

TERMINOLOGI, SEJARAH DAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI

PTIK- Pertemuan 1

Isti Purwi Tyas Utami, M.Ikom



2018 *This Is What Happens In An Internet Minute*



2019 *This Is What Happens In An Internet Minute*



JAN
2019

INDONESIA

THE ESSENTIAL HEADLINE DATA YOU NEED TO UNDERSTAND MOBILE, INTERNET, AND SOCIAL MEDIA USE



TOTAL
POPULATION



268.2
MILLION

URBANISATION:

56%

MOBILE
SUBSCRIPTIONS



355.5
MILLION

vs. POPULATION:

133%

INTERNET
USERS

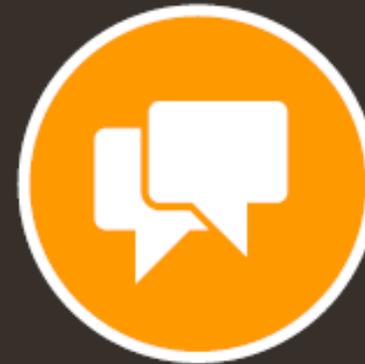


150.0
MILLION

PENETRATION:

56%

ACTIVE SOCIAL
MEDIA USERS

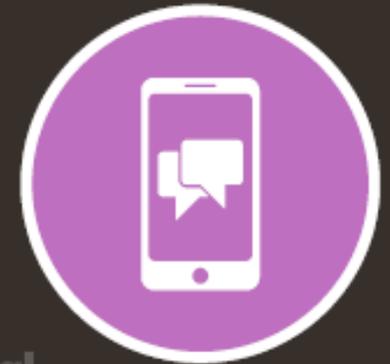


150.0
MILLION

PENETRATION:

56%

MOBILE SOCIAL
MEDIA USERS



130.0
MILLION

PENETRATION:

48%



JAN
2019

DEVICE USAGE

PERCENTAGE OF THE ADULT POPULATION* THAT USES EACH KIND OF DEVICE [SURVEY-BASED]



MOBILE PHONE
(ANY TYPE)



91%

we
are
social

SMART
PHONE



60%



LAPTOP OR DESKTOP
COMPUTER



22%

we
are
social

TABLET
DEVICE



8%

TELEVISION
(ANY KIND)



95%



DEVICE FOR STREAMING
INTERNET CONTENT TO TV



2%

we
are
social

E-READER
DEVICE



1%



WEARABLE
TECH DEVICE



1%

JAN
2019

TIME SPENT WITH MEDIA

AVERAGE DAILY TIME SPENT CONSUMING AND INTERACTING WITH MEDIA [SURVEY BASED]



AVERAGE DAILY TIME
SPENT USING THE
INTERNET VIA ANY DEVICE



we
are
social

8H 36M

AVERAGE DAILY TIME
SPENT USING SOCIAL
MEDIA VIA ANY DEVICE



global
web
index

3H 26M

AVERAGE DAILY TV VIEWING TIME
(BROADCAST, STREAMING
AND VIDEO ON DEMAND)



2H 52M

AVERAGE DAILY TIME
SPENT LISTENING TO
STREAMING MUSIC



1H 22M

JAN
2019

INTERNET USE: DEVICE PERSPECTIVE

BASED ON ACTIVE INTERNET USER DATA, AND ACTIVE USE OF INTERNET-POWERED MOBILE SERVICES



TOTAL NUMBER
OF ACTIVE
INTERNET USERS



we
are
social

150.0
MILLION

INTERNET USERS AS
A PERCENTAGE OF
TOTAL POPULATION



global
web
index

56%

TOTAL NUMBER
OF ACTIVE MOBILE
INTERNET USERS



we
are
social

142.8
MILLION

MOBILE INTERNET USERS
AS A PERCENTAGE
OF TOTAL POPULATION



53%

JAN
2019

SOCIAL MEDIA OVERVIEW

BASED ON MONTHLY ACTIVE USERS OF THE MOST ACTIVE SOCIAL MEDIA PLATFORMS



TOTAL NUMBER
OF ACTIVE SOCIAL
MEDIA USERS



we
are
social

150.0
MILLION

ACTIVE SOCIAL MEDIA
USERS AS A PERCENTAGE
OF TOTAL POPULATION



56%

TOTAL NUMBER OF ACTIVE
SOCIAL USERS ACCESSING
VIA MOBILE DEVICES



130.0
MILLION

ACTIVE MOBILE SOCIAL
USERS AS A PERCENTAGE
OF THE TOTAL POPULATION



48%

JAN
2019

MOBILE CONNECTIONS BY TYPE

BASED ON THE NUMBER OF CELLULAR CONNECTIONS (NOTE: NOT UNIQUE INDIVIDUALS)



TOTAL NUMBER
OF MOBILE
CONNECTIONS



355.5
MILLION

we
are
social

MOBILE CONNECTIONS
AS A PERCENTAGE OF
TOTAL POPULATION



133%

GSMA

PERCENTAGE OF
MOBILE CONNECTIONS
THAT ARE PRE-PAID



97%

GSMA

PERCENTAGE OF
MOBILE CONNECTIONS
THAT ARE POST-PAID



3%

GSMA

PERCENTAGE OF MOBILE
CONNECTIONS THAT ARE
BROADBAND (3G & 4G)

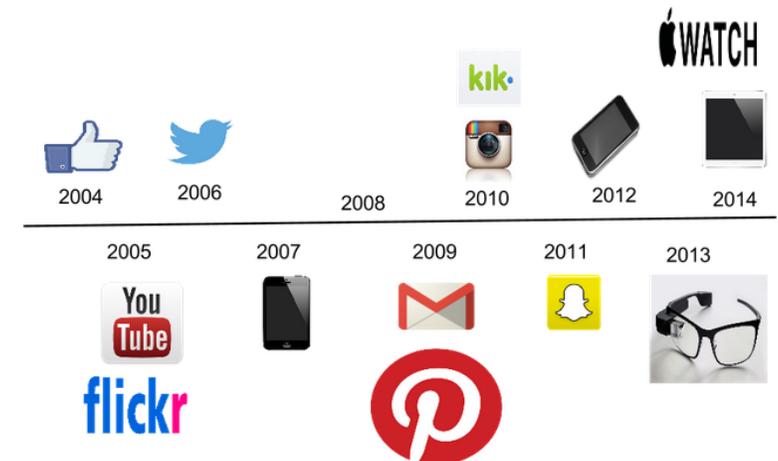


84%

TERMINOLOGI TEKNOLOGI KOMUNIKASI

- Secara etimologis:
 - Yunani : **Techne** → Keahlian/ seni dan **Logia** → Ilmu yang berguna.
 - Latin: **Texere** → Mendirikan/ membangun
- Prof. Dr. Iskandar Alisyahbana Ing.

Teknologi → cara melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan bantuan alat (**hardware**) dan akal (**software**) sehingga seakan-akan memperpanjang, memperkuat, atau membuat lebih ampuh anggota tubuh, panca-indra, dan otak manusia.



TERMINOLOGI TEKNOLOGI KOMUNIKASI

- **Rogers (1968)**

Teknologi komunikasi → peralatan (perangkat keras), struktur organisasi dan nilai-nilai sosial yang memungkinkan individu mengumpulkan, memproses, dan saling bertukar informasi dengan individu lainnya.

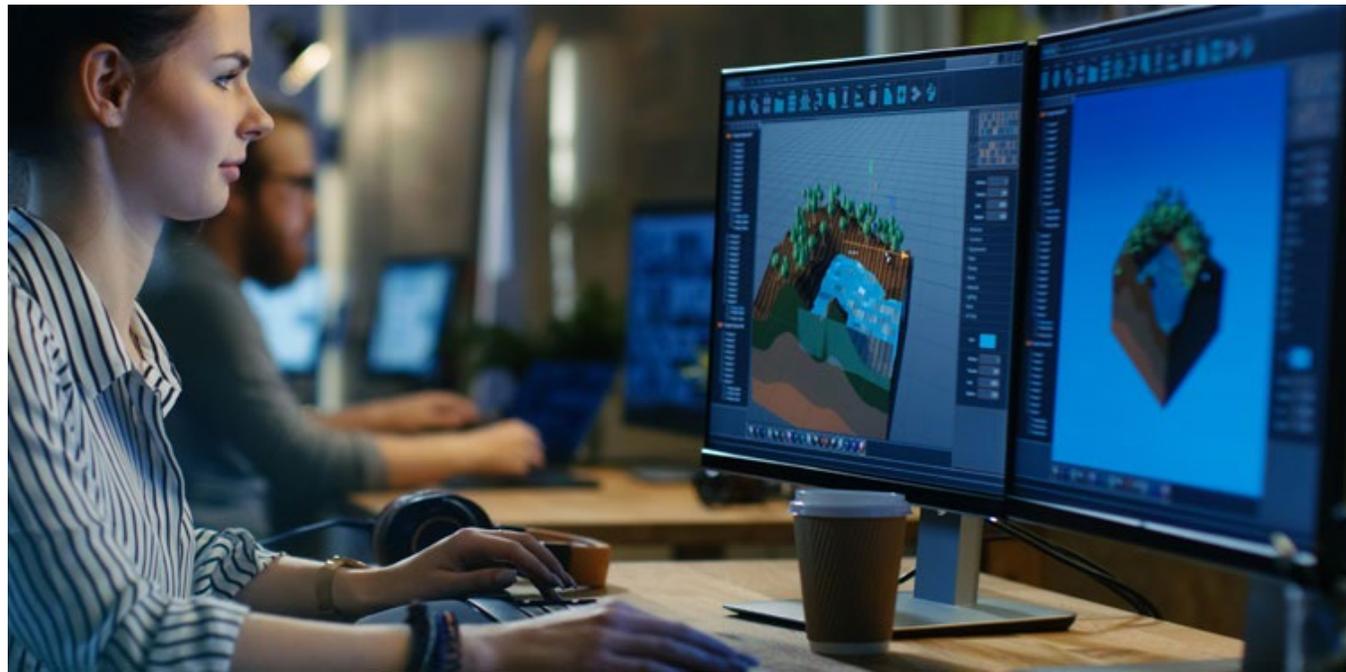
- **Grant (1995 : 1)**

Teknologi komunikasi → sistem syaraf pada masyarakat kontemporer dalam mengirimkan, mendistribusikan dan mengendalikan informasi, dengan menghubungkan banyak medium yang terpisah, (kamera, video, internet, surat, telepon, musik, yang sebelumnya terpisah menjadi satu perangkat).



CIRI TEKNOLOGI KOMUNIKASI

- Teknologi Komunikasi adalah **alat** (hardware dan software)
- Teknologi Komunikasi **dilahirkan oleh sebuah struktur ekonomi, sosial dan politik**
- Teknologi Komunikasi **membawa nilai-nilai dari struktur yang melahirkannya**
- Teknologi Komunikasi **berfungsi meningkatkan kemampuan indra manusia**

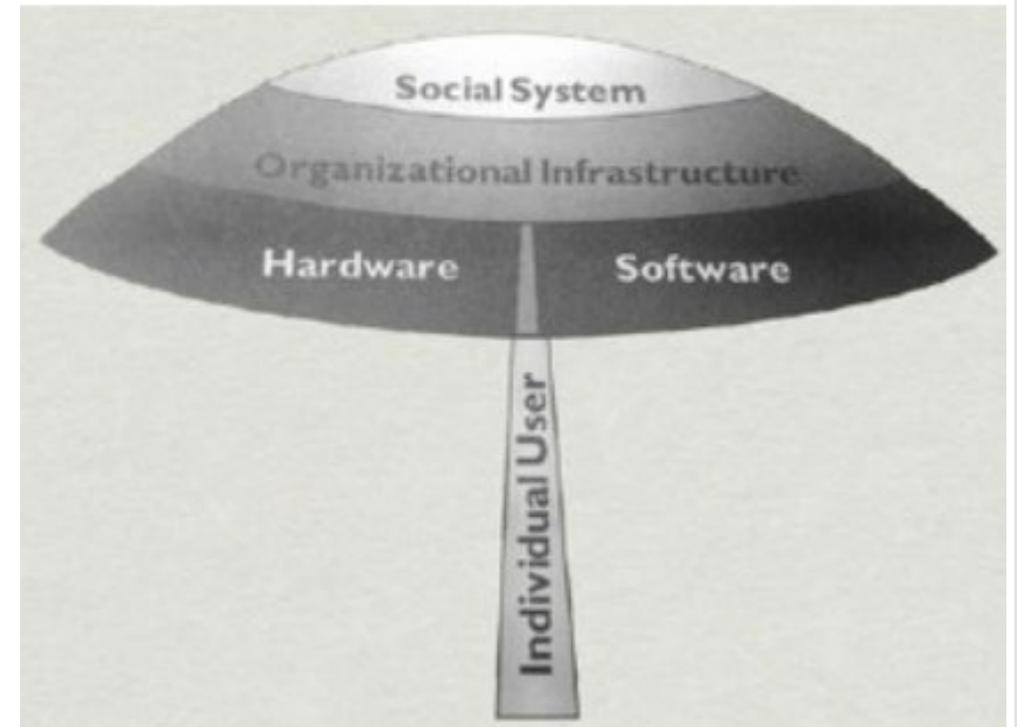


KONSEP PAYUNG TEKNOLOGI KOMUNIKASI

- Sistem sosial
- Infrastruktur organisasi
- Hardware/software
- Individu pengguna

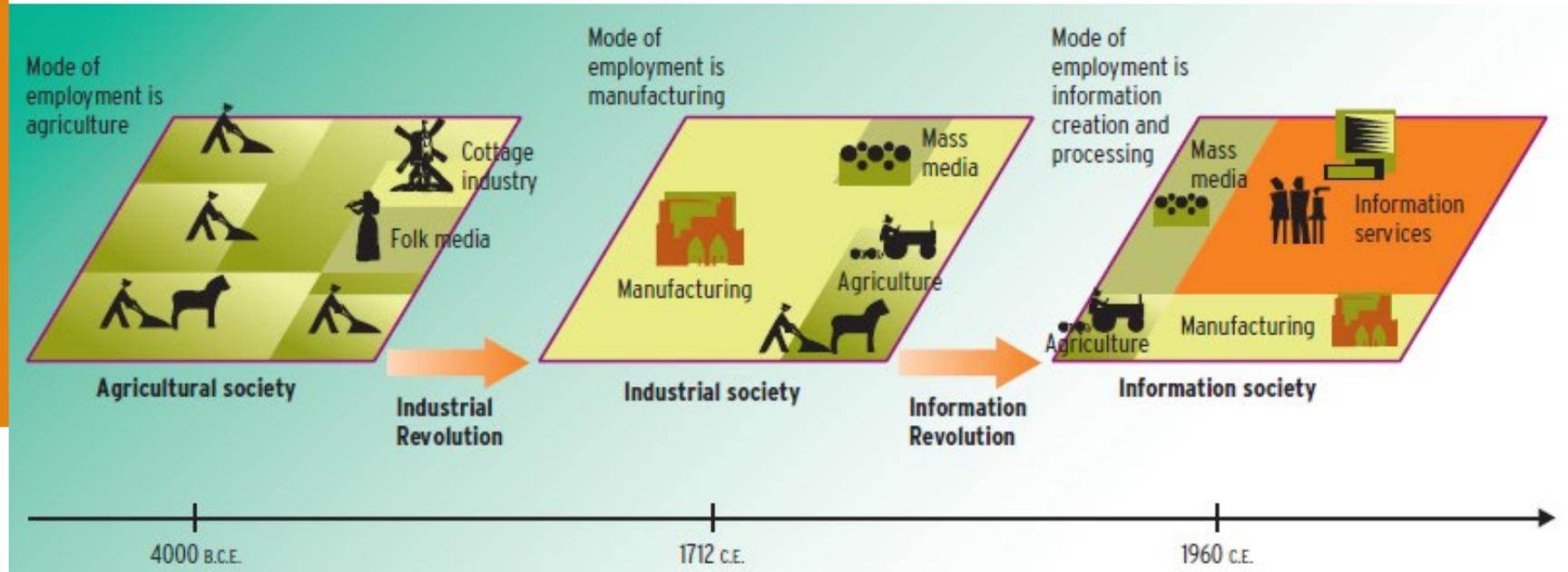
Faktor-faktor pada level alat dan individu:

- ALAT
- *Enabling*
 - *Limiting*
- USER
- *Motivating*
 - *Inhibiting*



SEJARAH TEKNOLOGI KOMUNIKASI

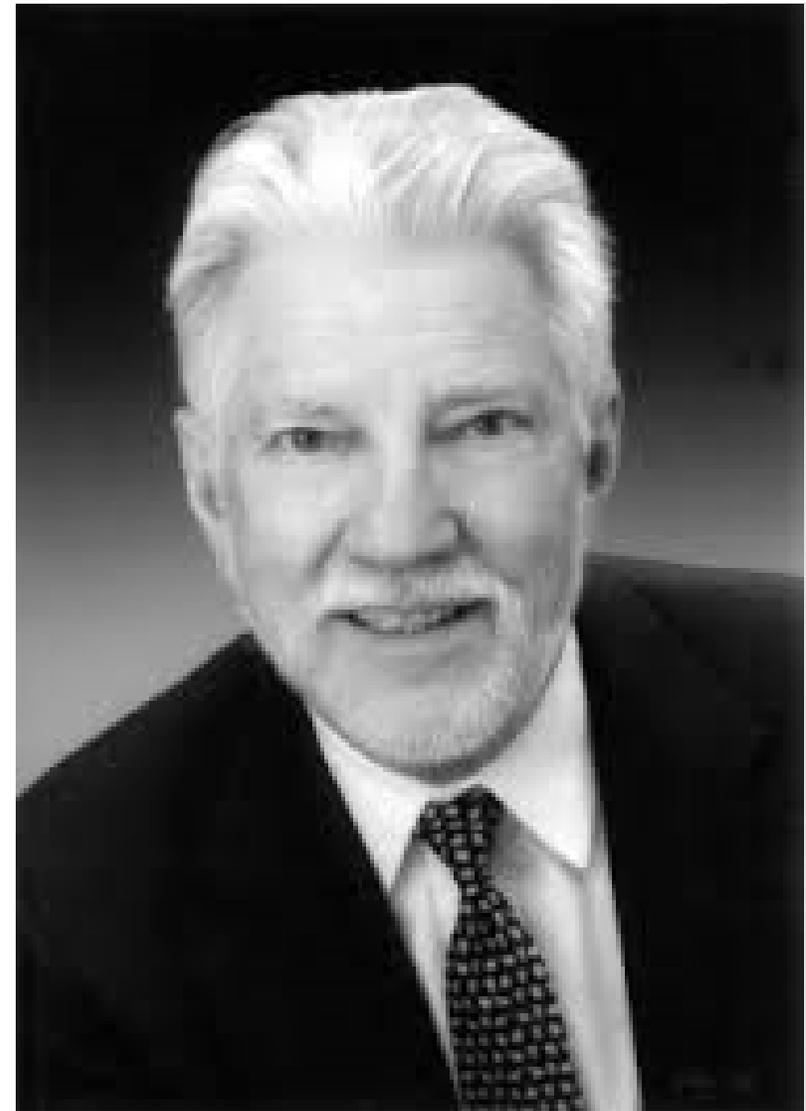
- Media sebagai produk teknologi dan masyarakat dalam perkembangannya saling memengaruhi satu sama lain.
- Perkembangan media di masyarakat dapat dilihat sejak peradaban manusia muncul: **era agrikultur, era industri sampai era informasi.**



EMPAT ERA KOMUNIKASI

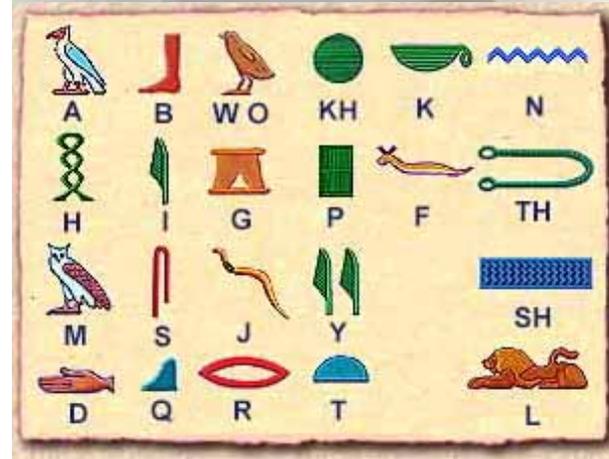
Everett M. Rogers

1. Era komunikasi tulisan
2. Era komunikasi cetak
3. Era telekomunikasi
4. Era komunikasi interaktif



ERA KOMUNIKASI TULISAN

- 3000 SM Bangsa Sumeria menulis dalam lembaran tanah liat (piktograf/huruf paku).
- 2900 SM Bangsa Mesir mulai menulis (*hieroglyph*)
- Bangsa Cina menemukan kertas, tinta dan alat cetak *press* sederhana berbahan kayu.



ERA KOMUNIKASI CETAK

- Th.1456 Gutenberg menemukan alat mesin cetak (metal) *hand press*
- Th.1833 Penerbitan surat kabar *penny press* yang pertama, *The New York Sun/Penny Press*
- Th.1839 Daguerre menemukan metode fotografi yg praktis untuk surat kabar.

Penny Press
Boston, Saturday September 14, 1897
Festival of Indie Games

PENNY PRESS FEATURED IN TABLETOP DEATHMATCH DOCUMENTARY

THE MAINE BLOWN UP
Terrible Explosion on Board the United States Battleship in Havana Harbor
MANY PERSONS KILLED AND WOUNDED
At 9:45 o'clock this evening a terrible explosion took place on board the United States battleship Maine in Havana Harbor. Many persons were killed or wounded. All the boats of the Spanish cruiser Alfonso XII, are assisting.
As yet the cause of the explosion is not apparent. The wounded sailors of the Maine are unable to explain it. It is believed that the battleship is totally destroyed.

RETURN TO CARNAGE
Newspaper publishing game Penny Press travels to Killington, VT. for its second appearance at Carnage, an annual tabletop gaming convention now in its 16th year. From Friday, Nov. 8, through Sunday, Nov. 10, convention-goers will gather at the Killington Grand Resort Hotel for three days of board games, card games, miniatures, role-playing games -- and playtesting Penny Press!
Last year Penny Press had its first public playtest at Carnage, and this year sees a much-improved version of the game. Players are invited to come 'roll the presses' on Friday afternoon for Penny Press's official playtest.

A NEW BOARD GAME
Penny Press is a fast-moving board game for 2-5 people that plays in about an hour. It's easy to learn -- players are usually up and running within five minutes -- yet the game's simple rules lead to meaningful choices.
Set during the tumultuous 'yellow journalism' years at the end of the 19th century, Penny Press has players taking on the roles of newspaper magnates such as Pulitzer and Hearst as they strive to become the dominant paper in old New York City. Players race to capture the best stories, but stories have different sizes and fluid news values, which makes picking the best time to roll the presses an interesting and exciting challenge.

PENNY PRESS GOES TO BOSTON
Penny Press was selected as an exhibitor at the Boston Festival of Independent Games, an exciting turn of events for its creators.
"We're delighted to have been invited to BFIG to demo Penny Press," the designers said in a prepared statement. "We hope lots of people come try our game. We're also looking forward to meeting all the other tabletop game designers -- there's some cool games coming to BFIG, and we're proud Penny Press was chosen to be among them!"

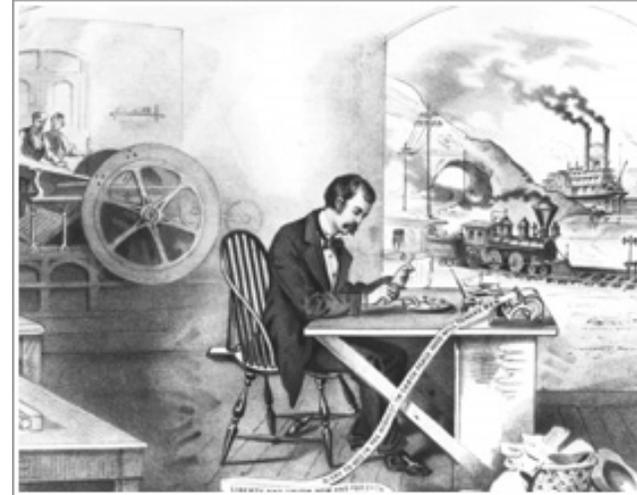
President Shot at Buffalo Fair
WOUNDED IN THE BREAST AND ABDOMEN
He is Resting Easily
One Bullet Extracted, Other Cannot Be Found
Assassin is Leon Czolgosz of Cleveland, Who Says He is an Anarchist and Follower of Erms Goldman
Buffalo, Sept. 6.
President McKinley, while holding a reception in the Temple of Music at the Pan-American Exposition at 4 o'clock this afternoon, was shot and twice wounded by Leon Czolgosz, an Anarchist, who lives in Cleveland.
One bullet entered the President's breast, struck the breast bone, glanced and was later easily extracted. The other bullet entered the abdomen, penetrated the stomach, and has not been found, although the wounds have been closed.

THE MAINE BLOWN UP
At 9:45 o'clock this evening a terrible explosion took place on board the United States battleship Maine in Havana Harbor. Many persons were killed or wounded. All the boats of the Spanish cruiser Alfonso XII, are assisting.
As yet the cause of the explosion is not apparent. The wounded sailors of the Maine are unable to explain it. It is believed that the battleship is totally destroyed.

A NEW BOARD GAME
Penny Press is a fast-moving board game for 2-5 people that plays in about an hour. It's easy to learn -- players are usually up and running within five minutes -- yet the game's simple rules lead to meaningful choices.
Set during the tumultuous 'yellow journalism' years at the end of the 19th century, Penny Press has players taking on the roles of newspaper magnates such as Pulitzer and Hearst as they strive to become the dominant paper in old New York City. Players race to capture the best stories, but stories have different sizes and fluid news values, which makes picking the best time to roll the presses an interesting and exciting challenge.

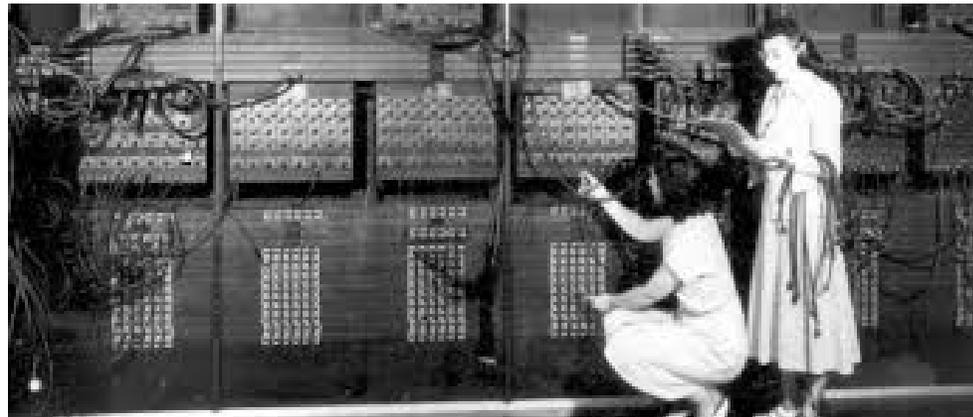
ERA TELEKOMUNIKASI

- 1844 → Samuel Morse mengirimkan pesan melalui alat *telegraph*
- 1876 → Alexander Gramham Bell mengirimkan pesan melalui telepon
- 1895 → penemuan film-Lumiere bersaudara.
- 1895 → Guglielmo Marconi mengirimkan pesan melalui radio
- 1912 → Lee de Forest menemukan 'vacum tube'
- 1920 → Siaran radio pertama oleh KDKA di Pittsburgh, AS
- 1933 → RCA di AS mendemonstrasikan TV
- 1941 → Siaran TV komersial pertama



ERA KOMUNIKASI INTERAKTIF

- Th.1946 penemuan cikal bakal komputer, ENIAC ,AS.
- Komputer berkembang semakin ramping.
- Penemuan personal computer/ PC(1975)
- Penemuan world wide web /www(1990) mempercepat perubahan di bidang media.



KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI

Menurut Ploman (1981), perkembangan teknologi komunikasi yang sangat pesat, ditandai oleh tiga karakteristik :

1. Adanya **kebebasan dan kesempatan memilih** di antara berbagai **metoda dan alat** untuk melayani kebutuhan manusia dalam komunikasi.
2. Kemungkinan **mengkombinasikan teknologi**, metoda dan sistem-sistem yang berbeda dan terpisah selama ini.
3. Kecenderungan ke arah **desentralisasi, individualisasi**, dalam konsep dan pola pemakaian teknologi komunikasi.



REVOLUSI KOMUNIKASI

Schramm -1988

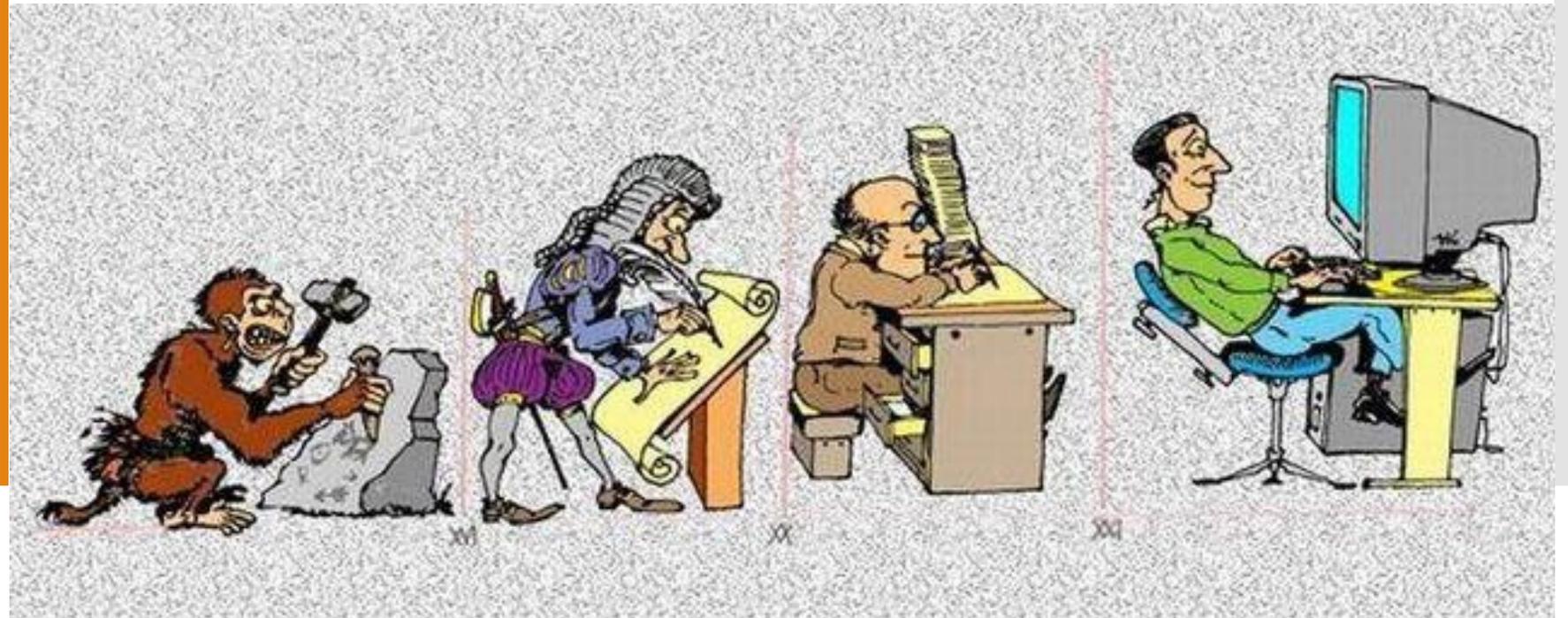
Revolusi komunikasi merupakan bagian dari serangkaian perubahan yang berlangsung dalam sejarah kehidupan manusia. Jadi revolusi komunikasi adalah salah satu dari sekian revolusi yang terjadi di berbagai bidang, yakni revolusi politik, pendidikan, pertanian dan industri.



Wilbur Schramm

GAMBARAN REVOLUSI KOMUNIKASI SCHRAM

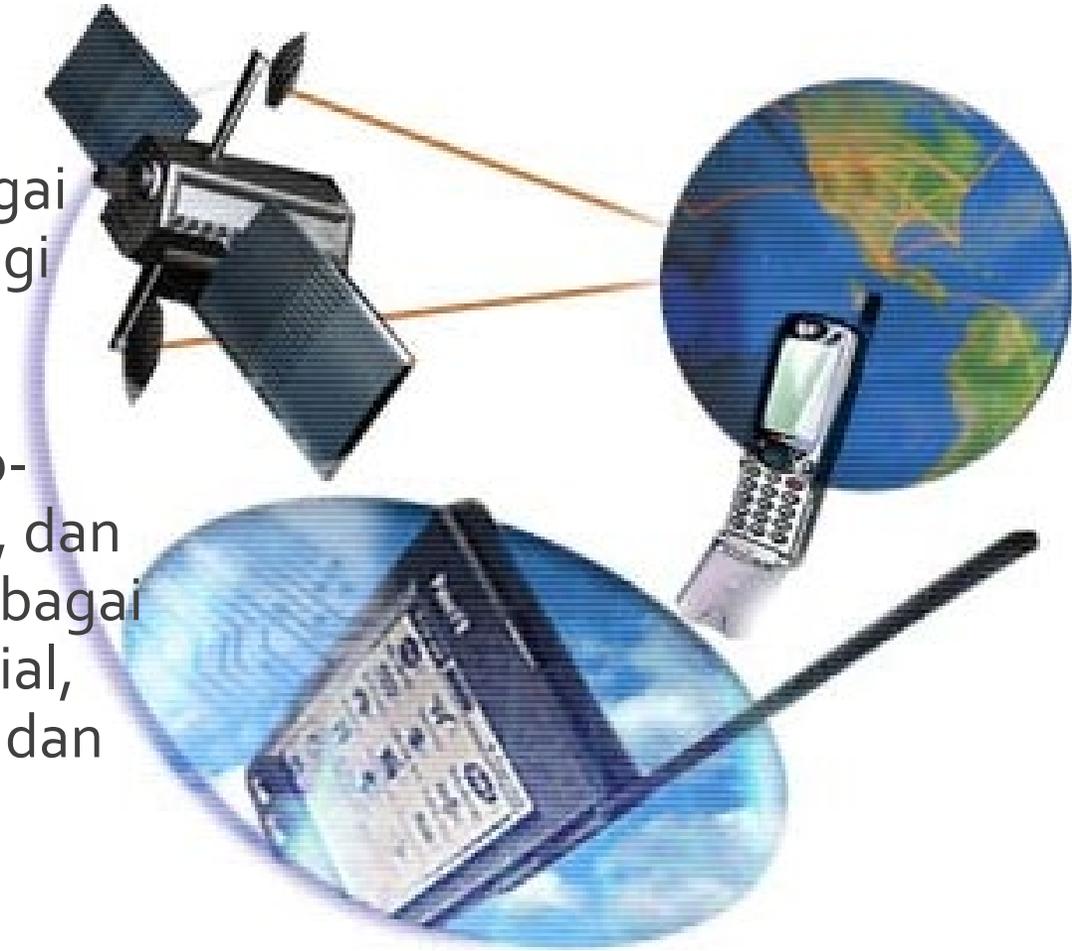
- Dari bahasa lisan ke tulisan → sekurang-kurangnya 5 juta tahun.
- Dari tulisan ke percetakan → 5000 tahun.
- Dari percetakan ke media audio visual, fotografi, telepon, rekaman suara, radio, televisi, → 500 tahun.
- Dari media-visual ke komputer modern → kurang dari 50 tahun.



REVOLUSI KOMUNIKASI

Dissayanake -1983

Revolusi komunikasi sebagai ledakan (eksplosi) teknologi komunikasi yang ditandai dengan meningkatnya penggunaan satelit, mikro-prosesor, komputer, radio, dan perubahan yang terjadi sebagai konsekuensi di bidang sosial, ekonomi, politik, kultural, dan gaya hidup manusia.



MASYARAKAT PASCA INDUSTRIAL (Daniel Bell)

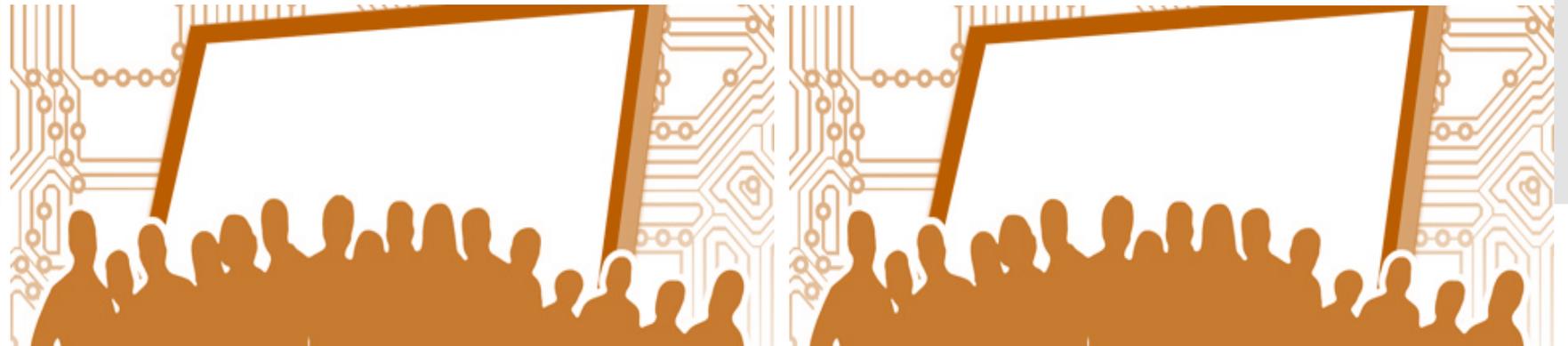
Post Industrial Society. → orientasi akan berubah ke arah informasi dan layanannya (*information-led and service-oriented*). Perubahan yang terjadi meliputi:

1. Sektor Ekonomi : berubah ke bentuk pelayanan jasa
2. Distribusi Pekerjaan : munculnya kelas profesional dan kelas teknis
3. Prinsip Sumbu : ilmu pengetahuan merupakan sumber utama
4. Orientasi Masa Depan : Pengendalian dan penghargaan terhadap teknologi
5. Pengambilan keputusan : Berbasis teknologi



MASYARAKAT INFORMASI

- Suatu kondisi masyarakat di mana produksi, pengolahan, distribusi, dan konsumsi informasi adalah kegiatan utama dalam berbagai sektor (ekonomi, sosial, budaya dan politik)
- Waktu banyak dihabiskan untuk konsumsi media komunikasi
- Orang banyak bekerja sebagai pekerja informasi: memproduksi, memproses, atau mendistribusikan informasi sebagai aktivitas utama.



MUNCULNYA MASYARAKAT INFORMASI

- Permulaan Sektor Informasi: peran sektor Industri dlm lap.kerja & pendapatan nasional tergeser (Prediksi Fritz Machlup, 1960)
- Pertumbuhan cepat dan luas Ekonomi Informasi (Marc Porat, 1977)
- Datangnya Post Industrial Society: informasi=komoditi, produsen ilmu: super elit (Daniel Bell, 1973)



IMPLIKASI REVOLUSI TEKNOLOGI KOMUNIKASI

- Leburnya jarak
- Hilangnya makna lokasi
- Besar kecil bukan ukuran
- Banjir informasi dan komunikasi
- Mobilitas tinggi
- Pentingnya *niche*, spesialisasi, kustomisasi
- Jangkauan global, peran lokal
- Proliferasi gagasan & wacana
- Lenyapnya privasi
- Rumah menjadi kantor, dsb.

(Frances Cairncross, *The Death of Distance*)



IMPLIKASI REVOLUSI TEKNOLOGI PADA MEDIA KOMUNIKASI

TELEPON

- Media komunikasi masyarakat pertama yang didigitalkan (1962)dengan peralatan digital yang terkubur di dalam jaringan ATT.
- Percakapan telepon dikonversi ke bentuk digital. Sinyal suara diubah menjadi data komputer di dalam jaringan telepon.



IMPLIKASI REVOLUSI TEKNOLOGI PADA MEDIA KOMUNIKASI

MEDIA CETAK

- Digitalisasi cetak pertama dimulai 1960-an.
- Dalam proses cetak akhir kata-kata dan gambar dikonversi dari kode digital menjadi gambar secara analog.
- Media cetak beralih ke format online.
- Buku tersedia dalam format e-book



IMPLIKASI REVOLUSI TEKNOLOGI PADA MEDIA KOMUNIKASI

FILM

- Dimulai oleh Star Wars pada tahun 1974.
- Saat ini editing film dilakukan pada komputer dan kamera digital 35-mm.
- Animasi digital pertama: Toy Story 1995.
- Sound system bioskop menggunakan sistem digital, dan Digital Light Proyeksi (DLP).
- Avatar mendorong film digital ke arah tiga dimensi.
- Munculnya Blu-ray HD digital video disc.



IMPLIKASI REVOLUSI TEKNOLOGI PADA MEDIA KOMUNIKASI

VIDEO GAME

- Video game sudah dalam format digital sejak awal (1962)
- Video game saat ini menampilkan grafis berkualitas tinggi sehingga dan menyerupai film interaktif.



IMPLIKASI REVOLUSI TEKNOLOGI PADA MEDIA KOMUNIKASI

INDUSTRI REKAMAN

- CD rekaman digital dinikmati konsumen pertama kali 1982.
- Sekarang produk rekaman bisa didapat secara online, dalam bentuk MP3, iPod, dan langganan layanan musik berbayar.
- Internet merevolusi distribusi musik.



IMPLIKASI REVOLUSI TEKNOLOGI PADA MEDIA KOMUNIKASI

TV KABEL & SATELIT

- Produsen kabel mengkonversi kabel digital untuk menambah jumlah saluran.
- Kabel digital dibuat untuk menyaingi siaran langsung satelit (DBS) yang dapat memuat ratusan saluran.
- Layanan program digital sampai ke konsumen 1995.
- Saat ini pelanggan dapat menikmati akses internet kecepatan tinggi dan layanan telepon dengan sistem kabel digital.



IMPLIKASI REVOLUSI TEKNOLOGI PADA MEDIA KOMUNIKASI

PENYIARAN

- HDTV dengan format digital yang mengirimkan gambar lebih jernih dan layar lebar. Menggantikan TV konvensional 2009.
- Penyiaran audio digital mencapai udara pada tahun 2004 untuk bersaing dengan layanan radio satelit.
- Sementara itu, layanan video digital mengancam penyiaran konvensional dengan siaran tanpa iklan.

Stream live audio

MNC IKUTI SURVEY OKEZONE.TV click here

Rabu, 25 April 2012 - 05:42:47

okezone tv BETA

HOME RCTI MNCTV GLOBAL TV SINDOTV

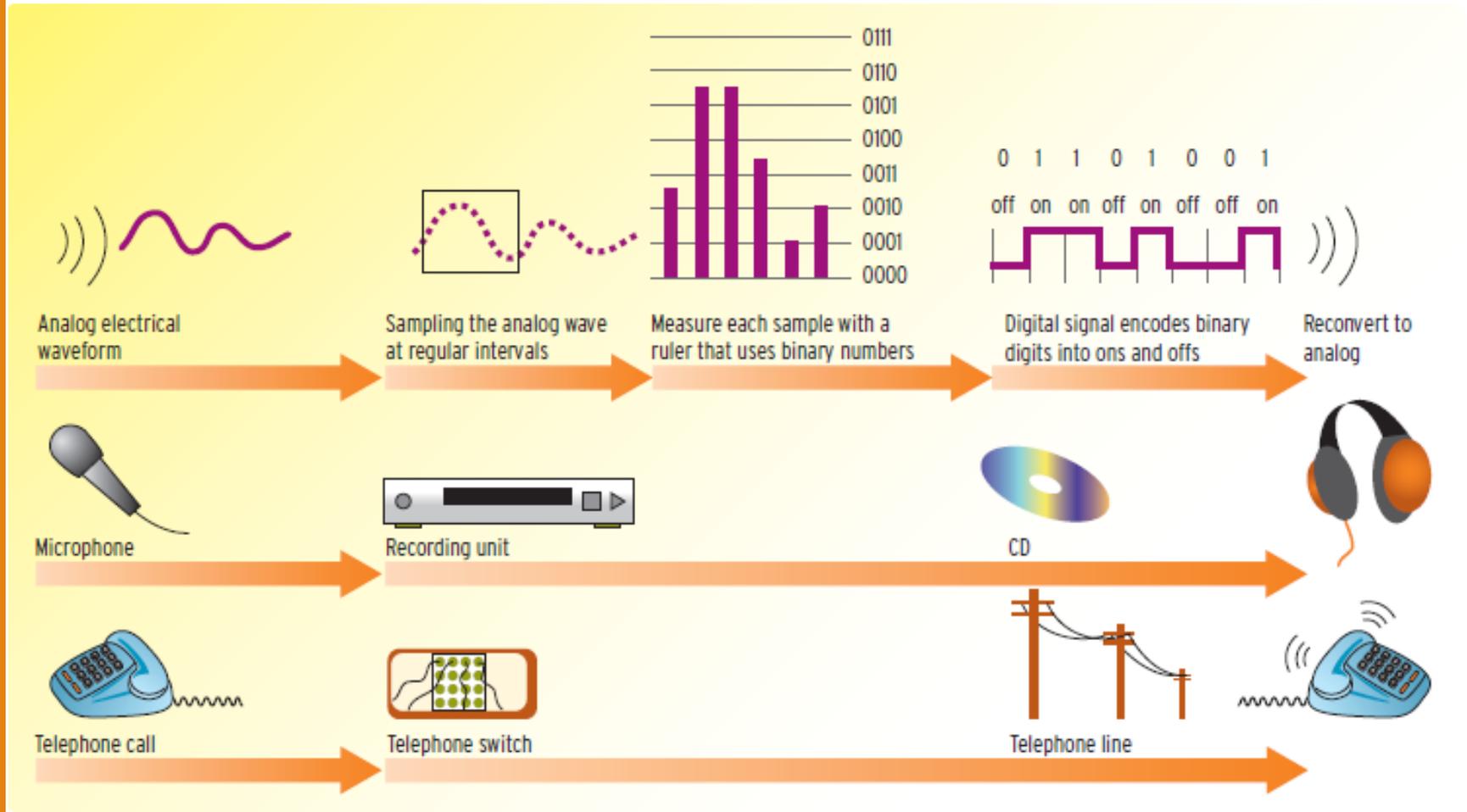
Live Streaming

Most Popular

Thumbnail	Title	Time
	Telewicara dengan Adik Ade Hamnung	3:70
	"BCL" Optimis Terus Eksis	3:03
	Risma Nilawati Trauma Cerai	3:03
	Sukses Sule Didunia Hiburan	4:30
	Jane Shalimar Berlatih Silat	4:47

KARAKTERISTIK NEW MEDIA

1. Digital



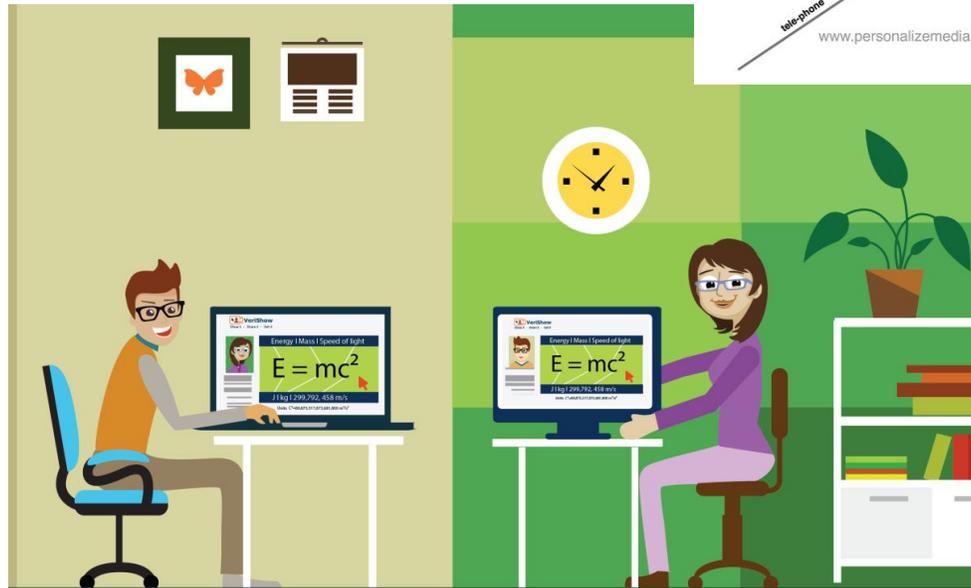
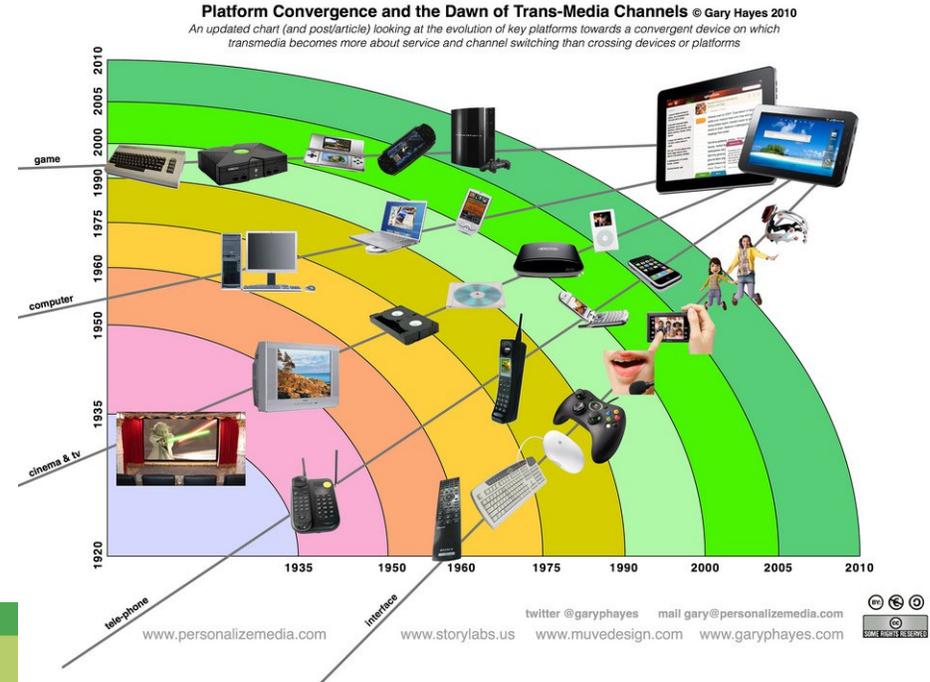
KARAKTERISTIK NEW MEDIA

2. *Interactive*
3. *Social*
4. *Asynchronous*



KARAKTERISTIK NEW MEDIA

- 5. Multimedia
- 6. Narrowcasted



TUGAS MAKALAH & PRESENTASI KELOMPOK

- Buat makalah maksimal 15 halaman tentang topik yang dipilih (huruf: times new roman, ukuran: 12, spasi: 1,5). Susunan: cover, prakata, latar belakang, isi, kesimpulan.
- Isi makalah: sejarah media, perkembangan (perbandingan konvensional vs baru), contoh media, kasus, insight pemakalah (analisis).
- Menggunakan minimal 3 buku referensi terkait atau jurnal ilmiah (tidak harus buku wajib dan tambahan)
- Slide presentasi dibuat multimedia (teks, gambar, audio, video). Maksimal 15 slide
- Presentasi terdistribusi dengan baik (tidak didominasi oleh 1 orang)

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT NILAI

- Kerapian dan kelengkapan sesuai aturan 10%
- Kerapian dalam menyusun kalimat 20%
- Keunikan dan relevansi contoh kasus yang diangkat 20%
- Kemampuan presentasi 20%
- Kedalaman analisis 30%



REFERENSI

- Straubhaar, J., Robert LaRose, Lucinda Davenport. (2012). *Media Now: Understanding Media, Culture, and Technology*, Seventh Edition. Boston: Wadsworth.
- Aji Supriyanto. (2005). *Pengantar Teknologi Informasi*. Salemba Infotek.
- Williams, Brian K., Stacey Sawyer. (2006). *Using Information Technology: A Practical Introduction to Computers and Communications*, 7th Edition, McGraw-Hill Higher Education.
- David Bell. (2006). *Science, Technology and Culture*, Open University Press.
- Turban, Rainer, Potter (2005). *Introduction to Information Technology*, 3rd edition, Salemba Infotek..