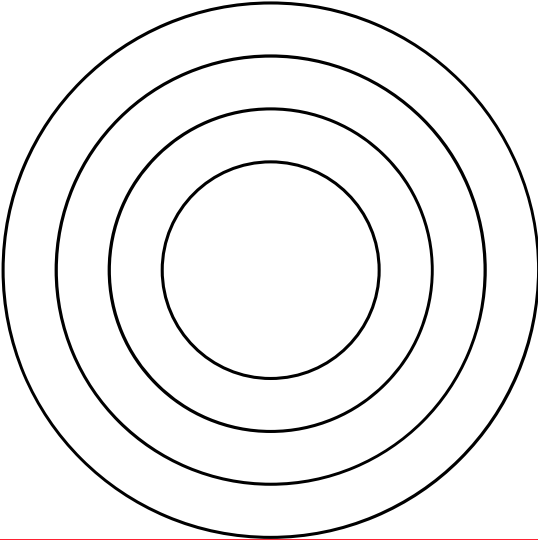




Review Materi

PERTEMUAN 7

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:

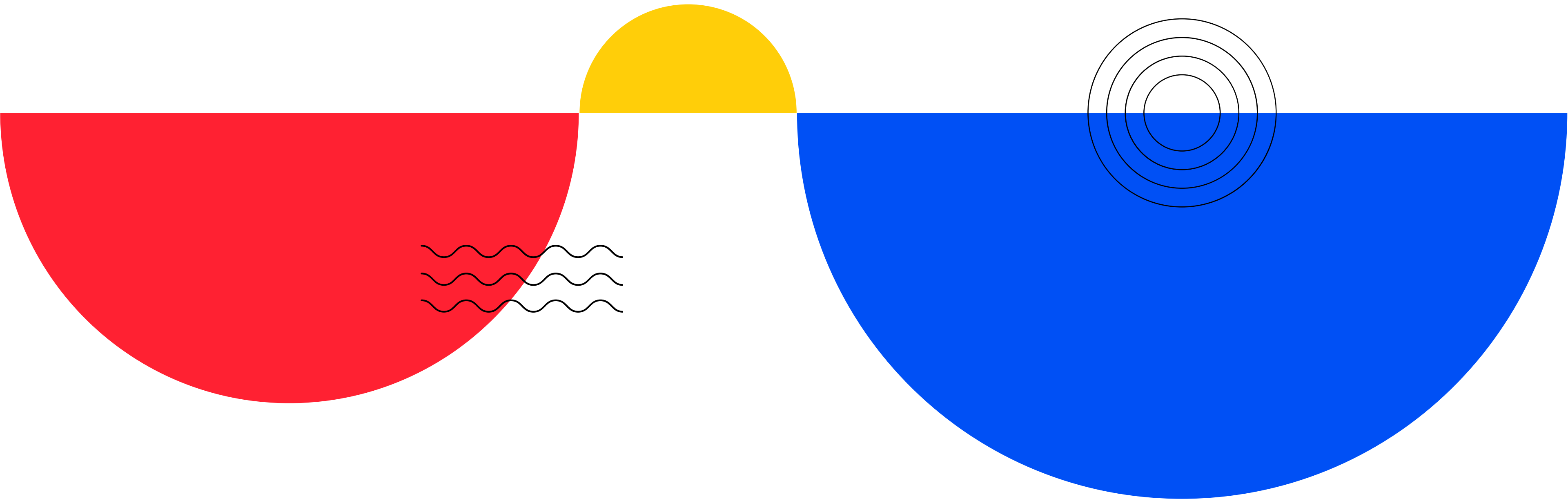
- Teknologi apapun, pada akhirnya berhubungan dengan komunikasi (mis: robot, AI, IoT)
- Teknologi punya dampak / pengaruh pada kita
- Berkaitan dengan konsep *technological determinism*, dimana tatanan masyarakat terbentuk akibat perkembangan teknologi



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
- Tatahan Pekerjaan: tidak lagi butuh banyak karyawan, lebih butuh pekerja yang menguasai *digital* bahkan *multi-skills*



A background image showing a person's hands interacting with a tablet on a wooden desk. A cup of coffee is visible in the lower right. Overlaid on the image are a large red circle, a blue triangle, and a series of concentric circles.

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?

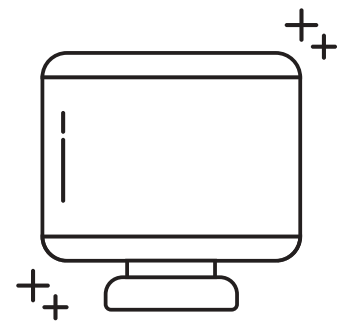
REVERSE

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

RETRIEVE

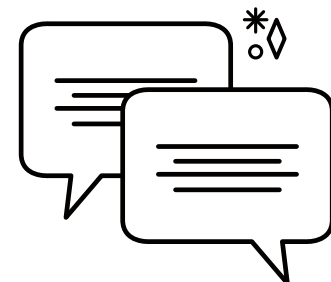
Apa aspek dari media lama yang masih
dipertahankan & ditransformasi jadi
baru?

Karakteristik Media Baru



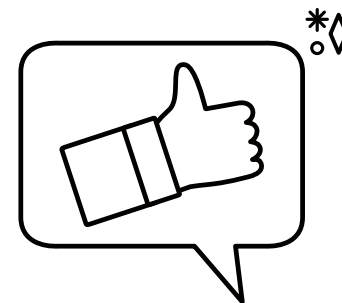
Digital

Tersimpan dalam server



Interaktif

Komunikasi 2 arah



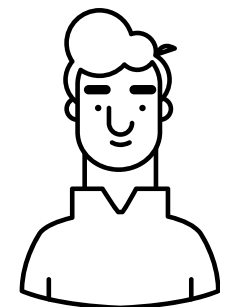
Audience-Generated

Audiens bisa membuat konten



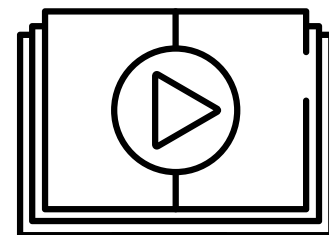
Asinkron

Bisa dinikmati kapan saja



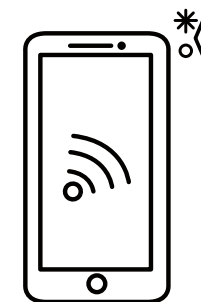
Narrowcasting

Audiens spesifik



Multimedia

Beragam media dalam 1 platform



Networked

Terhubung dalam jejaring



Virtual

Lingkungan online imersif

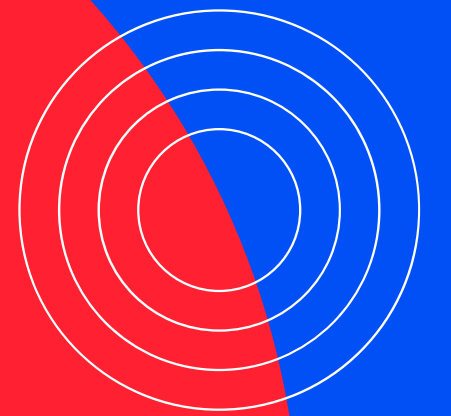
Pertemuan 4

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)



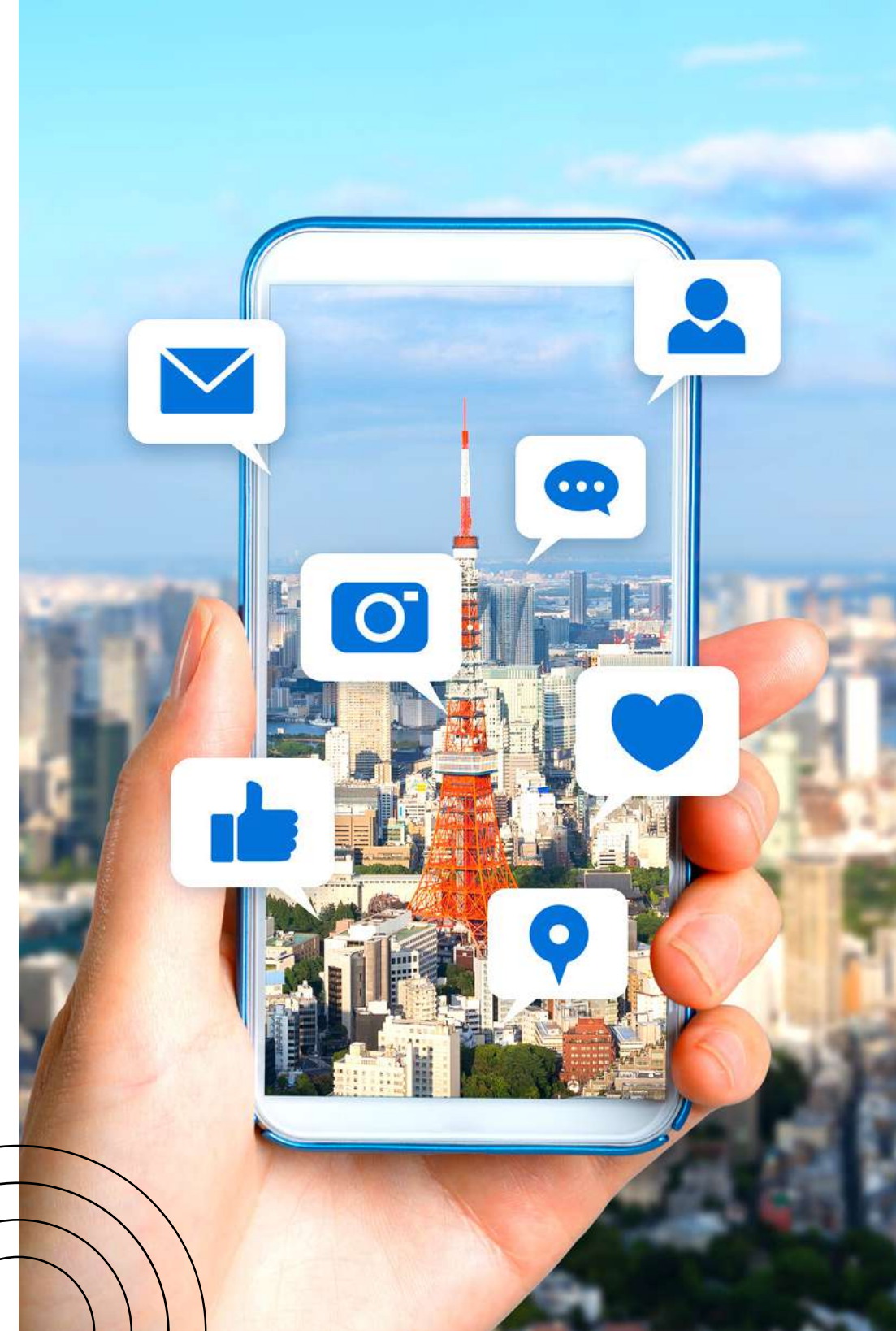
Pertemuan 5

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)





Thank you and good luck!

hana.krisviana@upj.ac.id

