



Mobile Communication

4th Class of Communication and New Media

Universitas Pembangunan Jaya

Even, 2019

Materi Pokok

- ◆ Sejarah teknologi komunikasi *mobile*
- ◆ Sejarah konsumsi teknologi komunikasi *mobile* dalam kehidupan sehari-hari
- ◆ *Use ICT: Evolution or Revolution?*
- ◆ Penggunaan Teknologi *Mobile* dalam Komunikasi Sehari-hari

Sejarah Teknologi Komunikasi Mobile

Tahun	
1946	Telepon <i>fixed</i> ke telepon <i>mobile</i>
1947	Sistem seluler dikembangkan oleh Bell Labs of AT&T di US
1960	Sistem seluler skala kecil mulai dikembangkan
1978	Sistem seluler dicoba di Bahrain, kemudian US.
1979	Secara komersil sistem seluler pertama kali diluncurkan di Jepang
1990	Telepon <i>mobile</i> dan internet mulai dikembangkan

Teknologi Komunikasi Mobile

- ◆ Hari ini kita tidak hanya menggunakan ponsel sebagai alat untuk berkomunikasi, tetapi juga menggunakannya sebagai buku alamat, jam, kamera, koneksi ke komputer kita, *email*, dan internet.
- ◆ Bahkan ponsel dapat mendisrupsi, menginterferensi, memungkinkan, atau merumitkan hidup kita.
- ◆ Komunikasi *mobile* sedemikian berpengaruh pada kehidupan manusia.

5 Proses yang harus ditemukan untuk memahami bagaimana teknologi dikembangkan dan bermakna di masyarakat:

1. *How that technology is produced*
2. *How a technology comes to be consumed*
3. *How any technology is regulated and governed*
4. *How it represented (or perceived)*
5. *How social identities are associated with the technology through its meaning and use.*

Dalam buku “Doing Cultural Studies: The Story of the Sony Walkman” Gay et al. (1997) mengembangkan pendekatan untuk mempelajari teknologi.

- ◆ Proses tersebut juga saling berinteraksi satu sama lain.
- ◆ Contoh: konsumsi teknologi komunikasi *mobile* dipengaruhi oleh periklanan untuk perangkat *mobile* (bagaimana teknologi *mobile* direpresentasikan dalam media) dan bagaimana pasar mengatur tarif dan layanan (persoalan produksi dan regulasi).

Kelompok Sosial

- ◆ Internet menjadi tempat virtual di mana para individu bekerja sama dan berinteraksi sampai pada pelibatan terhadap emosi secara virtual.
- ◆ Komunikasi di komputer tidak hanya dipandang sebagai pertukaran data semata, tetapi ada pelibatan individu di dalamnya, karena tidak banyak individu yang memahami secara teknologi bagaimana transmisi dan distribusi data itu terjadi di dunia siber, tetapi bisa dipastikan terlalu banyak yang tahu bagaimana mengakses suatu laman di internet.
- ◆ Dengan demikian koneksi antarmanusia terbentuk bukan sekadar koneksi elektronik, tetapi membentuk komunitas virtual.
- ◆ Komunitas virtual dibentuk dari bertemunya para pengguna internet dalam waktu yang lama dan memunculkan 'rasa' di antara para pengguna tersebut.
- ◆ 2 kata kunci dalam melihat komunitas virtual: **komunikasi** dan **rasa**.

Komunitas Siber

- ◆ Pola jejaring (*network*) yang ada di media siber secara langsung maupun tidak akan menghubungkan para pengguna di berbagai tempat.
- ◆ Interaksi yang terjadi di antara pengguna ini pada akhirnya memungkinkan terbentuknya suatu jaringan atau komunitas siber.

Definisi Komunitas Siber

- ◆ Komunitas siber adalah ruang siber tempat di mana sejumlah pengguna bertemu dalam ruang informasi yang sama (Tim Jordan, 1999: 100).
- ◆ Rheingold (2000: 5) mendefinisikan komunitas siber sebagai agregasi sosial yang muncul di internet, di mana para penggunanya berinteraksi / menggunakan ruang siber itu untuk berdiskusi dalam waktu yang lama serta adanya relasi yang terjadi di antara pengguna.
- ◆ Wood dan Smith (2005: 233) menjelaskan komunitas virtual sebagai lingkungan termediasi komputer, tempat di mana para pengguna membagi kesepahaman mereka dan saling membangun relasi.

2 Jenis Komunitas Virtual

1. **Terbentuk karena terjadinya komunikasi termediasi komputer:** para pengguna pada dasarnya saling bertemu dan berkomunikasi untuk pertama kalinya melalui media siber. Letak geografis / perbedaan demografis menjadi cair. Kesamaan yang ada di antara pengguna ini yaitu teknologi internet memfasilitasi pengguna untuk maksud yang sama.
2. **Terbentuk dari penjelmaan komunitas dunia nyata,** komunitas ini menggunakan media siber untuk melanjutkan laju komunitasnya di dunia virtual. Komunitas ini sudah terbentuk sebelum mereka bersentuhan dengan media siber. Sudah ada norma, nilai, bahkan struktur yang dibuat di *offline* yang kemudian semua itu diwujudkan melalui komunikasi termediasi komputer.

Pengalaman dalam Menggunakan Teknologi

Kita menggunakan perangkat *mobile* untuk:

- ◆ Menelepon
- ◆ Mengambil gambar
- ◆ Memutar musik
- ◆ Memainkan *game*
- ◆ Akses internet, dll.