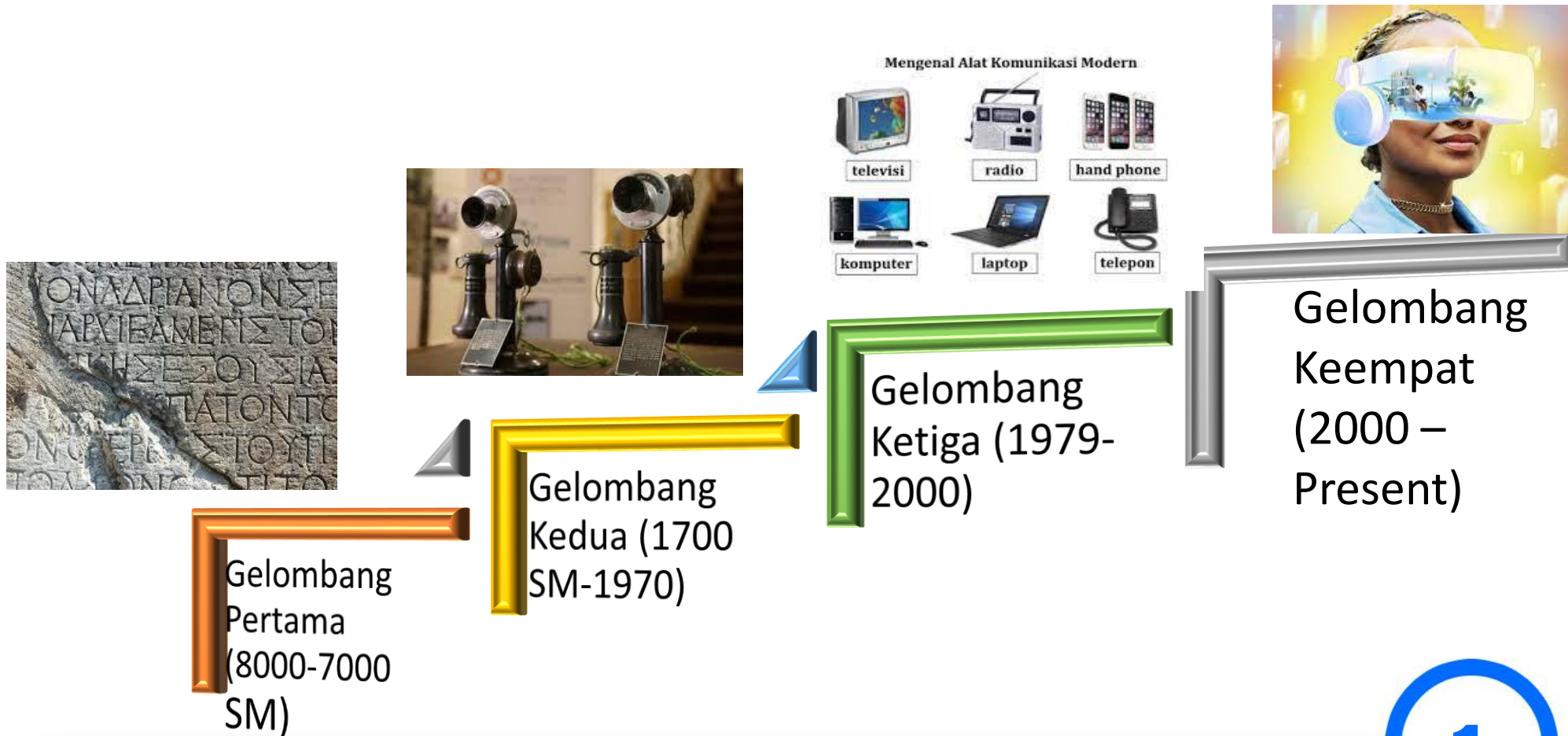


SEJARAH SINGKAT PERTEKOM

Vilya Dwi Agustini

Tahapan Perkembangan Teknologi Komunikasi (Alvin Tofler 1980)



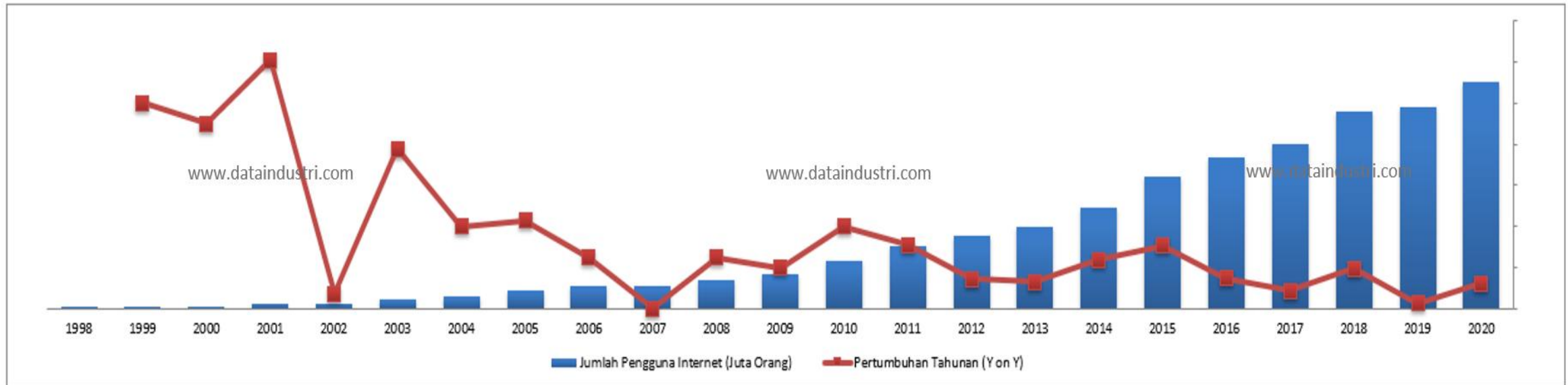
Tahapan Masyarakat

Kategori Perubahan	Mayarakat Pertanian	Masyarakat Industri	Masyarakat Informasi
Produk	Makanan	Barang	Informasi
Faktor Produksi	Tanah	Modal	Keahlian
Tempat Produksi	Rumah	Pabrik	Utilitas Informasi
Aktor	Petani/artis	Pekerja Pabrik	Teknisi
Sifat Teknologi	Berorientasi pada perkakas	Teknologi tenaga	Teknologi Informasi

Perbandingan Tiga Tahapan Masyarakat

Karakteristik	Masyarakat Pertanian	Masyarakat Industri	Masyarakat Informasi
Periode Waktu	10.000 tahun (dilanjutkan di negara ketiga)	200 tahun (dimulai tahun 1750 di Inggris)	1955 di AS – Present
Elemen kunci/sumber daya dasar	Makanan	Energi	Informasi
Tipe pekerja	Petani	Buruh Pabrik	Pegawai Informasi
Lembaga sosial kunci	Pertanian	Perusahaan	Penelitian universitas
Basis teknologi	Pekerja Manual	Mesin	Komputer elektronik
Komunikasi Massa	Media Cetak satu arah	Media elektronik satu arah (radio, tv, film)	Media interaktif yang telah mengalami demasifikasi

Tren Pengguna Internet



**JAN
2024**

DAILY TIME SPENT WITH MEDIA

THE AVERAGE AMOUNT OF TIME EACH DAY THAT INTERNET USERS AGED 16 TO 64 SPEND WITH DIFFERENT KINDS OF MEDIA AND DEVICES



TIME SPENT USING
THE INTERNET



GWJ.

7H 38M

YEAR-ON-YEAR CHANGE
-1.0% (-4 MINS)

TIME SPENT WATCHING TELEVISION
(BROADCAST AND STREAMING)



2H 41M

YEAR-ON-YEAR CHANGE
-7.3% (-12 MINS)

TIME SPENT USING
SOCIAL MEDIA



GWJ.

3H 11M

YEAR-ON-YEAR CHANGE
-3.8% (-7 MINS)

TIME SPENT READING PRESS MEDIA
(ONLINE AND PHYSICAL PRINT)



1H 26M

YEAR-ON-YEAR CHANGE
-8.4% (-7 MINS)

TIME SPENT LISTENING TO
MUSIC STREAMING SERVICES



1H 31M

YEAR-ON-YEAR CHANGE
-6.8% (-6 MINS)

TIME SPENT LISTENING
TO BROADCAST RADIO



GWJ.

0H 32M

YEAR-ON-YEAR CHANGE
-1.3% (-<1 MIN)

TIME SPENT LISTENING
TO PODCASTS



0H 54M

YEAR-ON-YEAR CHANGE
-2.9% (-1 MIN)

TIME SPENT USING
A GAMES CONSOLE



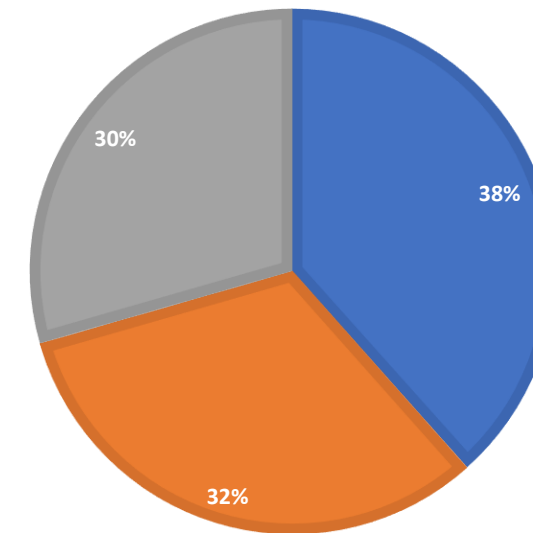
1H 12M

YEAR-ON-YEAR CHANGE
-4.2% (-3 MINS)

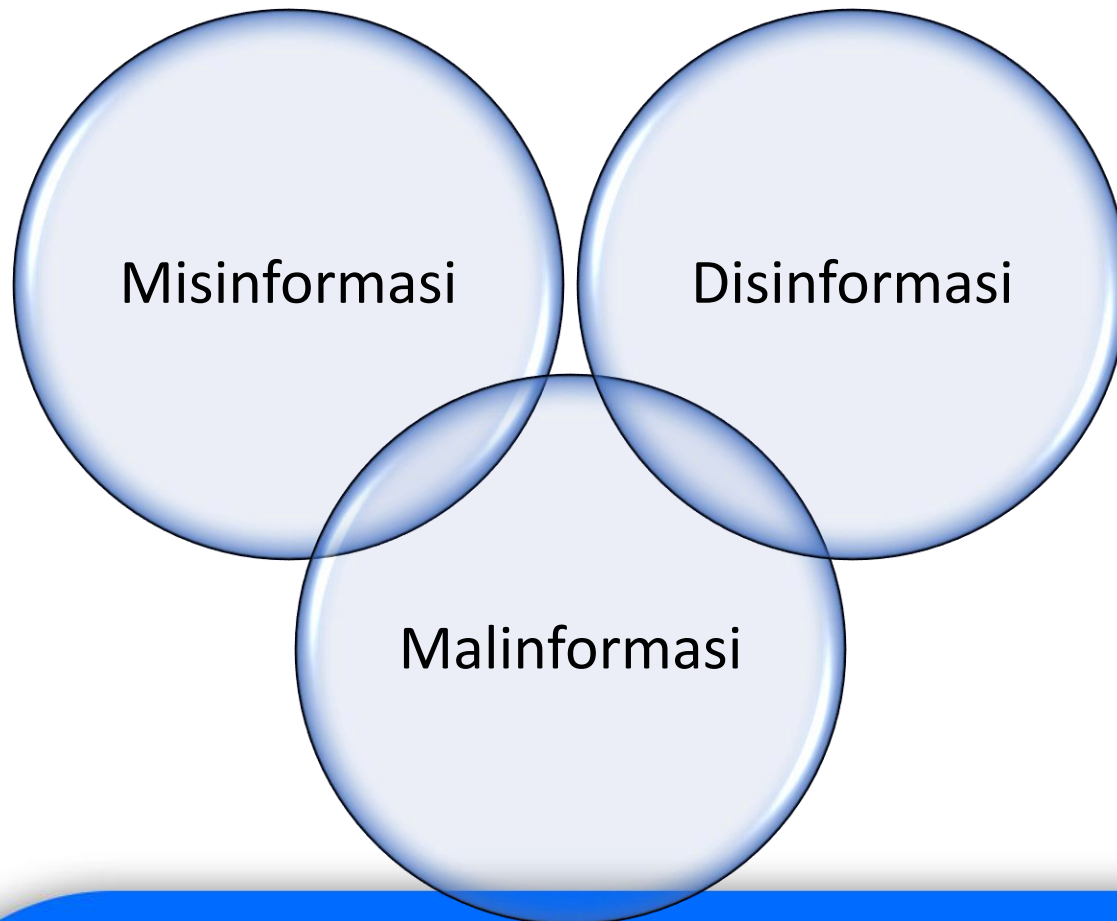


INTENSITAS MENGAKSES MEDIA DALAM SEHARI DI LUAR AKTIVITAS BELAJAR

■ 1 - 5 kali ■ 6 - 10 kali ■ 10 kali atau lebih



Informasi Melalui Jaringan Digital



ERA 5.0



Tugas Diskusi

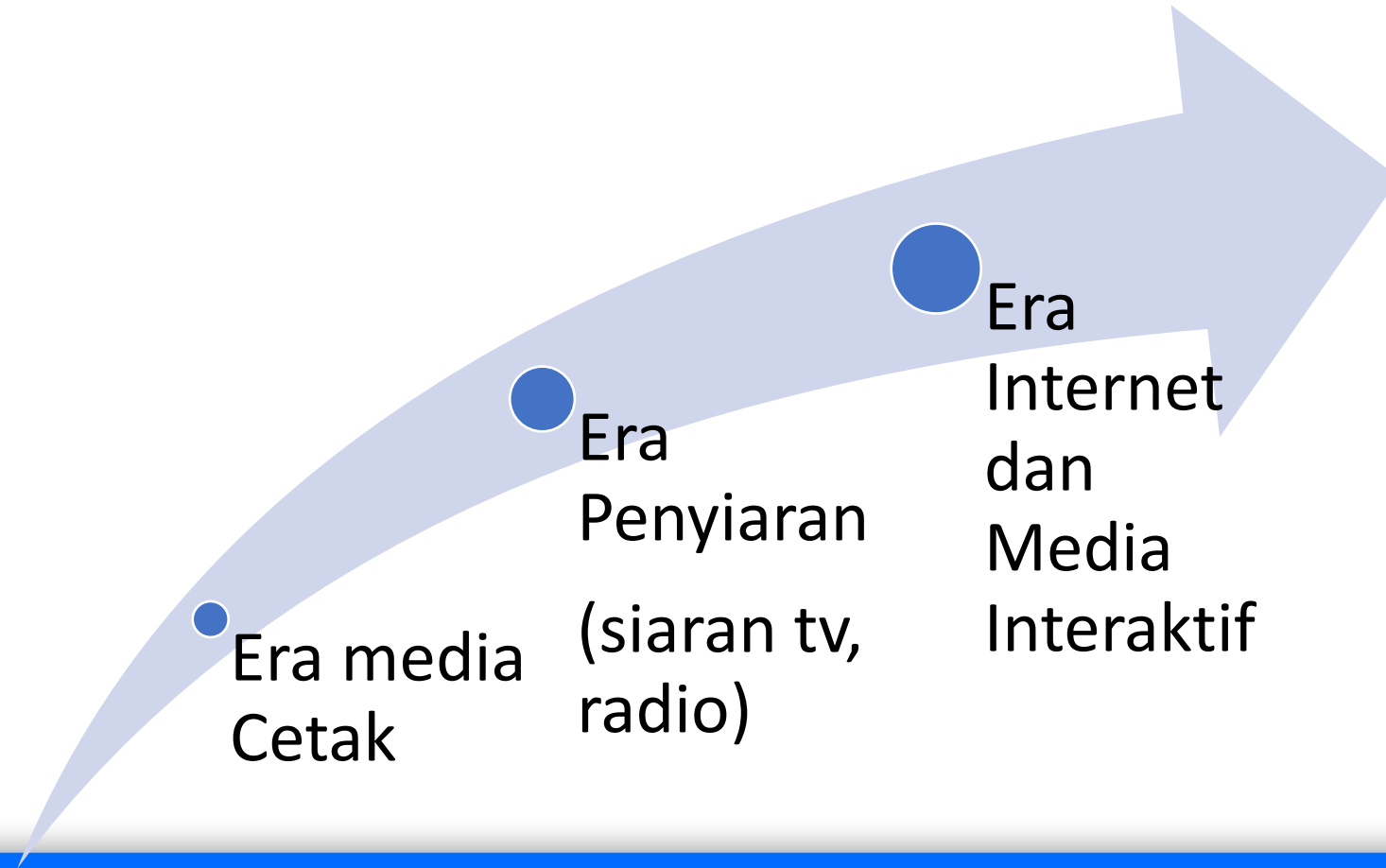


TERIMA KASIH

SEJARAH PERTEKOM (2)

Vilya Dwi Agustini

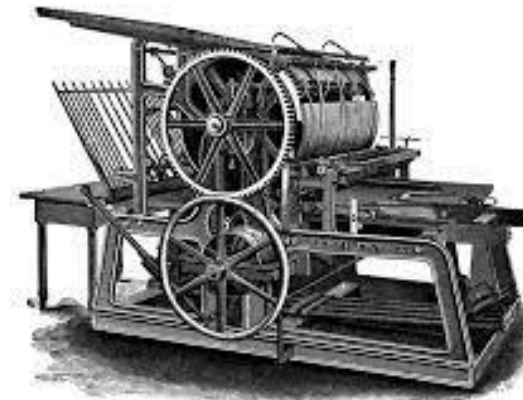
Sejarah Perkembangan Pertekom (The Third Wave by Alvin Tofler)



1

Era Media Cetak

- Saat belum ditemukan mesin cetak, sebelum abad ke 15, orang Eropa memproduksi buku dengan *manuscript* (dengan tulisan tangan)
- Proses cetak mencetak awal dan tertua terbuat dari tanah liat. Pada 800 Masehi orang China berhasil mencetak buku pertamanya dengan julu "*Diamond Sutra*"
- 1455 Johannes Guttenberg menemukan mesin cetak dengan percobaan pertama untuk mencetak injil
- 1960 koran terbitan pertama di Amerika Utara

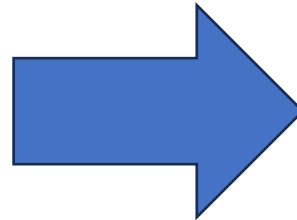


Era Media Cetak (Situasi Saat Ini)

- Kelahiran media digital dan isu lingkungan untuk *paperless* membuat koran kehilangan peminatnya beralih ke new newspaper media
- Kemudahan dalam pencarian informasi
- Kemudahan untuk memenuhi kebutuhan informasi
- Efisiensi waktu
- Lebih murah, mudah dan murah



Bagaimana Nasib Koran, Tabloid dan Majalaah (Saat Ini)



Era Broadcasting

- 1889 George Estman membeli hak paten dari Hannibal Goodwin untuk memproduksi film
- 1894 di New York, USA bioskop mulai menawarkan penonton dengan menggunakan *kinetoscope*.
- Kehadiran TV membuat penurunan jumlah penonton bioskop. Kemudian pada tahun 1970 bermunculan film-film boxoffice
- Pada tahun 2010, pembelian atau persewaan film dari rumah video mencapai \$18,8 milyar di Amerika Utara, dibandingkan dengan hanya \$ 10,6 milyar di bioskop
- Di China walau laba bioskop tinggi, pemerintah china hanya memperbolehkan 20 film asing yg di tayangkan setiap tahunnya

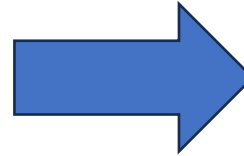


Era Broadcasting

- Rekaman Audio
- Radio
- Televisi
- Televisi Kabel
- Satelit Pemancar Langsung dan Pesaing TV Kabel Lain
- VCR, Video Rumahan



Era Broadcasting (saat ini di Indonesia)



Era Internet dan Media Aktif

- Era digital merupakan transisi dalam mode pengiriman pesan memakai alat bantu.
- Dengan media lai, seperti media sosial, isi digital menjadi media baru untuk berkomunikasi
- Selama decake pertama abad ke 21 menjadi alasan utama konsumen membeli komputer baru

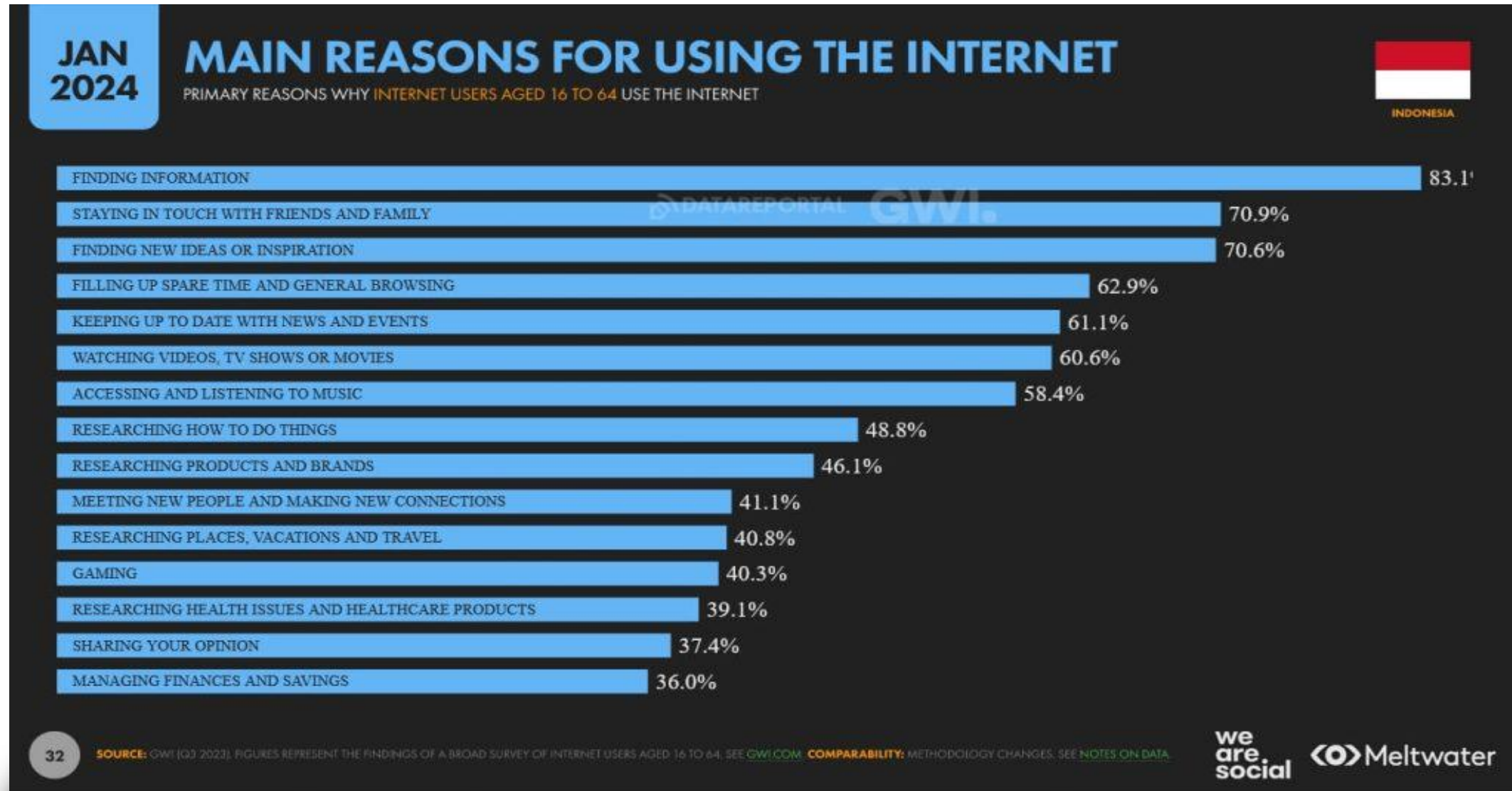


Perubahan Revolusi Komunikasi (The Age of Information: The Dialectics of Technology and Mythology. Majid Tehrani (1982)

Sistem/ struktur sosial secara umum	Teknologi komunikasi/media	Paradigma kultural/epistemologis integratif	Kepemimpinan/elit komunikasi mobilitif	Institusi/struktur komunikasi akumulatif
Masyarakat brand	Pra bicara	Magic, supernatural	Orang besar	Hunting bands
Mayarakat tribal	Bicara	Mutologi, alam	Raja/chief	Trible/sulit
Masyarakat komersial perkotaan	Cetakan	Sains	Ilmuan	Universitas
Masyarakat Industrial	Media Massa	Ideologi, tindakan	Ideolog/pembujuk	Organisasi massa, pabrik, Perusahaan, partai politik, serikat buruh
Masyarakat Pasca Industrial	Cybernetic	Tekonogi, program	Teknolog	Perusahaan, trans nasional. Birokrasi pemerintah, litbang
Masyrakat Informasi	Komputer	Informatik, pilihan	Pekerja informasi	Jaringan komunikasi elektronik, data base tersentralisasi dan pondok elektronik



DISKUSI



TERIMA KASIH

Proses dan Implementasi Teknologi Komunikasi

Vilya Dwi Agustini

INISIASI

Jika ada teknologi baru, seseorang punya kecenderungan untuk mengetahui, mempertimbangkan, memahami dengan seksama, apabila cocok merencanakan untuk menerimanya

- Setting Agenda, yaitu munculnya ide untuk mengadopsi teknologi komunikasi demi menyelesaikan permasalahan informasi yang muncul
- Matching, yaitu kecocokan teknologi komunikasi dengan kebutuhan dan kemampuan untuk mengadopsinya

IMPLENTASI

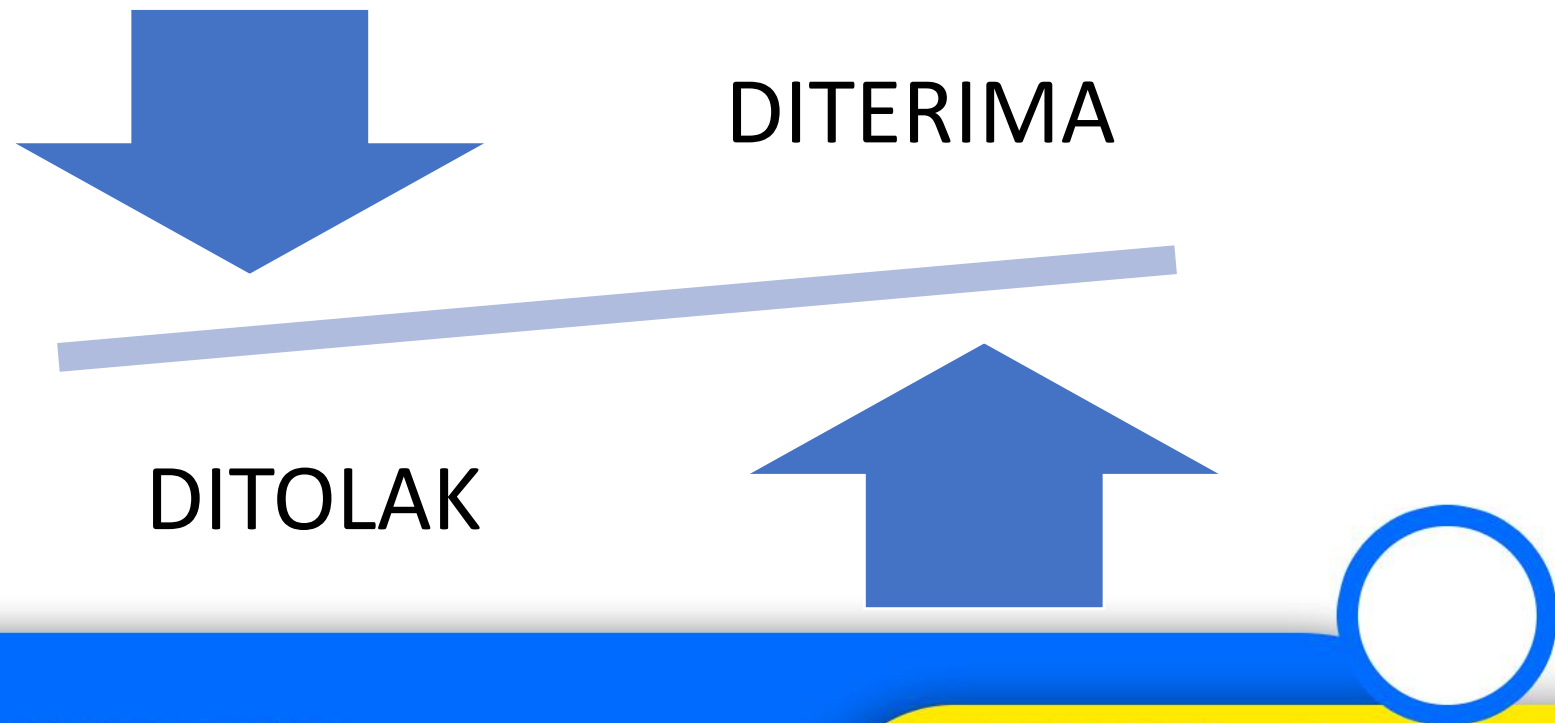
Penerapan teknologi komunikasi dalam kehidupan sehari-hari

- Redefining, mengatur, Menyusun dan bahkan memodifikasi struktur organisasi/kebiasaan individu untuk keperluan teknologi komunikasi
- Clarifying, meyakinkan bahwa teknologi bukanlah sesuatu yang asing
- Routinizing, sudah menjadi bagian dari infrastruktur sebuah organisasi

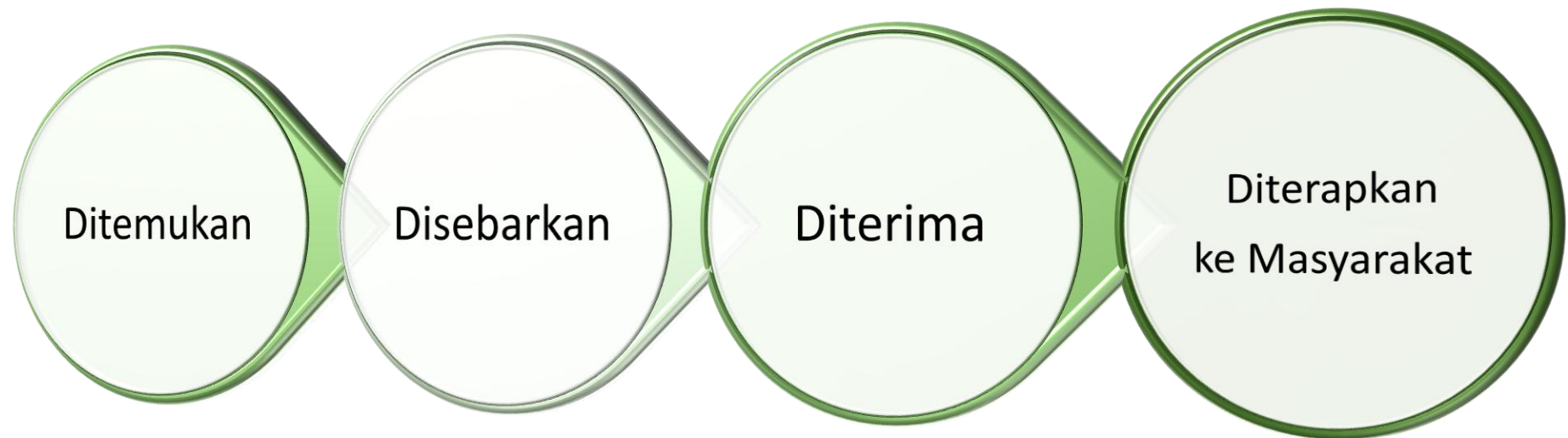
1

Difusi Inovasi

Apakah sebuah teknologi komunikasi langsung dapat di implementasikan?



Alur implementasi Pertekom



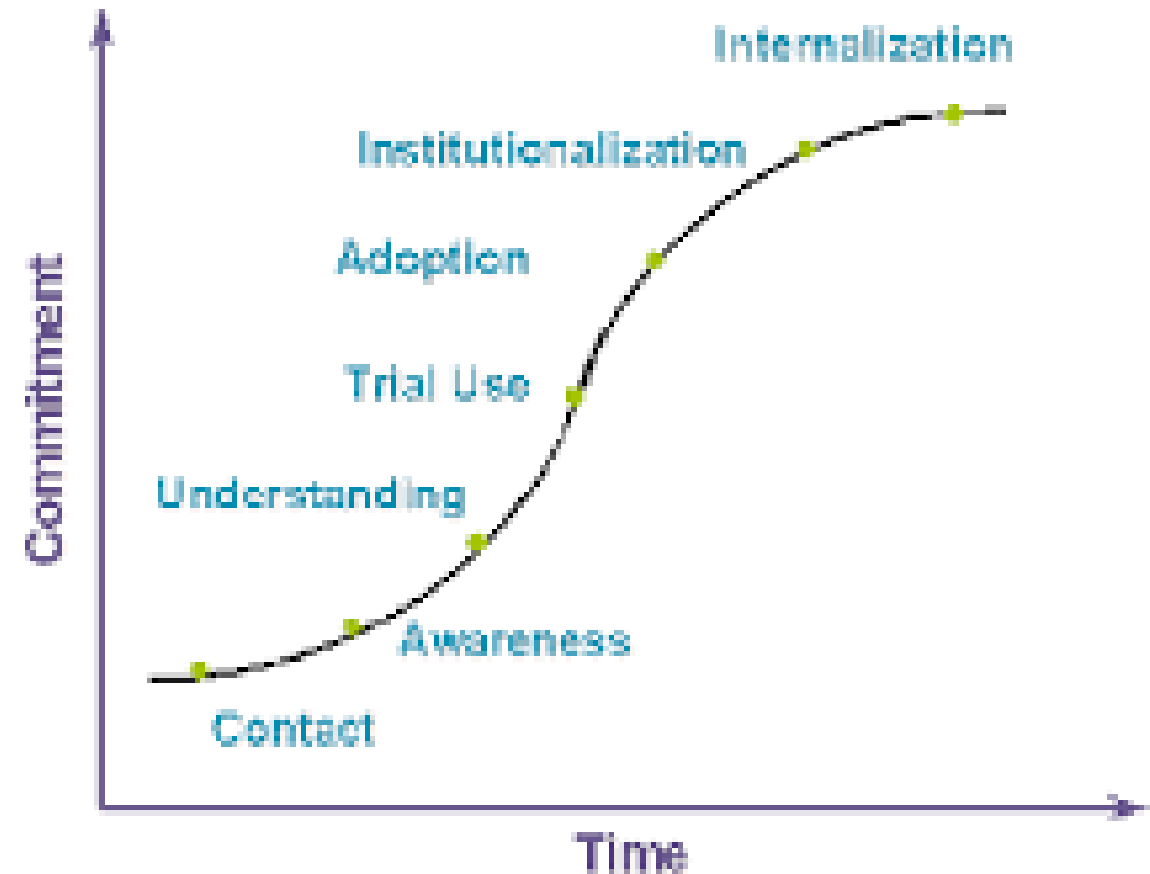
Alasan Teknologi Komunikasi Ditolak Masyarakat



Kurva diskusi Gabriel Tarde

- Sejak dikenalkan oleh Tarde, difusi inovasi menjadi kajian penting dalam penelitian sosiologi
- Difusi inovasi sebenarnya menjelaskan sebuah proses, bagaimana suatu inovasi disampaikan melalui saluran-saluran tertentu, sepanjang waktu kepada sekelompok anggota sistem sosial
- Setidaknya sebuah teknologi komunikasi yang (inovasi) agar tersebar ke Masyarakat membutuhkan beberapa elemen, yakni;

Figure 2. *The standard technology adoption S-curve.*



4 Elemen Pokok Difusi Inovasi dari Everett M. Rogers

Inovasi

- Inovasi adalah gagasan, Tindakan atau juga bisa berarti barang yang dianggap baru
- Kebaharuan sebuah inovasi diukur secara subjektif menurut pandangan individu yang menerimanya
- Karakter inovasi yang dirasakan oleh sistem sosial menentukan tingkat penerimaannya, antara lain; 1) relativitas keuntungan, 2) kesesuaian, 3) kerumitan, 4) reabilitas, dan 5) kebiasaan diamati

Saluran Komunikasi

- Saluran komunikasi adalah alat untuk menyampaikan pesan-pesan inovasi dari sumber kepada penerima
- Agar inovasi bisa tersebar dengan baik, sumbernya setidaknya harus memperhatikan; 1) tujuan diadakannya komunikasi, dan 2) karakteristik penerima

Jangka Waktu

- Jangka waktu berarti proses keputusan inovasi. Prosesnya meliputi dari seseorang mengetahui sampai untuk menerima atau menolak inovasi
- Proses tersebarnya inovasi akan melibatkan; 1) proses pengambilan inovasi, 2) keinovativan seseorang lebih awal atau lebih lambat dalam menerima inovasi, 3) kecepatan adopsi inovasi dalam sistem sosial

Sistem Sosial

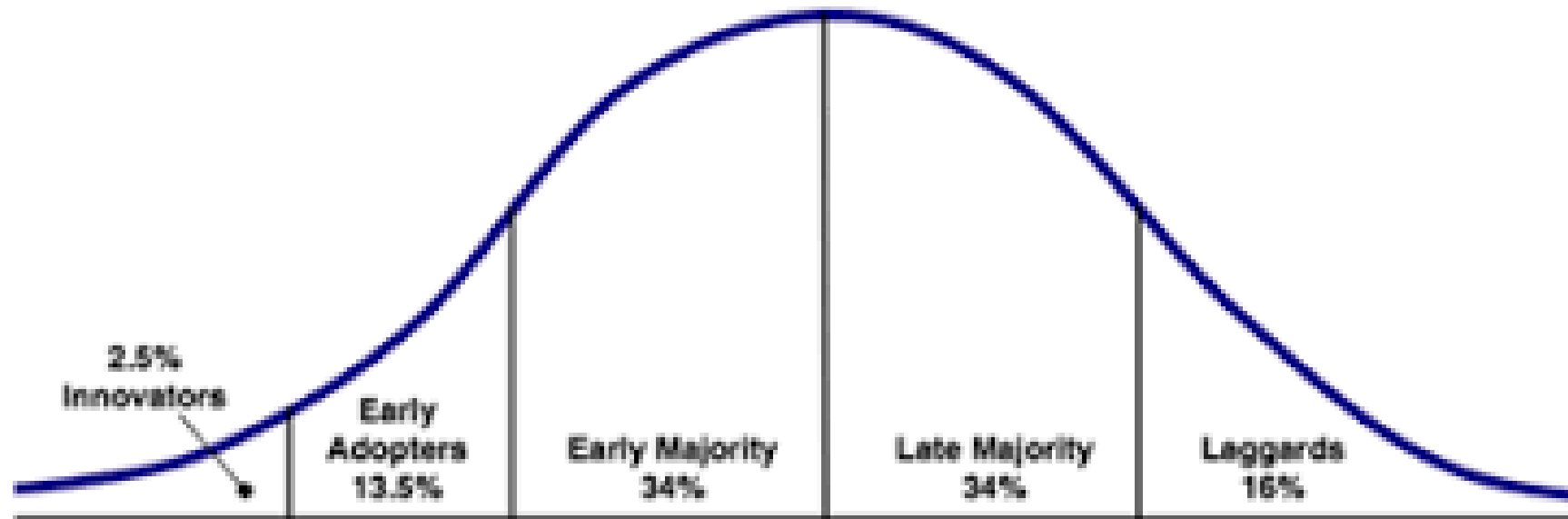
- Sistem sosial berarti keseluruhan unit yang berbeda secara fungsional dan terikat dalam Kerjasama untuk memecahkan masalah dalam rangka mencapai tujuan bersama

Proses Adopsi Teknologi Komunikasi



Teknologi
Informasi

Kategori Adopter Teknologi Informasi



IMPLEMENTASI TEKNOLOGI BAGI ORGANISASI

(Louis G.Tornazky & Mitchel Fleiscer, 2003)

1. Manajemen Sistem (Implementasi teknologi sebagai Upaya untuk mengoptimalkan hasil sistem organisasi)
2. Proses Birokrasi (dalam proses ini, implementasi teknologi komunikasi merupakan satu Upaya untuk mengubah kebijakan sebuah Lembaga, berdasarkan persepsi manajemen puncak. Perubahan ditentukan pembuat dan pengambilan keputusan paling tinggi)
3. Pengembangan Organisasi (implentasi ini terjadi karena keinginan individu dan komunitas, bukan atasan. Keinginan untuk tumbuh karena kesadaran masing-masing individu bahwa implementasu teknologi baru itu penting dilakukan)
4. Konflik tawar menawar (setiap penerapan teknologi baru menimbulkan pertentangan bagi individu atau Lembaga. Perbedaan akan diimplementasikannya teknologi tersebut benar-benar melalui pemikiran yang dalam)

4 Perspektif Implentasi Teknologi

Teknosentrik; teknologi dipandang sebagai faktor dominan dalam proses implentasi teknologi komunikasi. Perspektif ini lebih fokus ke kapasitas dan ketersediaan teknologi komunikasi

Sosiosentrik; fokus kepada situasi sosial yg ada pada sebuah Lembaga/organisasi

Konflik; sesuatu yg melekat pada proses pengambilan keputusan

Desain sistem; gabungan dari tiga perspektif diatas, merupakan kompromi dari berbagai perbedaan

Faktor Penentu Implentasi Teknologi

Sistem Sosial

Tingkat kebutuhan Masyarakat akan inovasi

Tekanan Pihak Lain

Kesadaran Individu

Kepentingan Kekuasaan

Tugas 4

Berikan sebuah analisis yg terjadi pada lingkungan terdekat anda, untuk saat ini semua kegiatan kependudukan (KTP, KK, Akta Lahir dan sebagainya) menggunakan aplikasi mobile

(sertakan bentuk-bentuk penerimaan dan penolakan yang terjadi di Masyarakat)



TERIMAKASIH

Teknologi Komunikasi dan Pola Interaksi Manusia

Vilya Dwi Agustini, M.IKom

Media Siber Sebagai Media Komunikasi

Kenapa Internet Penting?

- Karakteristik Internet yang berbeda dari media lain (majalah, surat kabar, radio dan televisi) yakni Jejaring
- Jejaring secara harfiah menghubungkan antar individu, Masyarakat secara sosial.
- Jejaring tidak lagi mewakili terminology dalam teknologi informasi semata, tetapi juga telah melebar pada terminology di bidang antropologi, sosiologi, budaya dan ilmu sosial lainnya yang terkadang terminologinya semakin berkembang karena adanya proses mobilitas dari Masyarakat, komoditas, kapital, tanda-tanda hingga informasi yang berkembang di dunia global (Joost Van Loon (2006))

1

Karakteristik Internet (Media Siber)

✓ Jejaring

Jejaring tidak lagi mewakili terminology dalam teknologi informasi semata, tetapi juga telah melebar pada terminology di bidang antropologi, sosiologi, budaya dan ilmu sosial lainnya yang terkadang terminologinya semakin berkembang karena adanya proses mobilitas dari Masyarakat, komoditas, kapital, tanda-tanda hingga informasi yang berkembang di dunia global (Joost Van Loon (2006)

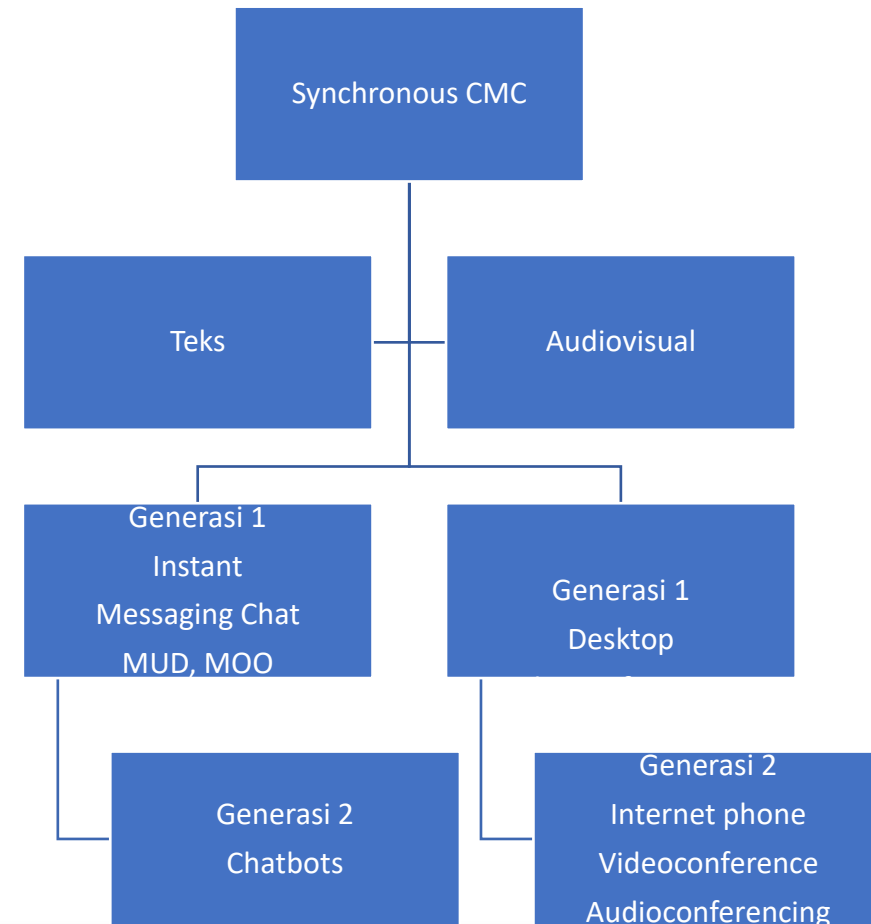
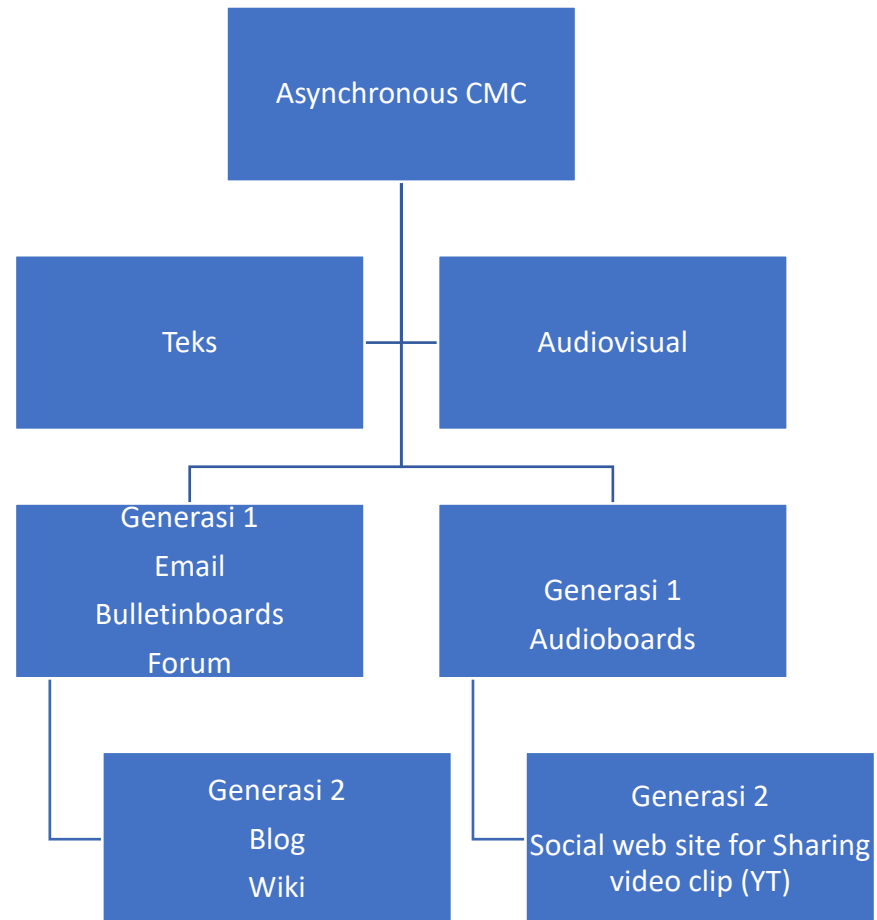
✓ Interaksi

Kemudahan berhubungan dengan orang lain melalui jaringan nirkabel

✓ Perangkat (*interface*)

Perangkat yang menghubungkan antara pengguna (*user*) dan komputer

Komunikasi Termediasi Komputer (Sally Sieloff Magnan)



Aspek Komunikasi Dunia Siber

(Marc Smith. 1995)

Pertama, komunikasi atau interaksi di dunia siber tidak mensyaratkan keberadaan dan kesamaan antara pengguna (*aspatial*) media siber selagi fungsi interaksi dalam dunia siber tetap ada.

Kedua, di media siber interaksi bisa dikondisikan sesuai dengan, ex. Jadwal penggunaanya

Ketiga, interaksi yang terjadi dalam dunia siber pada kenyatannya terjadi melalui medium teks

Keempat, interaksi yang terjadi tidak mensyaratkan adanya kesamaan seperti status atau tingkat pengetahuan

Teks (Penggunaan Bahasa di dunia siber)

Netspeak

- Pengguna melakukan interaksi langsung (synchronous), Wa chat seperti berbicara secara langsung
- Kata-kata yang muncul bisa berupa symbol, huruf dan kata-kata

Netlingo

- Penulisan dalam media siber yang seolah-olah tulisan itu yakni berbicara
- Perkembangan Bahasa di dunia siber kadang memunculkan Bahasa baru atau Bahasa alay

Electronic Teks (Lorenzo & Stefano, 2006)

1. Teks di media siber tidak bisa dijangkau langsung oleh indra manusia
2. Bentuk teksnya bersifat abstrak, diproduksi oleh program computer
3. Teks di dunia siber diproduksi Kembali bahkan berulang-ulang
4. Teks di media siber tidak dibatasi oleh ukuran seperti waktu dan ruang
5. Modifikasi teks bisa terjadi di media siber
6. Tidak hanya satu bentuk, teks di media siber bisa multimedia
7. Teks di media siber berlangsung terus-menerus
8. Teks merupakan hasil dari komunikasi yang interaktif di media siber
9. Komunikasi di internet bisa disesuaikan dengan kebutuhan

TERIMA KASIH