

Media Baru & Budaya Visual

Pertemuan 2-3

Materi Pokok

1. Konsep Media Baru
2. Kebaruan Media Baru
3. Tingkat Pemrosesan Informasi
4. Fungsi Media Baru

1

- Media baru \neq internet
- Internet adalah salah satu bentuk dari media baru
- Bentuk media baru lain yang bisa diamati adalah telepon genggam dan *games*.

Penyamaan Media Baru dengan Internet

1. Infrastruktur dan jenis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang telah terdistribusi pada banyak populasi masyarakat di seluruh dunia, terutama untuk sistem seluler dan komputer pribadi
2. Aspek multifungsi yang dibawa oleh internet
3. Pesan atau informasi di internet bukan pesan yang mengutamakan profit, walaupun perkembangan terkini pesan yang berbayar semakin banyak.

2

- Media baru \neq TIK.
- TIK merujuk pada perangkat keras atau lunak dalam memproduksi, mengolah, mendistribusikan, dan memaknai informasi.
- Teknologi informasi melekat pada semua jenis media, baik media baru atau media lama, karena media tidak mungkin eksis tanpa kemampuan memproduksi dan mendistribusikan informasi
- TIK menguatkan kapasitas pada media lama sehingga menghasilkan output pesan yang jauh lebih baik daripada media lama generasi sebelumnya sehingga hampir sama dengan bentuk media baru.

Ranah Teknologi Informasi & Komunikasi Berpengaruh pada Media

1. Produksi: TIK menjadikan media lama lebih terbuka dan egaliter dibandingkan dengan masa lalu di mana audien bisa merespons dengan cepat atas pesan yang disampaikan oleh media.
2. Distribusi
3. Tampilan
4. Penyimpanan pesan

3

- Media baru \neq media sosial
- Istilah media sosial berasal dari pengertian proses komunikasi yang terjadi secara langsung atau fisik antara dua individu atau lebih bukan melalui media.
- Proses komunikasi melalui media dikenal dengan komunikasi massa karena berkaitan dengan audien yang berjumlah sangat besar dan relatif anonim.
- Kini individu semakin terangkai dengan TIK dan bisa jadi tidak berkaitan langsung dengan institusi media seperti pada media massa atau media lama.
- Interaksi langsung antara dua individu atau lebih tidak harus terjadi secara langsung melainkan menggunakan media baru, terutama internet dalam bentuk situs jejaring sosial
- Istilah media sosial lahir kembali karena media baru juga mengaitkan realitas sosial, realitas media, dan realitas virtual yang sebelumnya terpisah dalam perkembangan media yang berbeda
- Realitas sosial kini tidak hanya muncul di dalam proses komunikasi langsung namun juga hadir dalam proses komunikasi interaktif yang melibatkan media baru.

Karakter/Kebaruan Media Baru

1. *Computing and information technology*
2. *Communication networks*
3. *Digitalized media and information content*
4. *Convergence*

Tingkat Pemrosesan Informasi

- 1. Bits and bytes: strings of ones and zeros*
- 2. Data: figures, letters, and other signs*
- 3. Information: interpreted data*
- 4. Knowledge: facts and effects*
- 5. Wisdom: deeper experience*

Masyarakat informasi adalah masyarakat yang sudah mencapai kelima tahap pemrosesan informasi.

Remediasi

1. Imediasi (*immediacy*): tanpa mediasi. Imediasi meleburkan diri individu di mana interaksi bisa lebih bebas dilakukan. Imediasi menyatukan realitas sosial dan realitas virtual. Contoh: *game*, ketika individu bermain *game* komputer, dia tidak lagi mengakses informasi, namun tampil tanpa jarak di dalam *game* tersebut.
2. Hipermediasi (*hypermediacy*): ketika kita mengakses wikipedia, walau kualitas informasi masih dipertanyakan akurasi, ketersediaan informasi di situs tersebut terangkai dengan luas.

Interaktivitas

- Keterlibatan pengakses yang intens pada pesan
- Produsen pesan tidak lagi berkuasa penuh melainkan dapat dipengaruhi dan diintervensi oleh pengguna, bahkan posisi produsen dan pengguna sangat dinamis dan bisa berganti peran dengan cepat.

Fungsi Media Baru

Berdasarkan kesamaan dan perbedaan tipe penggunaan, isi pesan dan konteks, media baru dapat diklasifikasikan ke dalam 5 fungsi:

1. Media komunikasi interpersonal
2. Media pencari informasi
3. Media permainan interaktif
4. Media partisipasi sosial
5. Media substitusi penyiaran

1. Media Komunikasi Interpersonal

- Meliputi telepon terutama telepon seluler, dan email
- Materi komunikasi melalui media ini bersifat privat dan mudah hilang
- Hubungan yang terbangun dan dikuatkan di dalam proses komunikasi ini lebih penting daripada informasi yang disampaikan.

2. Media Pencari Informasi

- Contoh: internet atau *world wide web*, telepon seluler, TV, radio.
- Internet dilihat sebagai sumber data dan perpustakaan yang hampir tak terbayangkan tingkat ukuran data, aktualitas dan kemungkinan aksesnya
- Telepon seluler melalui SMS
- *Broadcast teletext* melalui TV
- Pelayanan data melalui radio siaran

3. Media Permainan Interaktif

- Permainan berbasis komputer dan *video games*, ditambah dengan perangkat realitas virtual.
- Inovasinya terletak pada interaktivitas dan tingkat kepuasan mengakses, bukan dari jenis pesan yang diperoleh.
- Dapat dimainkan dalam waktu bersamaan oleh banyak pengguna.
- Contoh: *game online*, menawarkan fungsi interpersonal.

4. Media Partisipasi Sosial

- Meliputi penggunaan internet untuk berbagi dan bertukar informasi, ide, pengalaman, dan pengembangan relasi personal aktif.
- Penggunaannya mulai dari fungsi yang instrumental sampai dengan fungsi yang bersifat emosional.
- Contoh: situs jejaring sosial.
- Dapat memberikan kesempatan baru kepada kelompok masyarakat yang secara politik dan sosiokultural kurang memperoleh kesempatan untuk berpendapat.

5. Media Substitusi Penyiaran

- Penggunaan media untuk menerima atau mengunduh sekaligus mengunggah pesan yang pada masa lalu hanya bisa dilakukan oleh media penyiaran atau didistribusikan secara langsung melalui media cetak.
- Pengakses menonton film dan program TV, mendengarkan program radio dan musik melalui internet atau ponsel.
- Menutupi kelemahan media penyiaran di mana dokumentasi program tidak mudah diakses. Dokumentasi dan penyiaran kembali program media penyiaran menjadi lebih mudah terwujud.

Diskusi Kelompok

- Studi kasus 2.4 dari buku wajib halaman 155 tentang animasi komputer.
- Temukan 1 contoh film yang menggunakan animasi komputer!
- Kemukakan sejarah, teknologi, dan proses pembuatan film tersebut hingga dapat merepresentasikan budaya visual, serta jelaskan konvergensinya di media baru!
- Hasil diskusi dipresentasikan di depan kelas oleh semua anggota kelompok menggunakan *power point*.