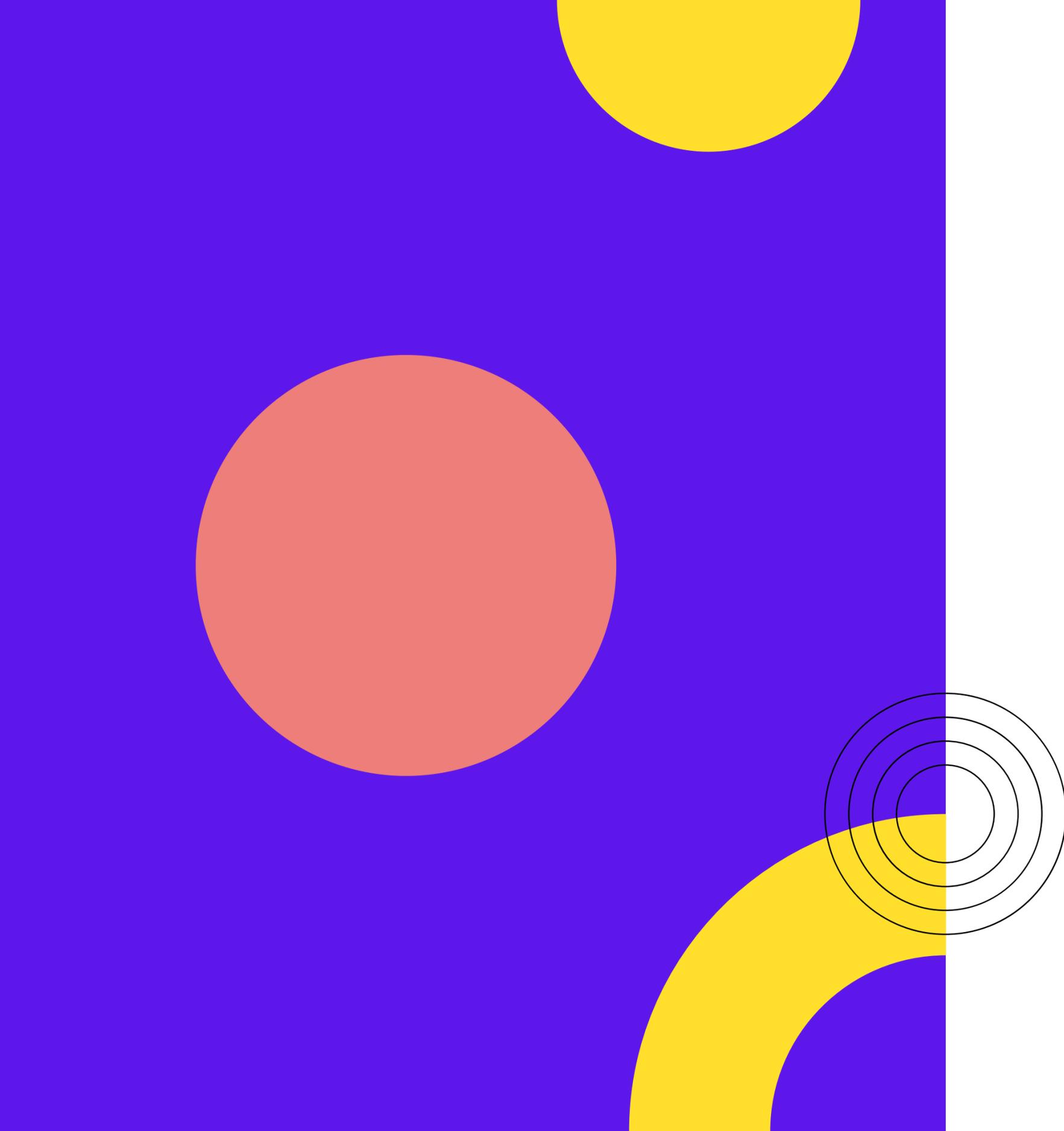


TIK Mempengaruhi Budaya & Kehidupan Sehari-hari

PERTEMUAN 5

Hana K. Nurmuhammad



Today's Agenda

- Tren teknologi
- Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi budaya dan kehidupan sehari-hari
- *Mobile Society* dan budaya

OUTCOME

Mahasiswa mampu menjelaskan ilmu pengetahuan, teknologi yang dapat mempengaruhi dalam budaya dan kehidupan sehari-hari

Referensi

Siapera, E. (2017). *Understanding new media*. London, UK: Sage

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

Vanderburg, W. H. (1985). Technology, society, and culture: A framework for understanding. *Technology in society*, 7(4), 411-422.

Tren Teknologi

ANALOG

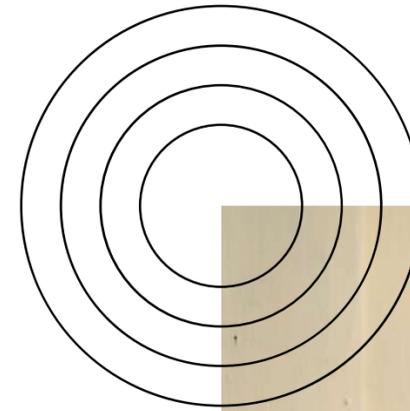
Sistem manual, mengirim data melalui sinyal elektronik dengan beragam besaran.
Contoh: telepon dan radio sebelum tahun 1900

DIGITAL

Sistem digital, mengirim data menggunakan 2 arus listrik, yaitu 1 dan 0 yang dilambangkan dengan fungsi "on/off".
Contoh: kode Morse, komputer, VCD, DVD

DIGITAL NETWORK

Mengirim data berformat biner (0 dan 1) yang dikirim menggunakan cahaya melalui *fiber optic networks*.
Contoh: koneksi internet dengan kabel LAN



Wireless Network



PENGIRIMAN DATA

Jaringan nirkabel (*wireless network*) mengubah data yang ditransmisikan menjadi gelombang elektromagnetik untuk kemudian disiarkan.

BIAYA & JANGKAUAN

Biaya untuk memasang *wireless network* lebih murah dibanding memasang *fiber optic network*, sehingga bisa mendorong jangkauan akses internet yang lebih luas.

LATENSI DAN KECEPATAN

Fiber optic network memiliki kendala latensi (waktu tunda) dan gangguan *noise* dalam jaringan. *Wireless network* tidak memiliki waktu tunda dan tanpa gangguan *noise*.

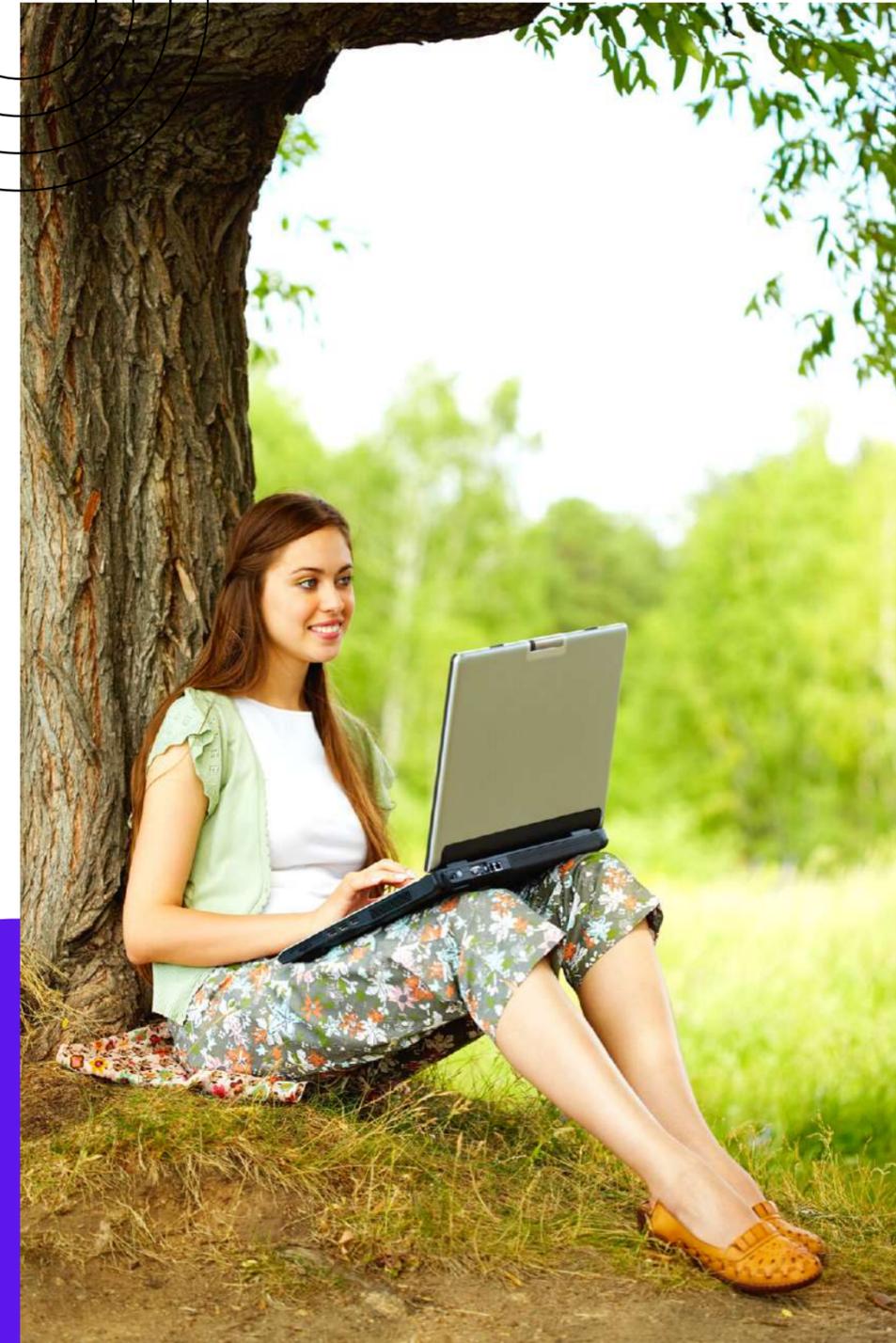
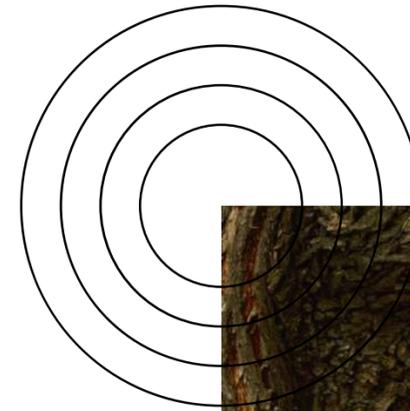


Teknologi Mobile

TEKNOLOGI MOBILE DIMUNGKINKAN OLEH WIRELESS NETWORK

Teknologi jaringan nirkabel (*wireless network*) memungkinkan adanya *wireless communication* yang saat ini sering kita gunakan.

Teknologi *wireless* membuat teknologi mobile semakin berkembang dan memungkinkan komunikasi tanpa batas.



Teknologi Mobile

PERKEMBANGAN TEKNOLOGI MOBILE

MOBILE PHONE

Menjawab kebutuhan manusia untuk berkomunikasi dimana saja. Berkembang dari analog (1G) hingga wireless (4G)

SMARTPHONE

Menjawab kebutuhan untuk konektivitas dan produktivitas. Memiliki fungsi *mobile computing* (komputer dalam genggaman tangan).
iPhone (2007) mendisrupsi dengan membuat satu device untuk permainan, musik, produktivitas, dll yang cocok untuk Wi-Fi Network.



DynaTAC 8000x, 1983

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi bagaimana kita **memaknai dunia** dan **bertindak** sesuai pengaruh tersebut

VAN DERBURG, 1986



Mobile Society

MASYARAKAT YANG BERGANTUNG PADA
TEKNOLOGI SELULER (MOBILE)

- Produksi dan penggunaan teknologi seluler sudah tidak ada batasnya
- Teknologi seluler (*mobile technology*) adalah teknologi informasi yang paling dekat dan bisa dibidang paling banyak mempengaruhi kehidupan kita sehari-hari
- Dari segi budaya, teknologi seluler merubah luaran kreativitas dan pengetahuan kita
- Teknologi seluler jadi sarana menikmati dan menyimpan produk budaya



Rekaman Produk Budaya



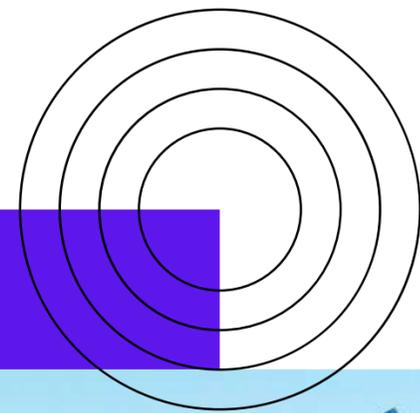
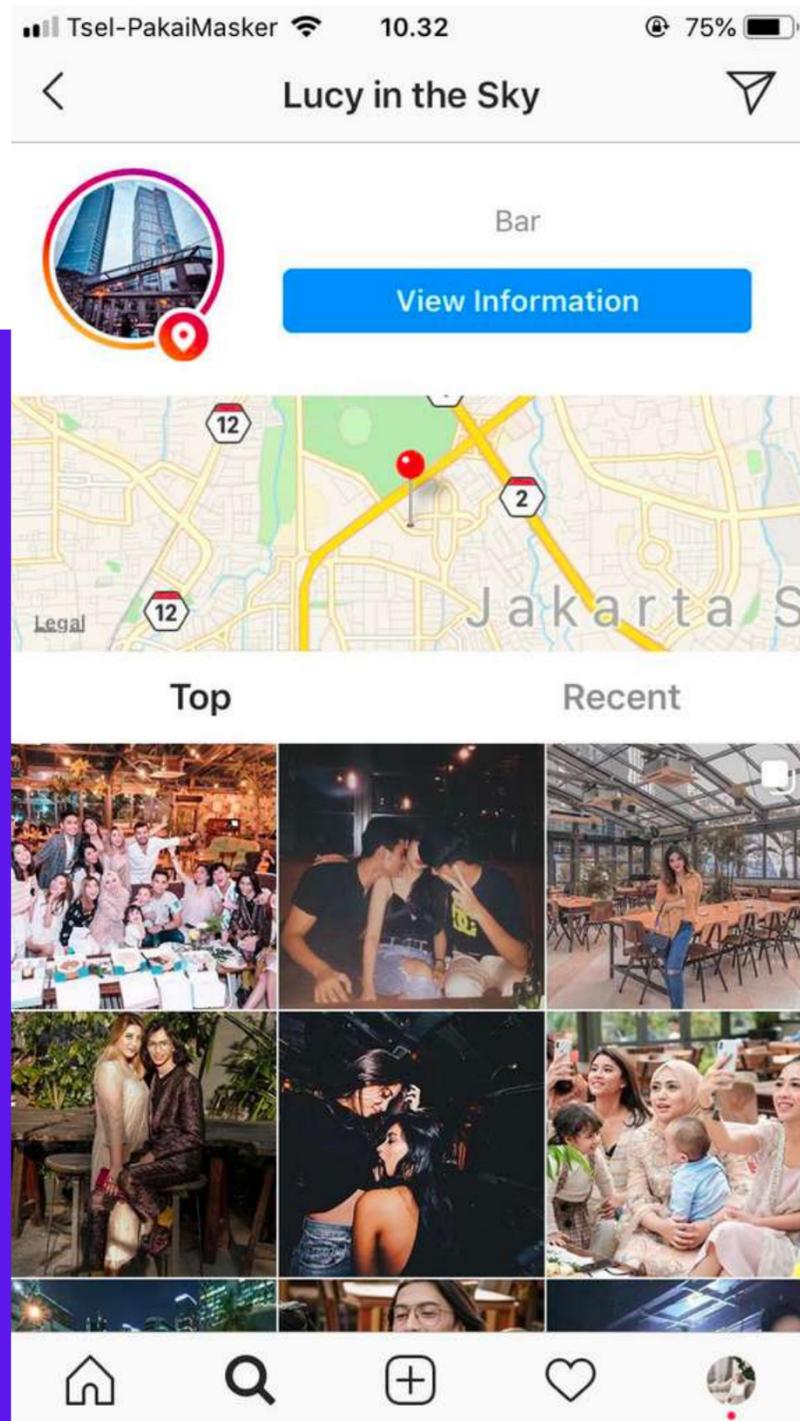
INTERPRETASI PERISTIWA

Seleb medsos seperti Fadlan Holao, Kristo Immanuel dan lainnya, merekam peristiwa atau fenomena yang dia tangkap sehari-hari dalam ingatan dan menyajikan ulang dalam bentuk interpretasi personalnya

3 Aspek Pengaruh TIK Terhadap Budaya dan Kehidupan Sehari-hari

Lokalitas dan Kehadiran

- Teknologi seluler menghapus jarak dan membuat kita bisa berkomunikasi dimanapun. Tidak ada lagi istilah "waktu kosong"
- Apakah lokasi tidak lagi penting karena teknologi seluler?
- Kenyataannya, lokasi/geo-tagging menjadi penting ketika kita "melekatkan" makna tertentu di dalamnya



Lokalitas dan Kehadiran

- Geo-tagging, check-in, digital maps memposisikan kita diantara dunia fisik dan dunia maya di saat yang bersamaan, sembari kita memberi makna tertentu
- Embodied space: gabungan antara ruang, waktu, hubungan sosial yang tersusun kembali menurut makna tertentu
- Contoh: game Pokemon Go. Lokasi di dunia nyata mendapat makna baru yaitu tempat dimana ada Pokemon (karakter virtual)

Komunikasi Personal Secara Massal

- Masyarakat semakin berpusar di komunikasi interpersonal sebagai evolusi *mass-mediated society* dan *network society*
- Absent presence: Hadir secara fisik tapi sibuk berkomunikasi dengan yang jauh dari depan mata
- Teknologi seluler mengubah pola komunikasi interpersonal dan orientasi diskusi kita
 - Langsung bicara tanpa tanya kabar
 - Batasan antara ruang publik dan privat semakin kabur (contoh: mengangkat telepon di publik)
 - Batasan antara pekerjaan dan liburan menjadi kabur

Komunikasi Personal Secara Massal

- Etika dan peraturan berbudaya yang baru merefleksikan kebutuhan kita untuk mengikutsertakan teknologi seluler dalam keseharian kita
- Sebaliknya, teknologi seluler juga menuntut perubahan pada aspek sosial-budaya kita lewat komunikasi interpersonal

Budaya Kreatif dan Pembentukan Identitas

- Teknologi seluler paling dekat dengan remaja
- Teknologi seluler membentuk *youth subculture* (kebudayaan yang berbeda dengan kebudayaan induk)
 - Konstruksi bahasa sendiri (contoh: rebahan, jbjb, fess) yang menonjol lewat pesan teks
 - Konstruksi identitas lewat custom case, ringtone, seperti pakaian
- Teknologi seluler meningkatkan individualisme

Budaya Kreatif dan Pembentukan Identitas

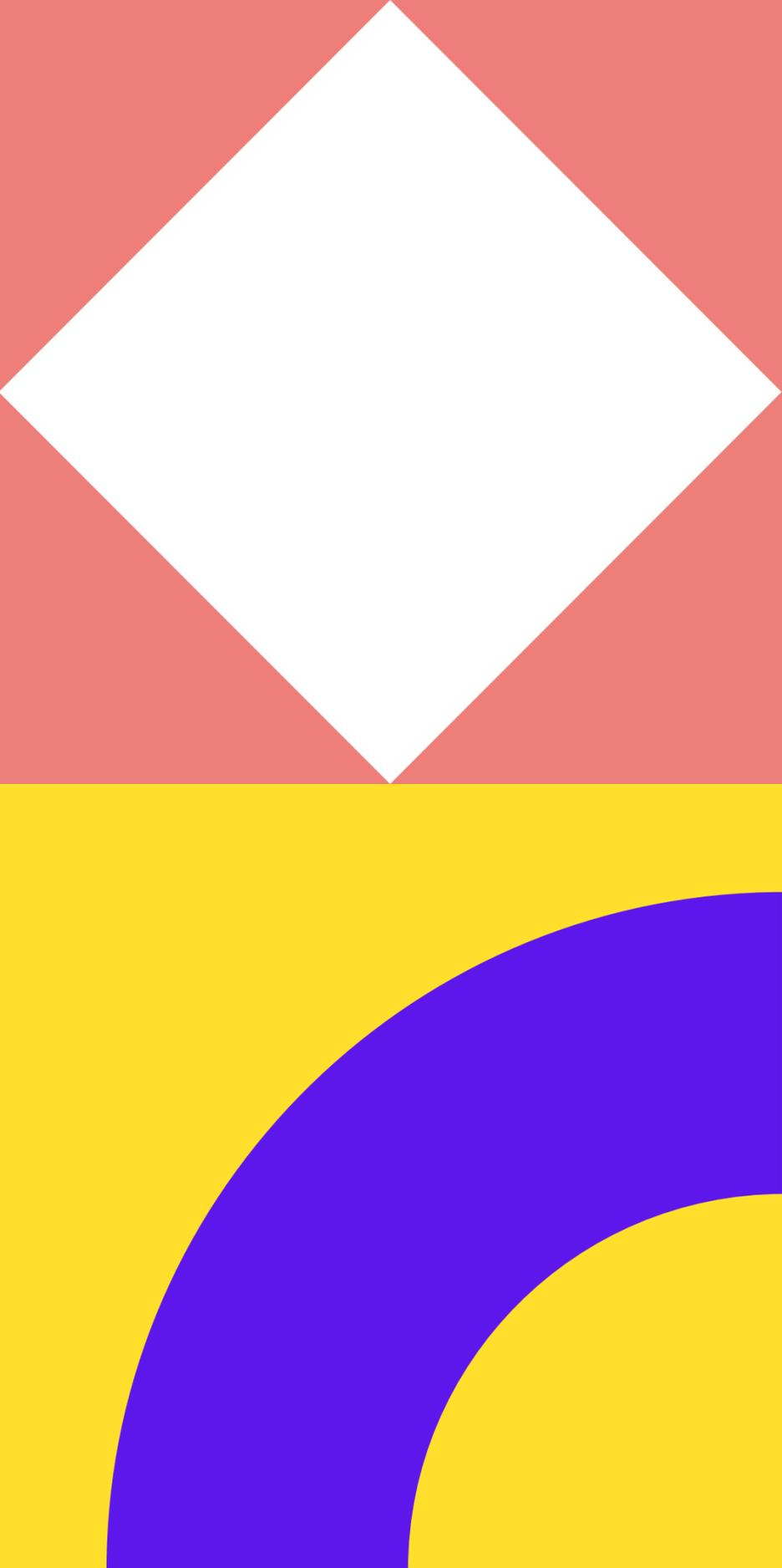


- Dampak sosio-kultural teknologi seluler semakin menegaskan (*amplify*) tren / budaya yang sudah ada pada masyarakat lebih dulu
 - Budaya individualisme
 - Budaya konsumsi

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)



Do you have any questions?

hana.krisviana@upj.ac.id

