakan oleh kelompok yang dominan untuk menyebarkan opini atau gagasan yang mendukung golongan tertentu.

14-24 April 2020



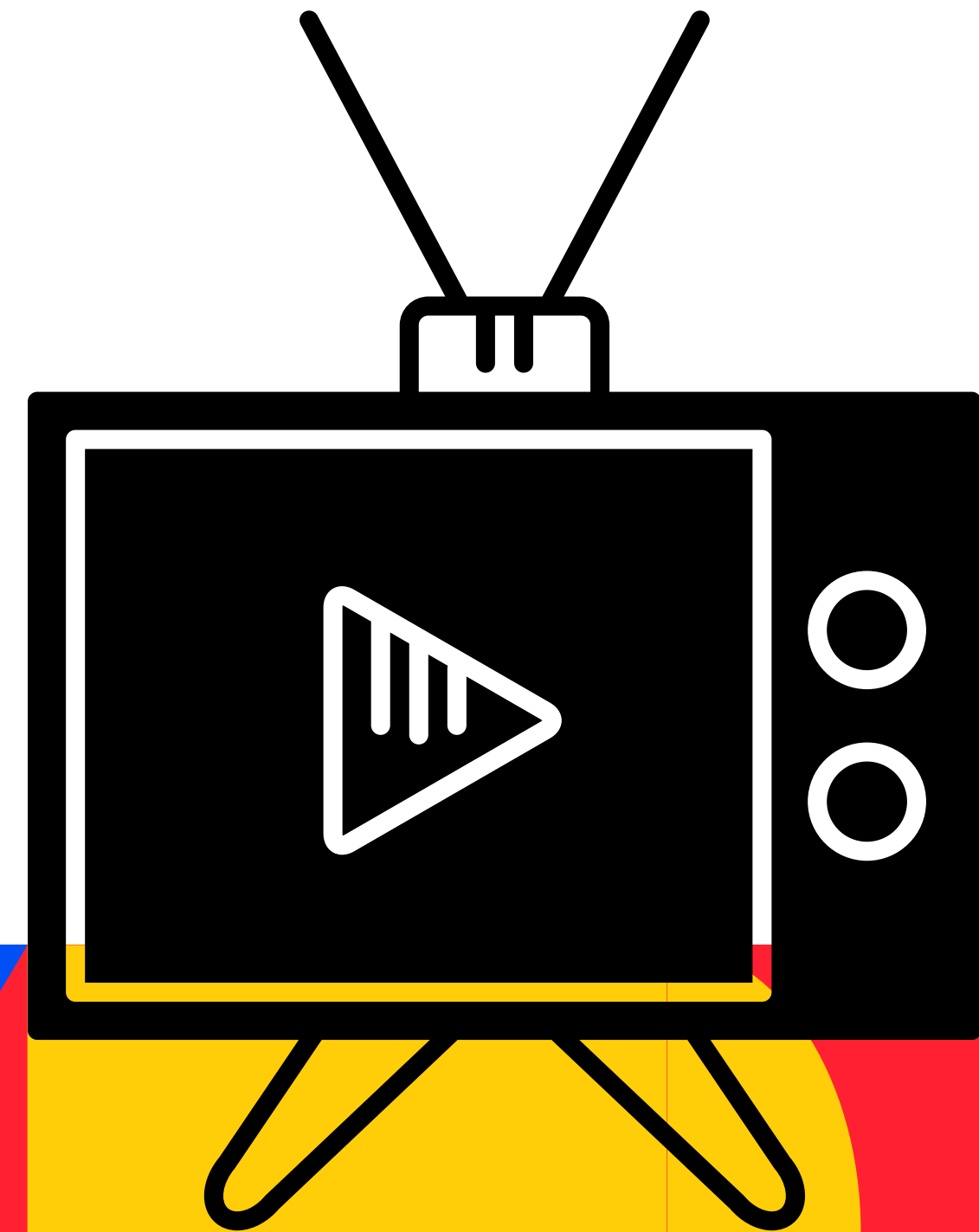
COVID-19 vs
Penembakan Eden Bebari oleh
terduga TNI



Perkembangan Teknologi Media

TRANSFORMASI KE ARAH DIGITAL

Perkembangan teknologi digital sejak tahun 1980an menjawab kebutuhan manusia akan informasi yang lebih banyak, lebih beragam.



Perkembangan Teknologi Media



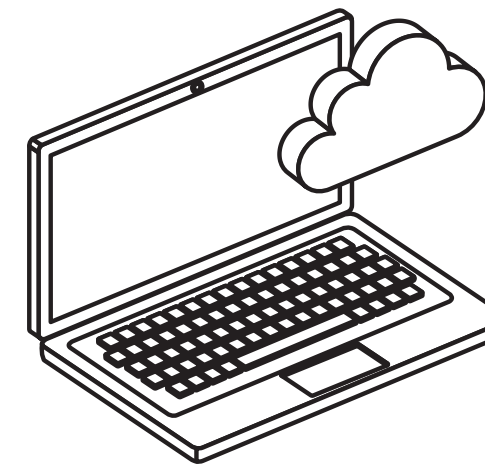
PERUBAHAN PENTING YANG TERJADI



Media untuk khalayak
menjadi media untuk
audiens tertentu



Pola komunikasi "one-
to-many" menjadi
"many-to-many"



Adanya pengaruh
komputasi dalam media
yang terus berkembang



Pesan lebih pervasif (mudah
tersebar) dan cenderung
lebih "berani"



Pada dasarnya, peristiwa penting dalam perkembangan masyarakat terjadi karena adanya inovasi dan teknologi

Marshall McLuhan, 1962
The Gutenberg Galaxy

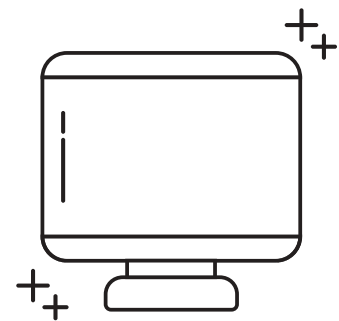
Media Baru

PRINSIP MEDIA BARU

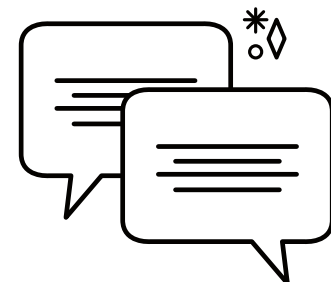
- Pada dasarnya, seluruh media komunikasi pernah menjadi "media baru" pada waktu tertentu
- Saat ini, ketika bicara tentang media baru, kita bicara tentang digital platform
- Menggabungkan karakter komputasi dari komputer dan karakter komunikatif dari media
- Ada kebaruan, inovasi, dan bersifat dinamis



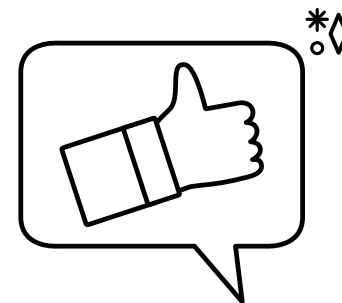
Karakteristik Media Baru



Digital
Tersimpan dalam server



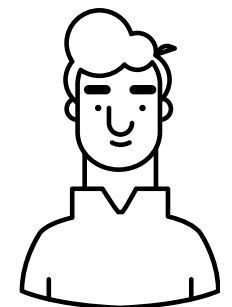
Interaktif
Komunikasi 2 arah



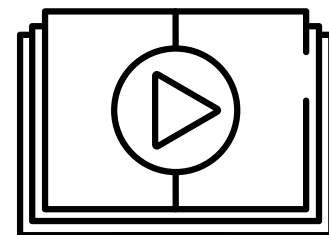
Audience-Generated
Audiens bisa membuat konten



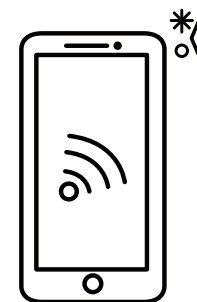
Asinkron
Bisa dinikmati kapan saja



Narrowcasting
Audiens spesifik



Multimedia
Beragam media dalam 1 platform



Networked
Terhubung dalam jejaring



Virtual
Lingkungan online imersif

Difusi Inovasi

INNOVATORS

Pencipta teknologi

EARLY ADOPTER

Sedikit orang yang mengadopsi teknologi saat awal diluncurkan

EARLY MAJORITY

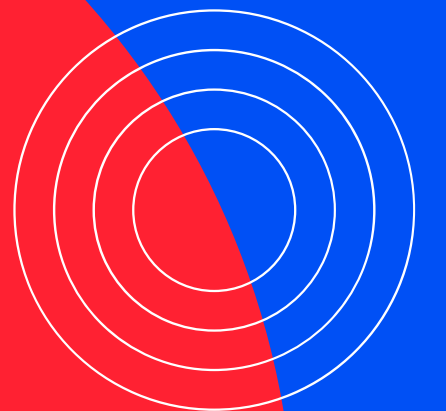
Saat lebih banyak orang mengadopsi teknologi baru

LATE MAJORITY

Orang yang mengadopsi teknologi ketika sudah ramai digunakan

LAGGARDS

Orang yang sangat terlambat atau bahkan tidak mengadopsi teknologi baru sama sekali



Four Laws of Media

MARSHALL MCLUHAN, 1988

SANDSTORM, 2012

ENHANCE

Apa yang ditingkatkan oleh media baru ini?

OBSOLESCENCE

Apa yang digantikan oleh media baru ini?

RETRIEVE

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

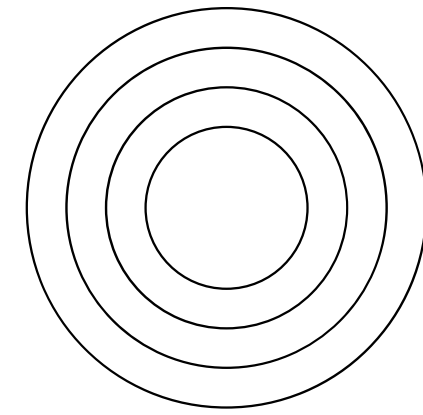
REVERSAL

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



Four Laws of Media

SMARTPHONE



ENHANCE

Konektivitas
Kecepatan merespon
Komunikasi interpersonal

OBSOLESCENCE

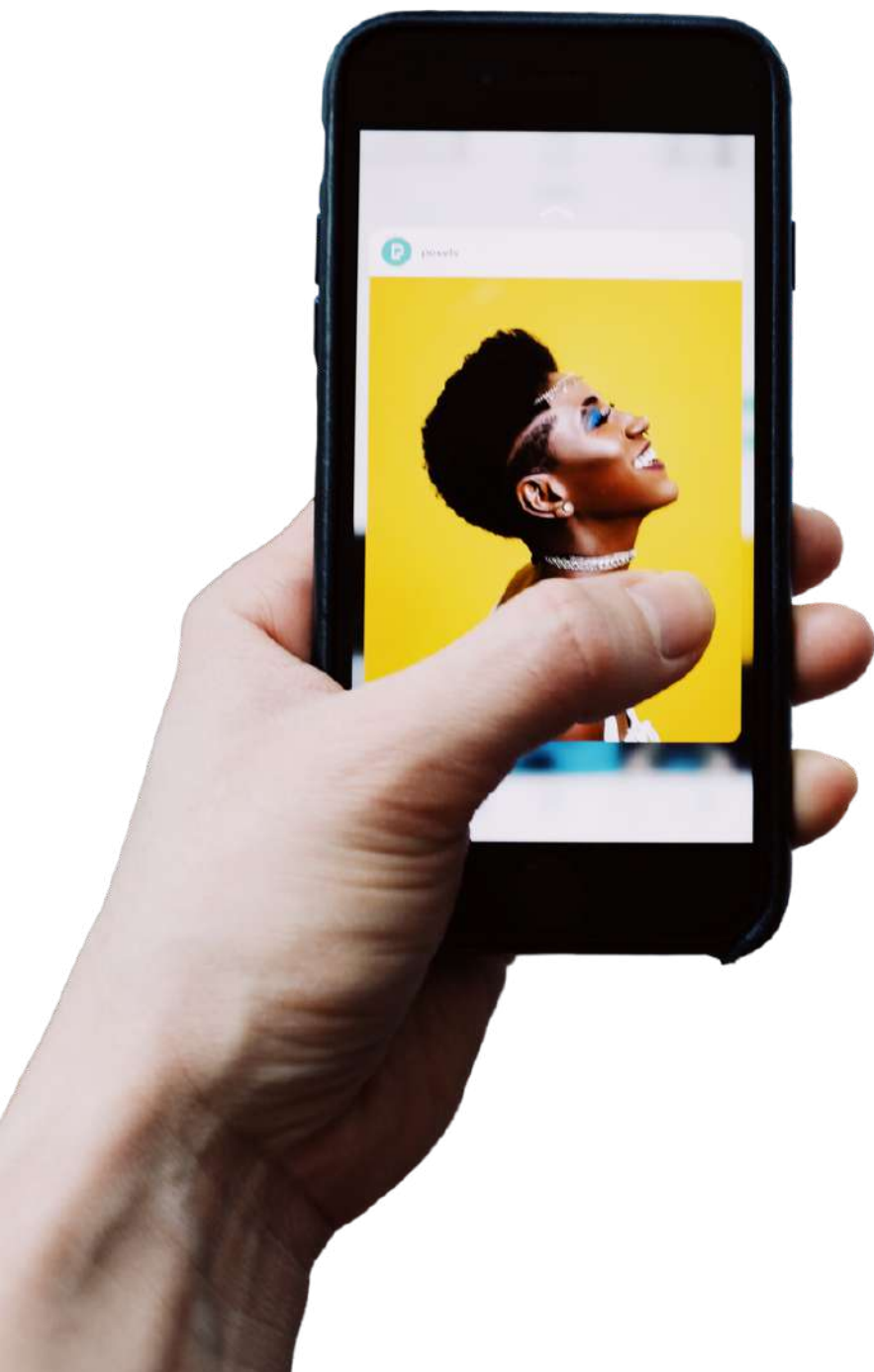
Wartel / *phone booth*
MP3 Player
Printer rumah

REVERSE

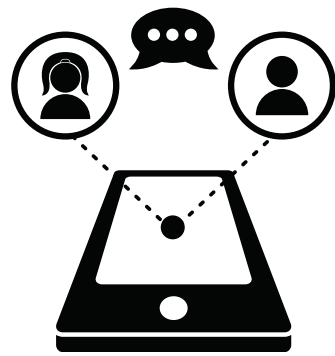
Halangan hubungan bermakna
Kecanduan
Distraksi

RETRIEVE

Komunikasi visual (dengan gambar)
Komunikasi teksual
Kamera digital

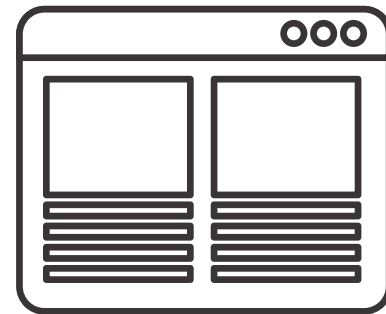


Jenis Media Baru



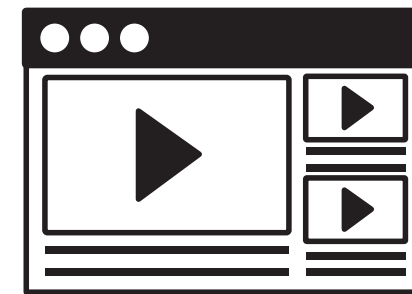
Social Network
Interaksi antar pengguna

Twitter, Facebook,
Instagram, Tik Tok



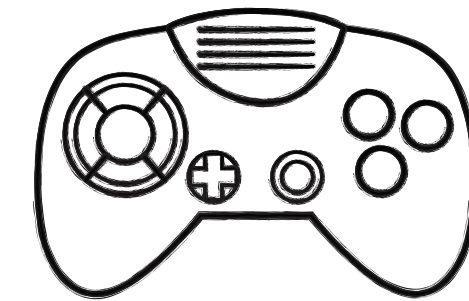
Blog / Online Media
Informasi dibagikan oleh
individu, organisasi

Tumblr, Medium,
Detik.com, Kompas.com



Streaming Media
Konten multimedia
tanpa jeda

Netflix, Spotify, Joox,
Catchplay



Online Games
Video game dengan
pengalaman imersif

PUBG, Mobile Legends,
League of Legends, Sims

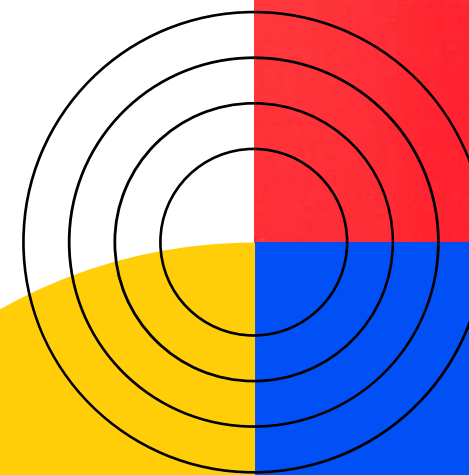


Referensi

McLuhan, M., & McLuhan, E. (1988). *Laws of media: The new science*. Toronto: University of Toronto Press.

Sandstrom, G. (2012). Laws of media-The four effects: A McLuhan contribution to social epistemology. *Social Epistemology Review and Reply Collective*, 1(12), 1-6.

Straubhaar, J. D., LaRose, R., & Davenport, L. (2010). *Media now: Understanding media, culture, and technology*. Boston, MA: Wadsworth Cengage Learning.





Thanks for being here!

hana.krisviana@upj.ac.id

