



TIK Mempengaruhi Budaya & Kehidupan Sehari-hari

PERTEMUAN 6

Hana K. Nurmuhammad



Today's Agenda

- Kajian film *Ready Player One*
- Teknologi dalam kehidupan kita: Games
- Teknologi dalam kehidupan kita: Wearable Technologies

OUTCOME

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

Referensi

Nordstrom, J. (2016). "A Pleasant Place for the World to Hide": Exploring Themes of Utopian Play in Ready Player One. *Interdisciplinary Literary Studies*, 18(2), 238-256.

Slater, M., & Sanchez-Vives, M. V. (2014). Transcending the self in immersive virtual reality. *Computer*, 47(7), 24-30.

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

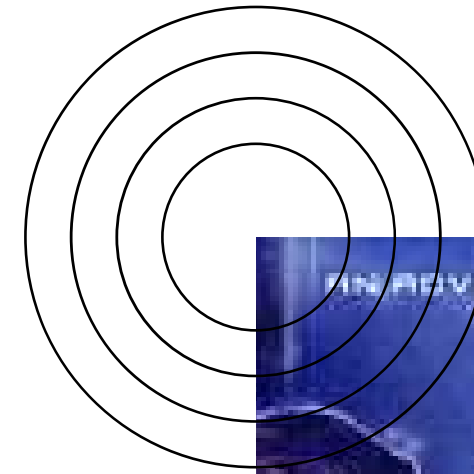
TUGAS

Film "Ready Player One"

Tontonlah film Ready Player One secara mandiri. Perhatikan teknologi yang ada di film.

Buatlah paper 500 kata tentang teknologi apa yang dapat kamu identifikasi di film tersebut dan dampaknya pada masyarakat dan karakter di film tersebut.

Dikumpulkan dalam bentuk PDF.



Games & Dunia Utopia

-
- Games sebagai *escapism*, sarana untuk "lari" dari kenyataan
 - Virtual self sebagai sarana untuk menciptakan diri sendiri di dunia maya
 - Games dapat menciptakan ruang untuk interaksi sosial tapi juga memberi orang alasan untuk mengisolasi diri
 - Utopia: tempat ideal yang imajiner
 - Lewat games dengan dunia tersendiri, pemain game menjalani kehidupan idealnya.





Game dan Dunia Utopia

Realita tidak didesain agar kita bisa mengeksplorasi potensi maksimal kita. Lewat game, kita bisa memiliki tujuan tertentu, melakukan hal-hal heroik, dan memiliki *support system* yang mungkin tidak kita miliki di dunia nyata.

(Nordstrom, 2016)

Wearable Tech

PRINSIP

- Teknologi apapun yang dapat kita gunakan di tubuh kita atau dekat dengan tubuh kita.
- Wearable tech dapat menjadi ekstensi tubuh kita.
- Wearable tech mengirimkan informasi mengenai diri kita melalui internet, seperti heart rate, langkah kaki, brain impulses, dll.
- Mengaburkan batas interaksi antara manusia dan komputer.
- Contoh: smart prosthetic arms, smartwatch, VR glasses, dan lainnya.



Virtual Reality & Persepsi

-
- Ketika orang memasuki lingkungan virtual, orang berlaku seolah sedang berada di lingkungan nyata
 - Walaupun tahu bahwa sedang berada di lingkungan virtual, orang cenderung merespon dengan realistis
 - VR mengubah persepsi kita akan sesuatu
 - Misalnya, orang dewasa yang sedang menjadi "anak kecil" melalui VR, akan memiliki persepsi terhadap objek seperti anak kecil yang melihat objek seakan lebih besar dari sesungguhnya



Virtual Reality & Persepsi

IMPLIKASI

- Dapat digunakan untuk memberi pengalaman secara nyata pada orang yang kehilangan orang lain yang disayangi
- *Solving racial discrimination*: Membuat orang bisa merasakan bagaimana rasanya menjadi orang yang minoritas
- *Transcending locations*: Merelokasi orang ke tempat virtual dan ikut serta dalam acara dan aktivitas di sana





Do you have any questions?

hana.krisviana@upj.ac.id

