

FAKULTAS FILM DAN TELEVISI  
INSTITUT KESENIAN JAKARTA

MODUL

# KAJIAN KOMUNIKASI

DISUSUN OLEH

DR. SENO GUMIRA AJIDARMA, S.SN, M.HUM

Semester Ganjil 2017/2018



# **MODUL PEMBELAJARAN**

**Mata Kuliah : Kajian Komunikasi**



**Pengajar:**

**Dr. Seno Gumira Ajidarma S.Sn., M.Hum**

# **DAFTAR ISI**

## **HALAMAN JUDUL**

## **DAFTAR ISI**

## **MODUL MATA KULIAH KAJIAN KOMUNIKASI**

MODUL – 1 Pengantar Kajian Komunikasi

MODUL – 2 Teori Komunikasi

MODUL – 3 Komunikasi, Makna, dan Tanda

MODUL – 4 Kode

MODUL – 5 Signifikasi

MODUL – 6 Teori Strukturalisme dalam Kajian Komunikasi

MODUL – 7 UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)

MODUL – 8 Ideologi dan Makna

MODUL – 9 Pengantar New Media

MODUL – 10 New Media: Network

MODUL – 11 New Media: Information

MODUL – 12 New Media: Interface

MODUL – 13 New Media: Archieve

MODUL – 14 New Media: Interactivity

MODUL – 15 Metaverse, Neuralink dan Transhumanisme

MODUL – 16 UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)

## **PENUTUP**

## **LAMPIRAN**

LAMPIRAN 1. DAFTAR PUSTAKA



## **MODUL KULIAH KAJIAN KOMUNIKASI**

### **TINJAUAN MATA KULIAH KAJIAN KOMUNIKASI**

Mata kuliah Kajian Komunikasi ini dirancang khusus untuk Mahasiswa program Sarjana (Strata 1) yang bersifat memperkaya pengetahuan dan wawasan yang berkaitan dengan materi tentang dunia komunikasi dan media. Materi mata kuliah Kajian Komunikasi sangat penting bagi mahasiswa FFTV-IKJ dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan teknologi yang berkaitan dengan komunikasi di kehidupan masyarakat. Modul ini diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk mengerti lebih jauh tentang dunia kajian komunikasi

Materi kuliah ini berbobot 4 SKS dan disajikan dalam 16 Modul Kuliah yaitu;

MODUL – 1 Pengantar Kajian Komunikasi

MODUL – 2 Teori Komunikasi

MODUL – 3 Komunikasi, Makna, dan Tanda

MODUL – 4 Kode

MODUL – 5 Signifikasi

MODUL – 6 Teori Strukturalisme dalam Kajian Komunikasi

MODUL – 7 UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)

MODUL – 8 Ideologi dan Makna

MODUL – 9 Pengantar New Media

MODUL – 10 New Media: Network

MODUL – 11 New Media: Information

MODUL – 12 New Media: Interface

MODUL – 13 New Media: Archieve

MODUL – 14 New Media: Interactivity

MODUL – 15 Metaverse, Neuralink dan Transhumanisme

MODUL – 16 UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)

## **CAPAIAN PEMBELAJARAN KAJIAN KOMUNIKASI**

Mahasiswa memahami tentang dunia Kajian Komunikasi secara utuh dan menjadikannya sebagai acuan untuk memperoleh pemikiran kritis terhadap perkembangan dunia komunikasi dan media.

### **1. STANDAR KOMPETENSI**

- Mahasiswa mampu mendeskripsikan dan menerapkan beragam konsep tentang Kajian Komunikasi secara baik dan benar.
- Mahasiswa mampu memecahkan permasalahan seputar perkembangan dan isu terhadap komunikasi dan media dalam kehidupan masyarakat secara baik dan kritis.

### **2. KOMPETENSI DASAR**

- Menjelaskan dan Memahami konsep Kajian Komunikasi
- Menjelaskan dan Memahami sejarah dari perkembangan Kajian Komunikasi
- Menjelaskan dan Memahami perkembangan Kajian Komunikasi

### **3. KRITERIA PENILAIAN**

Penilaian akan dilakukan oleh pengajar dengan menggunakan pembobotan nilai sebagai berikut :

Kehadiran	10 %
Nilai Tugas	20 %
UTS	30 %
UAS	40 %



## **MODUL 1**

### **PENGANTAR KAJIAN KOMUNIKASI**

#### **A. DEFINISI KAJIAN KOMUNIKASI**

Komunikasi adalah salah satu kegiatan manusia yang diakui setiap orang tetapi hanya sedikit yang berhasil mendefinisikannya. Sebab, jika berbicara komunikasi mengenai berbicara satu sama lain, itu bisa saja televisi yang berfungsi sebagai penyebaran informasi atau kritik sastra dan ini sebenarnya menjadi definisi yang tidak ada habisnya.

Dan ini menjadi salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia akademisi untuk merumuskan makna dari istilah komunikasi itu sendiri. Lalu, dapatkah kita menerapkannya istilah subjek studi ini dengan tepat pada sesuatu yang maknanya beragam ?

John Fiske sepakat bahwa kurangnya kesepakatan tentang sifat studi komunikasi. Fiske mencoba menganalogikannya dengan asumsi-asumsi berikut :

- berasumsi bahwa komunikasi dapat diterima untuk dipelajari, tetapi kita membutuhkan sejumlah pendekatan disiplin untuk dapat mempelajarinya secara komprehensif.
- berasumsi bahwa semua komunikasi melibatkan tanda dan kode. Tanda adalah artefak atau tindakan yang merujuk pada sesuatu selain diri mereka sendiri; yaitu, mereka menandakan konstruksi. Kode adalah sistem di mana tanda-tanda diatur dan yang menentukan bagaimana tanda-tanda dapat saling terkait.
- berasumsi bahwa tanda-tanda dan kode-kode ini ditransmisikan atau disediakan untuk orang lain: dan bahwa mentransmisikan atau

menerima tanda / kode / komunikasi adalah praktik hubungan sosial.

- berasumsi bahwa komunikasi adalah pusat kehidupan budaya kita: tanpanya budaya apa pun harus mati. Akibatnya studi komunikasi melibatkan studi tentang budaya yang dengannya komunikasi itu ada terintegrasi.

Dasar dari semua asumsi ini adalah definisi umum komunikasi sebagai 'interaksi sosial melalui pesan'. Struktur ini pada akhirnya mencerminkan fakta bahwa ada pendekatan khusus dalam studi komunikasi :

#### 1. Melihat Komunikasi sebagai transmisi pesan (proses)

Ini berkaitan dengan bagaimana pengirim dan penerima menyandikan dan mendekodekan. Melihat Komunikasi sebagai proses di mana satu orang mempengaruhi perilaku atau keadaan pikiran orang lain.

#### 2. Melihat Komunikasi sebagai produksi dan pertukaran makna

Ini berkaitan dengan bagaimana pesan atau teks bisa berinteraksi dengan orang-orang yang menghasilkan makna yaitu berkaitan dengan peran teks dalam budaya kita. menjadikan komunikasi sebagai disiplin ilmu mengenai studi teks dan budaya, metode utamanya adalah semiotika.

Pendekatan "Proses" cenderung memanfaatkan ilmu-ilmu sosial semacam psikologi dan sosiologi dan cenderung mengarahkan dirinya pada tindakan komunikasi.

Sementara Pendekatan "Semiotik" cenderung memanfaatkan linguistik dan Ilmu Seni yang cenderung mengarahkan dirinya pada karya komunikasi. Setiap pendekatan mengartikan definisi komunikasi kita sebagai interaksi sosial melalui pesan dengan caranya sendiri.

1. mendefinisikan interaksi sosial sebagai proses di mana seseorang berhubungan dengan orang lain, atau memengaruhi perilaku, keadaan pikiran atau respons emosional orang lain, dan, tentu saja, sebaliknya.

2. Semiotika, bagaimanapun, mendefinisikan interaksi sosial sebagai yang membentuk individu sebagai anggota dari budaya atau masyarakat tertentu.

Kedua aliran ini juga berbeda dalam pemahaman mereka tentang apa yang merupakan pesan. Pendekatan "proses" melihat pesan sebagai apa yang ditransmisikan oleh proses komunikasi. Banyak pengikutnya percaya bahwa niat adalah faktor penting dalam memutuskan apa yang merupakan pesan.

Untuk semiotika, di sisi lain, pesan adalah konstruksi tanda-tanda yang, melalui interaksi dengan penerima, menghasilkan makna. Pengirim, yang didefinisikan sebagai pengirim pesan, menolak kepentingannya. Penekanan bergeser ke teks dan bagaimana itu 'dibaca'. Dan membaca adalah proses menemukan makna yang terjadi ketika pembaca berinteraksi atau bernegosiasi dengan teks.

INTRODUCTION TO COMMUNICATION STUDIES

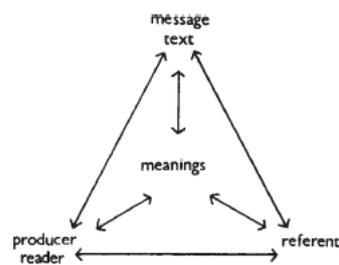


Figure 1 Messages and meanings

Gambar 1. Diagram pesan dan makna

Pesannya, kemudian, bukanlah sesuatu yang dikirim dari A ke B, tetapi elemen dalam hubungan terstruktur yang unsur-unsur lainnya termasuk realitas eksternal dan produsen / pembaca. Memproduksi dan membaca teks dilihat sebagai proses paralel, jika tidak identik, di mana mereka menempati tempat yang sama dalam hubungan terstruktur ini. John fiske mengatakan bahwa ia mendorong akademisi untuk mengambil sikap kritis dalam studi mereka; yaitu, untuk secara kritis menyadari metode studi mereka serta subjek studi mereka, dan untuk dapat mengartikulasikan mengapa mereka mempelajari komunikasi dengan cara mereka.



## **MODUL 2**

### **TEORI KOMUNIKASI**

Teori komunikasi pada dasarnya merupakan "konseptualisasi atau penjelasan logis tentang fenomena peristiwa komunikasi dalam kehidupan manusia. Teori komunikasi bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kita tentang proses komunikasi massa. Dengan pemahaman yang lebih baik, kita berada pada posisi yang lebih baik untuk memprediksi dan mengontrol hasil-hasil dari usaha komunikasi massa.

#### **A. MODEL SHANNON DAN WEAVER**

Model dasar mereka adalah proses lurus sederhana. Mereka mengidentifikasi tiga tingkat permasalahan dalam kajian komunikasi :

1. Level A (Permasalahan Teknis)  
Bagaimana simbol-simbol komunikasi dapat terkirim secara akurat?
2. Level B (Permasalahan Semantik)  
Seberapa tepat simbol-simbol yang terkirim mampu menyampaikan makna yang diinginkan?
3. Level C (Permasalahan Efektifitas)  
Seberapa efektif makan yang diterima mempengaruhi penyaluran sesuai dengan keinginan?

Permasalahan-Permasalahan pada tiap tingkatan :

Level A (Permasalahan Teknis) : Model utama yang ingin dikembangkan.

Level B (Permasalahan Semantik): Mereka memandang bahwa makna terkandung pada pesan, sehingga meningkatkan penyandian akan menaikkan akurasi semantik. Namun, faktor-faktor kultural tidak diperhitungkan.

Level C (Permasalahan Efektifitas): Mereka melihat komunikasi sebagai manipulasi atau propaganda.

Mereka menyatakan bahwa tiga tingkatan tersebut tidak ketat, namun saling berhubungan dan saling bergantung. Ketiganya mampu bekerja secara baik. (Works equally well) Tujuan mempelajari komunikasi pada tiga tingkatan ini adalah untuk memahami bagaimana kita mampu meningkatkan ketepatan dan efisiensi pada proses komunikasi itu sendiri.

## **B. MODEL GEORGE GERBNER**

- Memproduksi model komunikasi untuk tujuan yang general.
- Menggunakan model komunikasi Shannon & Weaver sebagai rangka model komunikasi miliknya.
- Kelebihan yang dimiliki model komunikasi Gerbner daripada model komunikasi Shannon & Weaver:
- Model menghubungkan pesan dengan "realita" bahwa itu adalah "tentang", sehingga memungkinkan kita untuk mendekati pertanyaan mengenai persepsi dan makna.
- Model melihat proses komunikasi terdiri dari dua dimensi yang saling bergantung, perseptual [panca indera] atau reseptif [mudah dipahami], berkomunikasi atau dimensi-dimensi cara dan kontrol.

## **C. MODEL LASSWELL**

- Secara spesifik digunakan untuk komunikasi massa.
- Versi verbal dari model awal Shannon dan Weaver.
- Linier
- Melihat komunikasi sebagai pengiriman pesan.
- Fokus pada efek ketimbang pemaknaan.
- Efek mengimplikasi perubahan yang dapat diamati dan diukur pada penerima. Selama perubahan tersebut diakibatkan oleh elemen yang dapat diidentifikasi selama proses.
- Satu elemen berubah akan merubah efek.

#### **D. MODEL LASSWELL**

- Model segitiga.
- Model yang memperkenalkan peran komunikasi dalam masyarakat maupun hubungan sosial.
- Peran : untuk menjaga keseimbangan dalam sistem sosial.
- Masyarakat membutuhkan informasi ( Pemerintah dan Masyarakat berhubungan melalui media massa).
- Informasi dibutuhkan agar kita merasa menjadi bagian dari masyarakat.



## **MODUL 3**

### **KOMUNIKASI, MAKNA, DAN TANDA**

Mengalihkan perhatian ke pendekatan yang sangat berbeda untuk studi komunikasi. Di sini penekanannya bukan pada komunikasi sebagai proses, tetapi pada komunikasi sebagai generasi makna. istilah-istilah seperti tanda, makna, ikon, indeks, denotasi, konotasi — semua istilah yang merujuk pada berbagai cara untuk menciptakan makna.

Mereka adalah model struktural, Model-model yang berkonsentrasi pada menganalisis serangkaian hubungan terstruktur yang memungkinkan pesan untuk menandakan sesuatu.

#### **A. SEMIOTIKA**

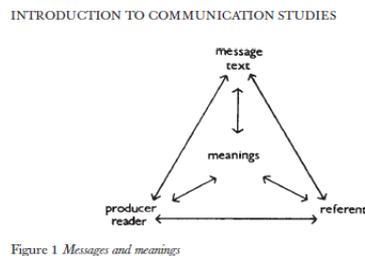
Studi tentang tanda-tanda dan cara kerjanya disebut semiotika atau semiologi:

1. Tanda itu sendiri. Ini terdiri dari studi tentang berbagai varietas tanda.
2. Kode atau sistem di mana tanda diatur.
3. Budaya di mana kode dan tanda ini beroperasi.

Dalam semiotika, penerima, atau pembaca, dipandang memainkan peran yang lebih aktif, Semiotika lebih suka istilah 'pembaca' daripada 'penerima' karena itu menyiratkan tingkat aktivitas yang lebih besar dan juga bahwa membaca adalah sesuatu yang kita pelajari untuk dilakukan; dengan demikian ditentukan oleh pengalaman budaya pembaca. Pembaca membantu menciptakan makna teks dengan menyampaikan pengalaman, sikap, dan emosinya.

## B. TANDA DAN MAKNA (KONSEP DASAR)

(1) tanda, (2) yang menjadi rujukannya, dan (3) pengguna tanda. Sebuah tanda adalah sesuatu yang fisik, dapat dipahami oleh indera kita; itu merujuk pada sesuatu selain dirinya sendiri; dan itu tergantung pada pengakuan oleh penggunanya bahwa itu adalah sebuah tanda.



Gambar 2. Diagram C.S PEIRCE

Panah berujung ganda menekankan bahwa setiap istilah hanya dapat dipahami dalam kaitannya dengan yang lain. Sebuah tanda mengacu pada sesuatu selain dirinya sendiri - objek, dan dipahami oleh seseorang: yaitu, ia memiliki efek dalam pikiran pengguna - si penafsir. Penafsir adalah konsep mental pengguna tanda, apakah pengguna ini menjadi pembicara atau pendengar, penulis atau pembaca, pelukis atau pemirsa. Decoding sama aktif dan kreatifnya dengan encoding.



Figure 14 Saussure's elements of meaning

For illustration, I might make two marks on the paper, thus:

O X

Gambar 3. Diagram Saussure

Sementara, tanda untuk Saussure, adalah objek fisik dengan makna; atau, untuk menggunakan istilahnya, sebuah tanda terdiri dari penanda dan penanda. Penanda adalah gambar tanda saat kita melihatnya — tanda di kertas atau suara di udara; yang ditandakan adalah konsep mental yang

dirujuk. Konsep mental ini secara umum untuk semua anggota dari budaya yang sama yang memiliki bahasa yang sama. suatu tanda yang terdiri dari penanda (penampilan mereka) dan konsep mental (kesederhanaan). Hubungan antara konsep saya tentang lembu dan realitas fisik lembu adalah 'makna': ini adalah cara saya memberi makna kepada dunia, memahaminya.

Pada akhirnya, Semiotika melihat komunikasi sebagai generasi makna dalam pesan — baik oleh encoder atau decoder. Makna bukanlah konsep yang absolut dan statis yang dapat ditemukan dengan rapi di dalam pesan. Makna adalah proses aktif. Makna adalah hasil dari interaksi dinamis antara tanda, penafsir, dan objek.

Dalam sebuah ikon tanda menyerupai objeknya dalam beberapa cara; terlihat atau terdengar. Dalam indeks ada tautan langsung antara tanda dan objeknya: keduanya sebenarnya terhubung. Dalam suatu simbol tidak ada hubungan atau kemiripan antara tanda dan objek: suatu simbol berkomunikasi hanya karena orang-orang setuju bahwa itu adalah singkatan dari apa yang dilakukannya. Foto adalah ikon, asap adalah indeks api, dan sebuah kata adalah simbol.

Saussure tidak peduli dengan indeks. Memang, sebagai ahli bahasa, ia benar-benar hanya peduli dengan simbol, karena kata-kata adalah simbol. Tetapi para pengikutnya telah mengakui bahwa bentuk fisik dari tanda (yang oleh Saussure disebut sebagai penanda) dan konsep mental yang terkait (yang ditandai) dapat dihubungkan secara ikonik atau secara sewenang-wenang. Dalam hubungan ikonik, penanda terlihat atau terdengar seperti yang ditandai; dalam hubungan yang sewenang-wenang, keduanya hanya terkait oleh kesepakatan di antara para pengguna.

Saussure mendefinisikan dua cara di mana tanda-tanda disusun dalam kode yaitu Paradigma adalah seperangkat tanda dari mana yang akan digunakan dipilih. Seperangkat bentuk untuk rambu-rambu jalan — persegi, bulat, atau segitiga — membentuk sebuah paradigma dan Syntagma adalah pesan di mana tanda-tanda yang dipilih digabungkan. Tanda jalan adalah

sebuah sintagma, Dalam bahasa, kita dapat mengatakan bahwa kosakata adalah paradigma, dan kalimat adalah sintagma. Jadi semua pesan melibatkan seleksi (dari paradigma) dan kombinasi (menjadi sebuah sintagma).



## **MODUL 4**

### **KODE**

Kode adalah sistem-sistem dimana tanda-tanda diorganisir. Sistem tersebut diatur oleh peraturan-peraturan yang disetujui oleh setiap anggota komunitas yang menggunakan kode tersebut. Ilmu mengenai kode-kode menekankan pada dimensi sosial komunikasi. Semua aspek yang diatur oleh kode di kehidupan sosial sebuah masyarakat disebut coded(memiliki kode).

Kita harus membedakan kode perilaku (kode legal atau kode sopan santun) dan menandakan kode-kode. Menandakan kode-kode (Signifying codes) adalah sistem-sistem akan tanda-tanda. Perbedaan kedua kode tersebut menyadarkan kita bahwa dua kategori kode saling berhubungan. (Menandakan kode tidak bisa berpisah secara keseluruhan dengan praktik sosial pelakunya)

Buku ini fokus pada kategori dua (Signifying Code). Semua kode akan tipe ini memiliki beberapa karakteristik dasar :

- Memiliki dimensi paradigmatic (unit-unit) dan syntagmatic (unit-unit yang digabungkan oleh peraturan atau konvensi).
- Semua kode menyampaikan makna.
- Semua kode bergantung pada persetujuan penggunanya. (Kode dan kebudayaan saling terkait secara dinamik)
- Semua kode melakukan sosial yang teridentifikasi atau fungsi komunikatif.
- Semua kode ditularkan dengan media atau saluran komunikasi yang tepat.

Sementara paradigma dibangun oleh unit-unit dengan kesamaan secara keseluruhan, namun dengan karakteristik khusus yang membedakan mereka. Dua tipe paradigma yang memberikan nama mereka ke dua tipe kode : analog dan digital.

- Kode digital adalah unit-unit (signifiers dan signified) yang secara jelas terpisah. Sebab lebih mudah dipahami. Kode-kode arbitrary adalah digital karena mudah untuk dinotasikan. Contoh : Notasi Musik.
- Kode analog adalah yang bekerja dengan skala terus menerus. Contoh : Tarian - gestur, postur dan jarak, dan alam. Meskipun kode analog dapat diusahakan menjadi kode digital.

Pencarian perbedaan maupun karakteristik khusus penting dalam bagian tekstual pemaknaan. Kode arbitrary atau simbolik memiliki proses langsung karena unit paradigma jelas dan disetujui. Namun kode yang disusun dengan tanda ikonik memiliki permasalahan. Contoh : Kode Fotografi - fotografi terlihat mengikuti alam yang disusun dalam skala analog. Oleh karena itu, persepsi akan realita merupakan proses menyandi pula. Dengan kata lain, persepsi akan realita melibatkan pembuatan paradigma dan sintagmatik. Persepsi dan pemahaman realita spesifik sesuai dengan kebudayaan yang layaknya berperan seperti bahasa. Kita membicarakan realita sebagai konstruksi sosial.

Kode-kode melakukan fungsi komunikatif dan sosial. Untuk mengkategorikan dua fungsi tersebut, maka harus dibedakan antara kode representasi dan presentasi.

- **Kode representasi** digunakan untuk memproduksi teks atau pesan dengan kehadiran yang mandiri.  
Teks mengacu pada sesuatu yang terpisah dari dirinya dan pembuat kode.  
Teks tersusun dari tanda-tanda iconic dan simbolik.

- **Kode presentasi** adalah indeksikal : mereka tidak mengacu pada sesuatu yang terpisah dari diri mereka dan pembuatnya. Mereka mengindikasikan aspek komunikator dan keadaan sosialnya.

Sebuah kebudayaan dapat aktif, hidup dan dinamik hanya jika anggotanya berpartisipasi secara aktif dalam kode-kode komunikasinya.



## **MODUL 5**

### **SIGNIFIKASI**

Saussure tertarik pada sistem linguistik sebab kalimat-kalimat yang berusaha dibangun tidak sama sekali terkait dengan posisi sosial budaya dari si pembaca. Ia justru kurang tertarik pada kenyataan bahwa kalimat yang sama dapat menyampaikan makna yang berbeda pada kondisi dan situasi yang berbeda.

Signifikasi pun dibagi menjadi dua yaitu :

**DENOTASI** : makna definisional, literal (harfiah), jelas, atau "*common sense*" dari suatu tanda.

**KONOTASI** : asosiasi-asosiasi sosiokultural dan personal (ideologi, emosi, dll) dari tanda. Khususnya berhubungan dengan kelas/status sosial, gender, usia, etnisitas, dll dari interpreter (pemakai/penafsir tanda). Konotasi lebih bersifat "POLISEMI" (multitafsir) daripada denotasi.

Selain Denotasi dan Konotasi, ada juga yang lain yaitu mitos sebuah sistem semiotika tataran kedua (second order) yang dibangun berdasar prinsip konotasi. Ideologi-ideologi yang dominan di zaman kita. Sarana mendistorsikan fakta sehingga masyarakat akan menerima begitu saja tanpa perlawanan transformasi sejarah kepada sesuatu yang natural (alamiah) dan mengacaukan pembaca bahwa apa yang dibaca konsumen adalah "natural atau seharusnya begitu" tetapi seiring dengan berkembangnya zaman, mitos pun akan berubah menjadi dinamis.

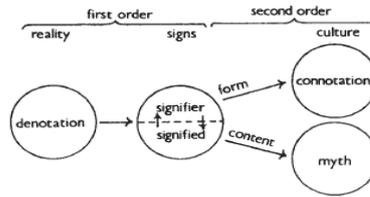


Figure 19 Barthes's two orders of signification. In the second order, the sign system of the first is inserted into the value system of the culture

Gambar 4. Dua orde signifikasi menurut Roland Barthes

Mitos adalah cerita yang dengannya budaya menjelaskan atau memahami beberapa aspek realitas atau alam. Mitos, bagi Barthes, adalah cara budaya berpikir tentang sesuatu, cara mengonseptualisasikan atau memahaminya.

Barthes berpendapat bahwa cara utama mitos bekerja adalah untuk menaturalisasi sejarah. Ini menunjukkan fakta bahwa mitos sebenarnya adalah produk dari kelas sosial yang telah mencapai dominasi oleh sejarah tertentu. Mitos membingungkan atau mengaburkan asal-usul mereka dan dengan demikian dimensi sosial atau politik mereka. Aspek mitos lain yang ditekankan Barthes adalah dinamisme mereka. Seperti yang saya katakan sebelumnya, mereka berubah dan beberapa dapat berubah dengan cepat untuk memenuhi perubahan kebutuhan dan nilai-nilai budaya di mana mereka menjadi bagiannya.

Konotasi dan mitos adalah cara-cara utama di mana tanda-tanda bekerja di urutan kedua penandaan, yaitu urutan di mana interaksi antara tanda dan pengguna / budaya paling aktif.

Selain Denotasi, Konotasi dan mitos. Barthes juga membentuk sebutan yang lainnya yaitu dengan hadirnya simbol yang merujuk pada cara ketiga menandakan dalam urutan ini. Ini dia sebut simbolis. Suatu objek menjadi simbol ketika ia memperoleh melalui konvensi dan menggunakan makna yang memungkinkannya berdiri untuk sesuatu yang lain. Rolls-Royce adalah simbol kekayaan, dan sebuah adegan dalam permainan di mana seorang pria dipaksa untuk menjual Rolls-nya bisa menjadi simbol kegagalan bisnisnya dan

hilangnya kekayaannya. Barthes menggunakan contoh Tsar muda di Ivan the Terrible dibaptis dalam koin emas sebagai adegan simbolik di mana emas adalah simbol kekayaan, kekuasaan, dan status.

Namun, gagasan Barthes tentang simbol kurang dikembangkan secara sistematis dan kurang memuaskan. istilah Peirce. Rolls-Royce adalah indeks kekayaan, tetapi simbol (penggunaan Peirce, bukan Barthes) dari status sosial pemilik. Emas adalah indeks kekayaan tetapi simbol kekuatan. Jakobson (Jakobson dan Halle, 1956) percaya bahwa dua konsep ini mengidentifikasi cara mendasar pesan melakukan fungsi referensial mereka.



## **MODUL 6**

### **TEORI STRUKTURALISME DALAM KAJIAN KOMUNIKASI**

Semiotika adalah suatu bentuk strukturalisme, karena ia berpendapat bahwa kita tidak dapat mengetahui dunia dengan caranya sendiri, tetapi hanya melalui struktur konseptual dan linguistik dari budaya kita. Strukturalisme bertujuan untuk menemukan bagaimana orang memahami dunia, bukan tentang apa dunia itu. Sebab ia menyangkal kemungkinan manusia memiliki akses ke realitas ini dalam cara yang objektif, universal, dan ditentukan oleh budaya.

Lévi-Strauss (1979) membedakan antara cara berpikir 'ilmiah' dan 'Savage (liar)', bukan untuk menyatakan bahwa pemikiran ilmiah lebih baik, tetapi berbeda. Pemikiran 'Savage (liar)', di sisi lain, adalah holistik; ia berusaha untuk menemukan cara memahami semua alam. Dengan demikian ia mencakup bidang pengalaman yang dikesampingkan sains (ilmiah) sebagai tidak nyata atau tidak ilmiah. Masalah kepercayaan, imajinasi, dan pengalaman subjektif tidak dihitung sebagai bagian dari realitasnya.

Lévi-Strauss adalah antropolog struktural yang memperluas teori bahasa Saussure sebagai sistem struktural untuk mencakup semua proses budaya, seperti proses memasak, berpakaian, sistem kekerabatan, dan terutama mitos dan legenda.

#### **A. KATEGORISASI DAN OPOSISI BINER**

Bagi Lévi-Strauss dimensi paradigmatis bahasa, yaitu sistem kategorinya. Membuat kategori-kategori konseptual di dalam suatu sistem baginya, merupakan esensi dari pengertian. Struktur yang ia sebut sebagai

oposisi biner. Oposisi biner adalah sistem dua kategori terkait yang, dalam bentuk paling murni, terdiri atas alam semesta.

Secara struktural, kisah penciptaan dalam Kejadian dapat dibaca bukan sebagai kisah penciptaan dunia, tetapi tentang penciptaan kategori budaya yang digunakan untuk memahaminya. Gelap terbagi dari terang. Bumi dibagi menjadi beberapa kategori tanah dan air, dan air dibagi menjadi perairan laut dan cakrawala, atau hujan.

## **B. KATEGORI ANOMALI**

Kategori anomali adalah kategori yang tidak sesuai dengan kategori oposisi biner, tetapi menganggang mereka, mengotori kejelasan batas-batas mereka. Kategori anomali mengambil karakteristik mereka dari kedua yang bertentangan, dan akibatnya mereka memiliki terlalu banyak makna.

Kategori anomali berasal dari dua sumber — alam dan budaya. Alam akhirnya selalu menolak kategorisasi bahwa budaya mencoba memaksakan padanya. Homoseksualitas mengancam kejelasan kategori gender, dan dalam masyarakat seperti kita. di mana identitas gender sangat penting, dikelilingi oleh segala macam tabu, baik moral maupun hukum.

Jenis lain dari kategori anomali adalah yang dibangun oleh budaya itu sendiri untuk menengahi antara dua kategori yang berlawanan. Dengan demikian banyak budaya menengahi antara para dewa dan manusia melalui tokoh-tokoh yang tidak biasa (malaikat, Yesus Kristus) yang mengambil keduanya.

Demikian pula, ada banyak tokoh mitologis atau religius yang memediasi antara manusia dan hewan (manusia serigala, centaur, dan sphinx) dan antara yang hidup dan yang mati (vampir, zombie, hantu).

## **C. REPETISI STRUKTUR**

Strukturalisme mencari struktur paralel yang mengatur bagian-bagian yang sangat berbeda dari keberadaan budaya kita dengan cara yang serupa.

Leach (1964), misalnya, menemukan persamaan dengan cara kita mengkonseptualisasikan lingkungan spasial kita, hubungan kita dengan hewan, dan hubungan kita dengan manusia. Dia melacak kategori paralel dengan anomali paralel antara.

Ruang dikategorikan menjadi 'rumah', 'pertanian atau lingkungan', dan 'hutan belantara'. Hewan masuk ke dalam kategori paralel — 'pet', 'pabrik hewan', dan 'binatang liar'. Orang-orang juga dikategorikan menjadi 'keluarga', 'suku / tetangga', dan 'orang lain'. Kategori yang setara dalam hubungan manusia adalah kerabat tiri, yang bukan keluarga atau suku, tetapi memiliki karakteristik keduanya.

Demikian pula, antara hewan ternak dan hewan liar terletak kategori anomali. Mereka liar, tetapi mereka berkeliaran di peternakan dan rumah-rumah dan memiliki beberapa karakteristik hewan peliharaan, terutama anjing.

Ada juga seperangkat paralel struktural antara kelayakan :

- hewan dan kemampuan kawin manusia.
- hewan peliharaan tidak boleh dimakan,
- anggota keluarga tidak dapat menikah;
- hewan ternak biasanya dimakan,
- mitra perkawinan biasanya berasal dari dalam suku / lingkungan.
- hewan liar hanya dimakan pada acara-acara khusus, dan dapat dibunuh hanya oleh orang-orang 'berlisensi'

Ketika kategori ruang dan spesies hewan yang tampaknya alami digunakan untuk menaturalisasi dan menjustifikasi

1. kategori kultur kekerabatan yang lebih kultural.
2. kategori edibilitas yang sangat spesifik budaya dan lebih abstrak. cth pernikahan.

#### **D. ALAM DAN BUDAYA**

Lévi-Strauss percaya bahwa salah satu batasan penting yang coba dipahami oleh semua masyarakat adalah antara alam dan budaya. Budaya adalah proses pembuatan yang masuk akal tidak hanya masuk akal dari sifat atau realitas eksternal, tetapi juga dari sistem sosial yang menjadi bagiannya, dan tentang identitas sosial dan kegiatan sehari-hari orang-orang dalam sistem itu.

Alam itu sendiri untuk memahami konseptualisasi budaya yang lebih jelas. Ada gerakan ganda dan kontradiktif di sini: budaya membedakan diri mereka dari alam untuk membangun identitas mereka sendiri, dan kemudian melegitimasi identitas itu dengan membandingkannya kembali, dan menjadikannya sebagai 'alami' daripada budaya.

#### **E. STRUKTUR MITOS**

Bagi Lévi-Strauss, mitos adalah cerita yang merupakan transformasi spesifik dan lokal dari struktur yang dalam dari konsep-konsep yang bertentangan dengan duniawi yang penting bagi budaya di mana mitos itu bersirkulasi.

Dari Freud ia mengembangkan gagasan bahwa analisis mitos adalah padanan budaya dari analisis mimpi seseorang. Seorang pemimpi akan tahu bahwa ia sedang bermimpi, tetapi hanya akan tahu makna permukaan mimpi itu (seringkali tidak masuk akal): makna yang lebih dalam, 'nyata' hanya tersedia bagi analis.

Dan pada akhirnya strukturalisme mengajarkan kita untuk mencari struktur dalam yang mendasari semua sistem budaya dan komunikasi. Hal ini juga memungkinkan kita untuk menunjukkan bahwa berbagai sistem sosial dan budaya yang kita gunakan untuk mengatur dan memahami hidup kita secara tidak acak.



## **MODUL 7**

### **UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)**

Buatlah satu artikel 1500 kata berisi pembacaan kritis terhadap teori Kajian Komunikasi yang menarik perhatian. Pilih dan gunakan satu atau lebih alat analisis yang telah dijelaskan dari minggu 2 - minggu 6. Format artikel berupa font Times New Romans, Ukuran 12, Spasi 1,5



## MODUL 8

### IDEOLOGI DAN MAKNA

Makna tidak terletak di dalam teks itu sendiri. Makna diproduksi dalam interaksi antara teks dan audiens. Berarti produksi adalah tindakan dinamis di mana kedua elemen (teks dan audiens) berkontribusi satu sama lain. Ketika teks dan audiens adalah anggota dari budaya atau subkultur yang terjalin erat, maka interaksi akan menjadi lancar. Audiens dan teks bersama-sama menghasilkan makna yang lebih disukai, dan dalam kolaborasi ini audiens dibentuk sebagai seseorang dengan serangkaian hubungan tertentu dengan sistem nilai dominan dan ke seluruh masyarakat.

Sementara ada sejumlah definisi tentang ideologi. Yang pertama merujuk kepada Raymond Williams yang menemukan tiga kegunaan utama dari definisi ideologi :

1. Sistem kepercayaan karakteristik dari kelas atau kelompok tertentu.
2. Suatu sistem kepercayaan ilusi — kesadaran palsu (*false consciousness*) yang dapat dikontraskan dengan pengetahuan yang *benar* atau ilmiah.
3. Proses umum produksi tentang makna dan ide.

Contoh lainnya adalah ideologi dari sudut pandang psikologi. Psikologi menggunakan 'ideologi' untuk merujuk pada cara sikap diatur ke dalam pola yang koheren. (individualistis). Artinya, menurut *Antoine Destutt de Tracy* mengungkapkan Bahwa ideologi merupakan sistem pemikiran yang erat kaitannya dengan perilaku manusia.

Ideologi, ilusi dan kesadaran palsu yang dengannya kelas penguasa mempertahankan dominasinya atas kelas pekerja. Ini juga menjadi

perlawanan atas ideologi milik psikologi, karena kaum Marxis menganggap bahwa ideologi itu ditentukan secara sosial bukan individualistis.

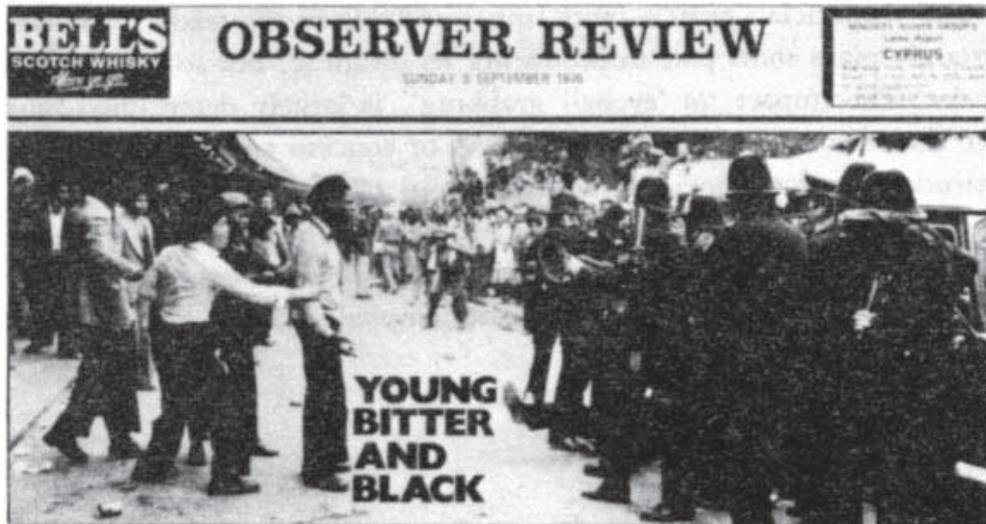
Ideologi di sini adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan produksi sosial makna. Mitos dan nilai-nilai yang dikonotasikan adalah apa adanya karena ideologi yang merupakan manifestasi yang dapat digunakan.

### **A. IDEOLOGI DALAM DUNIA PENGETAHUAN**

Sains sering dipahami sebagai mitos yang mencakup konsep-konsep bahwa sains adalah kemampuan manusia untuk memahami dan mendominasi alam dan merupakan salah satu puncak pencapaian manusia. Hal tersebut merupakan produk makna yang dihasilkan oleh Ideologi dominan dari suatu budaya, melihat sejarah sebagai kemajuan yang pada akhirnya bersifat kapitalis dan kompetitif sementara bagi komunitas pertanian tradisional, tanda non sains bagi mereka berkonotasi keterasingan. Sesuatu yang bersifat siklus bukan kemajuan progresif.

### **B. IDEOLOGI MENURUT KARL MARX**

Ideologi adalah konsep yang relatif langsung. Sebuah sarana yang dengannya ide-ide kelas penguasa diterima di seluruh masyarakat sebagai hal yang wajar dan normal. Menurut Marx, ideologi borjuasi membuat pekerja, atau proletariat, dalam keadaan kesadaran palsu. Kesadaran orang tentang siapa mereka, tentang bagaimana mereka berhubungan dengan masyarakat, dan oleh karena itu, perasaan yang mereka dapatkan dari pengalaman sosial mereka dihasilkan oleh masyarakat, bukan oleh alam atau biologi. Kesadaran kita ditentukan oleh masyarakat tempat kita dilahirkan, bukan oleh kodrat kita atau psikologi individu.



Gambar 5. Contoh Ideologi Dominan

Orang kulit hitam agresif, tidak tertib aturan, melanggar hukum—polisi adalah agen hukum yang adil tidak memihak dan obyektif. Foto ini merupakan salah satu contoh dari kesadaran palsu, menyangkal makna yang disebut 'benar' bahwa konflik tersebut disebabkan. Oleh hubungan sosial, tapi pada dasarnya kepahitan orang kulit hitam disebabkan oleh posisi mereka dalam masyarakat yang sering dirugikan secara konsisten. Dan polisi adalah lambang dari agen-agen hukum yang dirancang untuk melindungi kepentingan kekuasaan dan dengan demikian mempertahankan status quo terhadap kekuatan perubahan sosial apa pun.

### **C. IDEOLOGI MENURUT ALTHUSSER**

Teori ideologi Althusser sebagai praktik Dalam mengenali diri kita sebagai penerima dan menanggapi komunikasi, kita berpartisipasi dalam konstruksi sosial kita sendiri, dan karenanya ideologis. Lebih tepatnya, konsep ini merujuk sebuah proses dimana ideologi itu menginpelasi individu sebagai subyek melalui alat diskursip, simbolik, linguistik dan manusia tidak bisa keluar dari kungkungan ini.

Bagi Althusser, ideologi adalah umum, ada dimana-mana dan tidak bisa kita lari darinya, karena ideologi menjadi bagian material dari aparatus ideologis negara.

Aparatus ideologi negara berfungsi sebagai regulasi dan produksi ideologi untuk kepentingan negara. Institusi atau aparatus ideologi negara berupa sekolah, hukum, keluarga, agama, media, partai politik, sistem komunikasi, budaya. Titik operasi aparatus ini memang lebih berdasar pada kolonisasi kesadaran, simbolik dibanding koersi atau tindak kekerasan langsung.

Dari sini akhirnya tercipta apa yang disebut sebagai kepatuhan publik pada hubungan produksi yang ada, mendisiplinkan orang kebanyakan untuk melihat sesuatu secara alamiah demikian adanya untuk keberlangsungan dan kelanggengan relasi produksi yang ada.

Teori ideologi Althusser sebagai praktik.

- Tampaknya tidak melihat batas ideologi.
- baik dalam jangkauannya ke dalam setiap aspek kehidupan kita, maupun secara historis.
- Kekuatannya terletak pada untuk membangun identitas sosial atau subjektivitas untuk diri mereka sendiri yang terlibat dengannya, dan melawan kepentingan sosial-politik mereka sendiri.
- Kesimpulan logis dari teorinya adalah bahwa tidak ada cara untuk melarikan diri dari ideologi, itu selalu dimuat secara ideologis; jadi satu-satunya pengertian yang dapat kita buat tentang diri kita, hubungan sosial kita, dan pengalaman sosial kita adalah yang merupakan praktik ideologi dominan.

#### **D. IDEOLOGI MENURUT GRAMSCI**

Hegemoni melibatkan kemenangan terus-menerus dan penghargaan ulang atas persetujuan mayoritas terhadap sistem yang mensubordinasikan mereka. Hegemoni adalah cara dengan mana persetujuan mereka terhadap sistem yang merugikan mereka dimenangkan, tetapi kemenangannya tidak pernah lengkap atau stabil. sehingga harus terus-menerus diperjuangkan.

Teori-teori ideologis Marx dan Althusser berguna dalam mengungkapkan betapa ada dan tidak amannya cara kerja ideologi dominan, tetapi

mengabaikan atau meremehkan sejauh mana perjuangannya dan perlawanan yang dihadapinya.

Kedua teori ini cenderung berasumsi bahwa kekuatan ideologis hampir tidak dapat ditolak. Analisis ideologis, oleh karena itu, cenderung berfokus pada koherensi teks, cara semua elemen mereka bersatu untuk menceritakan kisah yang sama, yaitu kapitalisme, patriarkal, kulit putih.

Akan tetapi, teori hegemoni memperluas fokus ini pada kekuatan-kekuatan dominasi dengan mendorong kita untuk mencari saat-saat kelemahan dalam teks, untuk kontradiksi dalam kelancaran dan koherensi ideologisnya.

Pada akhirnya, Teori ideologis menekankan bahwa semua komunikasi dan semua makna memiliki dimensi sosial-politik, dan bahwa mereka tidak dapat dipahami di luar konteks sosialnya. ideologis ini selalu mendukung status quo, karena kelas-kelas dengan kekuasaan mendominasi produksi dan distribusi tidak hanya barang tetapi juga ide dan makna.



## **MODUL 9**

### **PENGANTAR NEW MEDIA**

Tujuan dari mempelajari New Media adalah untuk mengidentifikasi dan mendefinisikan konsep untuk menganalisis terhadap bentuk kehidupan sosial dan budaya yang berteknologi dan bagaimana sebuah konsep dapat dioperasionalkan sebagai kunci untuk membuka masalah dan hambatan yang dihadapi dalam penelitian mengenai New Media.

Sementara konsep seperti halnya teknologi bukanlah entitas statis dan sulit dijabarkan ataupun dianalisis. Alasannya bahwa konsep memiliki sejarah yang kompleks dan tempat perselisihan sengit melalui lintas atau batas-batas disiplin ilmu.

Kenapa konsep ? Sederhananya konsep adalah alat dasar pemikiran yang memungkinkan kita mempelajari teknologi digital sebagai media, di samping transformasi sosial dan budaya yang kompleks yang didorong, diikat, atau dihasilkan, tergantung pada sudut pandang kita.

Secara tradisi, konsep sebagai alat pemikiran yang termasuk dalam ilmu filosofi, khususnya cabang filsafat yang dikenal sebagai epistemologi, berhubungan dengan fondasi dan struktur pengetahuan yang mendasarinya.

Menurut Deleuze dan Guattari, konsep dapat diproduksi untuk alasan yang sangat berbeda dan diterapkan dalam berbagai cara yang berbeda. Kemudian, Deleuze dan Guattari mempersempitnya menjadi tiga jenis utama dalam mendefinisikan konseptual.

Yang pertama apa yang mereka sebut sebagai konsep universal. Konsep Universal adalah konsep yang maknanya tetap dan universal, tetapi cenderung bermasalah karena konsep dan artinya cenderung tidak pernah

stabil dan bermutasi melintasi waktu di antara konteks budaya yang berbeda, ketika konsep ini memasuki sirkulasi massal, maknanya akan bermutasi dari apa yang diharapkan dari yang semula dan pada akhirnya konsep adalah situs kontestasi dan cenderung memiliki banyak makna yang tidak dapat direduksi menjadi satu definisi langsung.

Kedua, apa yang disebut Deleuze dan Guattari sebagai konsep yang marketable, yaitu sebuah konsep yang diarahkan pada ide produksi untuk kepentingan nilai ekonomi kapitalis. Konsep ini bekerja melalui produksi tanda yang dirancang untuk dijual yang menunjang sebuah ide atau gaya hidup.

Ketiga, apa yang disebut Deleuze dan Guattari sebagai konsep pedagogi yaitu konsep yang bersifat eksperimental dan menggunakan konsep dengan cara yang fleksibel serta terbuka.

Bagi Deleuze dan Guattari konsep adalah titik-titik di mana komponen penyusun pemikiran kemudian memadat, atau menumpuk. Akibatnya, mereka memandangnya sebagai bentuk anenergetic: yaitu mekanisme atau saluran pikiran untuk melepaskan energi ke dalam praktik intelektual dan imajinatif. Konsep juga memiliki eksistensi inkorporeal dan bukan merupakan esensi atau benda dalam dirinya sendiri, melainkan intensitas bahwa intensitas ini kemudian memadat disekitar permasalahan. Permasalahan mendorong dan merangsang kerja konseptual dan dengan ini memberikan nilai dan maknanya.

Permasalahan juga cenderung mempertanyakan pengetahuan dengan cara yang tidak mudah, berasimilasi dalam tatapan yang ada, dan untuk alasan ini menuntut cara berpikir baru. Dengan cara ini bagi Deleuze dan Guattari, konsep dapat mengambil peran pedagogis.

Lalu New Media itu apa ?

Perbedaannya terletak antara media komunikasi digital dengan teknologi analog. Lev Manovich mengambil contoh teknologi sinema sebagai ciri unik dari media digital. Misalnya, Manovich mengatakan bahwa New Media

dioperasikan melalui proses representasi numerik, sedangkan media analog tidak. Apa yang membuat New Media baru adalah bahwa New Media bekerja pada level gagasan produksi dan pemrosesan kode numerik (terutama biner). Dalam kode numerik memungkinkan seperti seni atau teks dapat direproduksi, dimanipulasi dan transmisikan dengan mudah.

Kemudian, ada aspek khusus dari bahasa New Media yaitu seperti yang diaktakan oleh Tony Feldman bahwa New Media membuat informasi semakin mudah dimanipulasi.

Kenapa ?

1. Media digital dapat memanipulasi data
2. Terkoneksi melalui jaringan dan menjangkau ruang geografis yang luas dengan mudah
3. Bersifat teknis yaitu data yang diproses oleh New Media semakin padat. Banyaknya informasi dalam bentuk digital ke ruang fisik kecil.
4. Media digital bekerja melalui proses kompresi, memungkinkan file digital besar dapat disimpan lebih mudah.

Perkembangan ini adalah proses miniaturasi yang luas dan sudah diprediksi oleh Marshall McLuhan (1964), bahwa transformasi bentuk media sebelumnya yang analog kemudian menjadi sebuah konten dan inilah disebut sebagai New Media.

Teknologi digital saat ini pada akhirnya membawa ke tingkat yang ekstrim, karena sebuah komputer sekarang memiliki kapasitas untuk membuat semua bentuk media sebagai konten, seperti mesin tik, faks, pemutar video, radio dan musik. Karena semua bentuk media telah menjadi terkandung dalam satu media yaitu komputer yang bisa memainkan media sekaligus dalam bentuk kode binari.



## **MODUL 10**

### **NEW MEDIA: NETWORK**

Network dalam ilmu komputer banyak bentuknya. Sebuah jaringan komputer (local area network) LAN, atau internet yang mencakup wilayah geografis yang kecil dan menghubungkan perangkat dalam satu gedung atau kelompok bangunan atau dapat mencakup wilayah yang lebih luas seperti kota, negara bagian / provinsi, negara, atau dunia. Kemudian dapat kita ketahui bahwa peran network dalam konsep New Media adalah infrastruktur yang menghubungkan komputer satu sama lain dan untuk berbagai perangkat eksternal (hardware,software,hp,laptop,dll).

Dengan demikian memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dan bertukar informasi.



## **MODUL 11**

### **NEW MEDIA: INFORMATION**

Informasi telah menjadi - atau bahkan - komoditas utama untuk pertukaran informasi dalam masyarakat kapitalis maju, dan memberi jalan kepada 'informasionalisme': bahwa mode kehidupan baru 'adalah berorientasi pada pengembangan teknologi, yaitu menuju akumulasi pengetahuan dan menuju tingkat kompleksitas yang tinggi dalam pemrosesan informasi.

#### **A. INFORMATION SCIENCE**

Shannon dan Weaver merupakan karyawan dari perusahaan Bell Telephone dan terinspirasi untuk mengatakan bahwa Komunikasi merupakan masalah teknik. Fokus utama teori ini adalah untuk menentukan cara di mana saluran (channel) komunikasi dapat digunakan secara efisien.

Bagi mereka, saluran utamanya adalah kabel telepon dan gelombang radio. Mereka mencetuskan teori yang memungkinkan mereka mendekati masalah bagaimana mengirim sejumlah informasi yang maksimum melalui saluran yang ada, dan bagaimana mengukur kapasitas dari suatu saluran yang ada untuk membawa informasi. Mereka menggunakan asumsi bahwa komunikasi antar manusia (human communication) itu ibarat hubungan melalui telepon dan gelombang radio.

Sumber (source) dipandang sebagai pembuat keputusan (decision maker), yaitu sumber yang memutuskan pesan mana yang akan dikirim. Pesan yang sudah diputuskan untuk dikirim kemudian diubah oleh transmitter menjadi sebuah sinyal yang dikirim melalui saluran kepada penerima (receiver). Diumpamakan telepon, salurannya adalah kabel, sinyalnya adalah arus listrik di dalamnya, dan transmitter dan penerimanya adalah pesawat telepon.

Shannon dan Weaver mengidentifikasi tiga level masalah (*noise*) dalam studi komunikasi. Ketiga hal tersebut adalah:

Level A (masalah teknis)

Bagaimana simbol-simbol komunikasi dapat ditransmisikan secara akurat?

Level B (masalah semantik)

Bagaimana simbol-simbol yang ditransmisikan secara persis menyampaikan makna yang diharapkan?

Level C (masalah keefektifan)

Bagaimana makna yang diterima secara efektif mempengaruhi tingkah laku dengan cara yang diharapkan?

Ibarat sedang berkomunikasi lewat telepon, masalah teknis adalah tentang apakah telepon kita berfungsi baik atau tidak. Jika telepon yang kita gunakan sinyalnya tidak jelas atau putus-putus, sehingga suara kita tidak terdengar dengan jelas oleh lawan bicara kita, maka hal ini termasuk ke dalam gangguan (*noise*) teknis.

Pada *noise* yang kedua, gangguan level semantik, adalah sejauh mana kata-kata atau komunikasi yang kita lakukan melalui telepon tadi dapat dipahami atau ditangkap sesuai apa yang kita maksudkan. Mungkin secara teknis, suara kita sudah dapat didengar dengan cukup jelas oleh lawan bicara kita, tapi belum tentu apa maksud dari pembicaraan atau dari kata-kata kita dipahami atau ditangkap secara baik oleh lawan bicara kita itu.

Sedangkan pada level yang ketiga, gangguan masalah keefektifan adalah persoalan tentang sejauh mana kata-kata atau komunikasi yang kita lakukan terhadap lawan bicara kita mampu mempengaruhi tingkah laku orang tersebut agar mau melakukan sesuatu sesuai dengan kehendak kita. Gangguan pada level ini adalah persoalan *behavioral*. Pada level ini pula, komunikasi dilihat oleh Shannon dan Weaver sebagai alat propaganda

Teori Informasi Shannon terlalu kering dan teknis, namun akan hidup bila diteropong melalui teori media Friedrich Kittler.

Kittler menyatakan bahwa 'Media menentukan situasi kita. Ini adalah pernyataan yang kuat: media menentukan situasi kita, dan karena itu mereka harus mengalami analisis kritis. Kittler memperingatkan, bagaimanapun, bahwa analisis seperti itu sepertinya tidak mudah karena setidaknya tiga alasan.

- ❑ Pertama, sebagian besar teknologi media memiliki asal-usul militer, dalam banyak kasus, tidak dapat diakses, yang berarti bahwa ada jarak yang jelas antara apa yang oleh Kittler disebut 'file dan fakta' .
- ❑ Kedua, media hanya dapat dideskripsikan dan dianalisis melalui penggunaan media lain (Kittler 1996), yang pada gilirannya sulit untuk mendapatkan jarak kritis dari teknologi yang sedang dipertanyakan.
- ❑ Dan ketiga, informasi yang dihasilkan oleh teknologi media baru, memungkinkan kita untuk menganalisis cara kerjanya dalam bentuk kode biner, yang dirancang oleh mesin.

Karena alasan ini, Kittler, seperti Shannon, mengusulkan informasi sebagai media komunikasinya, tidak dapat 'dipahami' dalam pengertian interpretatif.

- ❑ Kittler berusaha mempertanyakan media itu sendiri
- ❑ untuk apa teknologi seperti ponsel itu akan berarti bagi kehidupan? jika tidak mungkin melainkan untuk mendokumentasikan kondisi historis kemunculannya.

Akhirnya Kittler memahami hal ini yang disebutnya sebagai teknis apriori. Sebuah pendekatan 'Pasca-Hermeneutik' yang berupaya untuk membuka 'ruang bebas semantik' (Kittler 1992: 67) di mana deskripsi dan analisis bentuk-bentuk teknologi terlihat datang sebelum dan kemudian, pada

gilirannya, untuk menyusun pertanyaan interpretatif makna dan tindakan (tingkat Weaver B dan C).

Namun, Kittler melangkah lebih jauh dari ini, dan bergerak melampaui Shannon dan Weaver dengan merumuskan pendekatan yang ia sebut 'materialisme informasi', yang melihat cara-cara di mana sistem informasi dan komunikasi semakin menyatu menjadi satu: informasi diubah menjadi materi dan materi menjadi informasi '(Kittler 1997: 126).

Salah satu aspek kunci dari pendekatan ini adalah upaya untuk membalikkan keasyikan sosiologis dengan subjek manusia dan agensi manusia dengan memulai analisis media.

Kittler menyatakan, misalnya, bahwa 'yang tersisa dari orang adalah apa yang dapat disimpan dan dikomunikasikan oleh media. Yang penting bukanlah pesan atau konten yang dengannya mereka melengkap apa yang disebut jiwa selama era teknologi, melainkan sirkuit mereka' (Kittler 1999: xl-xli).

Kittler di sini mencapai titik konvergensi: fokus utama teori media adalah menjadi struktur material teknologi komunikasi dan perubahan yang diperkenalkan ke dalam budaya, bukan cara penggunaan teknologi tersebut atau konten pesan atau informasi yang melewati mereka.

Tetapi bagi Kittler, ini berarti mendorong studi media ke era digital sehingga komputer, kapasitas penyimpanan mereka, dan jaringan mereka ditempatkan di pusat analisis.

Ini juga berarti memperluas sistem komunikasi Shannon dengan melihat media dalam hal kapasitas mereka untuk penyimpanan informasi.

Dan penekanan pada penyimpanan atau memori berteknologi yang merupakan titik tolak dari Shannon dan Weaver, karena tidak lagi informasi diperlakukan semata-mata sebagai fungsi probabilitas, tetapi lebih sebagai properti material.

## B. INFORMATION AND INFORMATICS

Materialitas informasi juga dipertanyakan dengan cara yang sangat berbeda oleh para pemikir feminis seperti Donna Haraway dan Katherine N. Hayles. Baik Haraway dan Hayles sangat dipengaruhi oleh ilmu informasi awal Claude Shannon, tetapi berpendapat bahwa analisisnya Shannon atas dasar-dasar materi komunikasi tidak berjalan cukup jauh, meskipun Shannon memecah komunikasi menjadi lima komponen fisik, tetapi informasi diperlakukan sebagai ukuran statistik daripada sebagai bentuk materi.

Sesuatu yang keberatan bagi Katherine Hayles, karena ia berpendapat bahwa pemikiran seperti itu menceraikan informasi dari tubuhnya, dan dengan demikian mengabaikan penjelasannya dalam berbagai media – yang ia sebut dengan 'information dream'.

Kritik yang sama ini mungkin juga ditujukan pada Friedrich Kittler, yang menunjukkan sedikit minat pada tubuh manusia atau dinamika budaya kapitalis kontemporer.

Untuk mengatasi masalah ini, pertama-tama kita akan melihat tulisan Haraway dan Hayles mengenai informasi dan informatika.

- ❑ Haraway terkenal dengan konsepnya yang disebut dengan 'Cyborg Manifesto' Merupakan pertimbangan koneksi rumit dan kompleks antara informasi, kekuatan dan tubuh.
- ❑ Tujuan Haraway bahwa untuk menjauhi analisis kekuasaan sebagai bentuk hierarki dan merumuskan 'Informasi Dominasi' yang berpusat pada jaringan baru yang menakutkan di era digital.
- ❑ Bagi Haraway, fitur kunci dari dunia kontemporer adalah munculnya bentuk kekuasaan baru yang berada di jaringan sistem informasi yang cerdas.
- ❑ Kekuatan, menurutnya, sama dengan sistem informasi (Internet), seperti halnya dalam hubungan produksi fisik.

Konsep ini pada akhirnya berhubungan dengan teori cybernetic yang menyatakan bahwa pada dasarnya tidak ada yang dapat menolak sebuah sesuatu untuk dikodekan sebagai bahan informasi termasuk tubuh manusia. Maka, jawaban Haraway adalah menyatukan ilmu informasi dengan biologi. Langkah ini menimbulkan sebuah polemik dan pertanyaan, seperti:

- ❑ 1. apa yang terjadi ketika informasi genetik dapat dimanipulasi dan dihubungkan untuk menghasilkan bentuk pertukaran dan kekerabatan yang baru.
- ❑ 2. apakah ini manusia, hewan atau mesin? Karena jika kode yang tepat dapat ditemukan, sistem yang tampaknya tertutup dapat saling berhubungan satu sama lain, sehingga memunculkan kemungkinan bentuk-bentuk baru kehidupan dan budaya yang 'transversal' (tanpa batas).
- ❑ Contoh dari bentuk tersebut adalah tomat Flavr Savr, yang menggabungkan gen dari flounder laut

Haraway (1997: 56) memberi label tomat ssebagai 'organisme transgenetik' karena merupakan bentuk kehidupan yang dimodifikasi secara genetik yang melampaui batas spesies sebelumnya.

Akhirnya Informasi adalah konsep kunci dalam pemahaman dan visi Haraway tentang dunia baru ini. Argumennya adalah bahwa perpecahan antara alam dan budaya kehilangan maknanya, karena kedua domain tersebut memberi jalan pada serangkaian kode yang kompleks dan sering kali dapat dipertukarkan yang menyatukan bentuk-bentuk kehidupan dan teknologi yang sebelumnya tidak terhubung.

Kemungkinan bahasa atau kode ini - terutama kode genetik - menempatkan semua bentuk kehidupan (organik dan teknologi) ke dalam apa yang oleh Haraway disebut sebagai 'field of difference': bidang di mana entitas yang tampaknya heterogen menjadi dapat terhubung karena mereka berbagi kesamaan struktural yang mendasarinya.

Haraway mengembangkan konsep ini, dalam istilah informasi bahwa instrumen terjemahan baru yang menghilangkan batas-batas alam dan budaya dengan mengurangi semua elemen menjadi kode yang sebanding (misalnya tomat tadi)

Haraway menerapkan teori matematika komunikasi shannon dan weaver untuk mempelajari tubuh manusia: menjadi manusia, seperti komponen atau subsistem lainnya.

Haraway juga melampaui Shannon dan Weaver dengan berargumen bahwa ketika sistem saling berhubungan dan saling bersilangan, bentuk-bentuk baru seperti meta-informasi muncul yang bekerja melintasi batas sistem sebelumnya.

Ini terutama terjadi ketika batas-batas antara berbagai jenis makhluk organik dan nonorganik mulai memudar mereka menjadi hibridisasi dan menimbulkan "komponen biotik baru.

Pada titik ini, ilmu biologi mulai bergabung dengan ilmu informasi dan sibernatika untuk menjadi bentuk 'kriptografi' yang dihasilkan melalui decoding pola informasi atau genom. (Sebagai contoh, pada bulan Agustus 2005, para ahli genetika akhirnya memecahkan kode DNA simpanse.)

Maka, informasi, bagi Haraway, bukan sekadar fungsi probabilitas (seperti halnya untuk Shannon dan Weaver) tetapi kode yang terjalin dalam struktur fisik media teknologi dan sistem tubuh.

Tetapi dia berpendapat pada saat yang sama bahwa perkembangan seperti itu membawa ancaman yang baru. Haraway di sini menggeser analisis Foucault tentang kekuatan / pengetahuan menjadi perhatian pada kekuatan / informasi atau apa yang dia sebut 'technobiopower'.

Posisi ini mirip dengan Jean Baudrillard, yang memperingatkan bahwa transversalitas (tanpa batas) dari budaya kapitalis kontemporer menimbulkan 'neraka yang sama', suatu kondisi di mana makhluk lain dikodekan sebagai

perbedaan - sebagai sesuatu yang dapat dikualifikasi, dikuantifikasi, dan berpotensi dipertukarkan sebagai sesuatu yang memiliki 'nilai'.

Dalam karya utamanya *How We Became Posthuman*, Katherine Hayles berpendapat bahwa informasi tidak dapat dipikirkan di luar hubungannya dengan materi, karena selalu diwujudkan dalam beberapa cara. Dengan melakukan hal itu, ia mempertanyakan pemisahan informasi 'posthuman' dari materi, dan pikiran dari tubuh.

Penekanan pada tubuh manusia ini menempatkan Hayles dalam oposisi terhadap Kittler "Apa yang tersisa dari orang adalah apa yang dapat disimpan dan dikomunikasikan oleh media"

Melawan pandangan ini, Hayles menegaskan bahwa media harus dipikirkan sehubungan dengan praktik tubuh yang dengannya informasi dibawa ke dunia material. Seperti Haraway, Hayles berpendapat bahwa konsep informatika adalah inti dari proyek ini. Dia mendefinisikan informatika sebagai struktur material, teknologi, ekonomi, dan sosial yang memungkinkan era informasi.

Informatika mencakup hal-hal berikut: mode kapitalis akhir dari akumulasi fleksibel; perangkat keras dan lunak yang menggabungkan telekomunikasi dengan teknologi komputer; pola kehidupan yang muncul dari dan bergantung pada akses ke bank data besar dan pengiriman pesan secara instan; dan kebiasaan fisik - postur, fokus mata, gerakan tangan, dan koneksi saraf - yang mengkonfigurasi ulang tubuh manusia dalam hubungannya dengan teknologi informasi. (Hayles 1999: 313)

Singkatnya, informatika mengacu pada ketidakterpisahan informasi dari serangkaian pengaturan dan praktik materiil.

Dalam perikop di atas, ada empat sumbu utama di mana analisis informasi harus dikejar:

- ❑ pertama, hubungannya dengan kemunculan bentuk-bentuk baru budaya kapitalis;
- ❑ kedua, interaksi antara perangkat keras dan perangkat lunak dalam memungkinkan aliran informasi yang berjaringan;
- ❑ ketiga, munculnya bentuk-bentuk kehidupan instan yang terkait dengan percepatan akses dan pertukaran informasi;
- ❑ dan akhirnya, koneksi informasi dengan tubuh manusia dan ruang tinggal.

### **C. KESIMPULAN**

Mungkin kesimpulan paling jelas yang dapat ditarik dari bab ini adalah bahwa konsep informasi menghindari dari definisi sederhana. Informasi adalah ilustrasi sempurna dari argumen Deleuze dan Guattari (dibahas dalam Bab 1) bahwa konsep bukanlah entitas yang sederhana tetapi lebih merupakan multiplisitas yang dapat memiliki banyak makna berbeda.

Tidak ada konsep informasi tunggal, melainkan banyak yang telah berasal dari berbagai sumber disiplin ilmu yang berbeda, termasuk ilmu komputer, studi media dan sosiologi maupun biologi.



## **MODUL 12**

### **NEW MEDIA: INTERFACE**

Antarmuka (interface) ialah perangkat konseptual yang memungkinkan manusia untuk berpikir melintasi dan melampaui dualisme visual dan fisik, dengan menarik perhatian pada batas-batas antara dua sistem, perangkat atau program dan ke bentuk kontak yang dimungkinkan jika batas-batas tersebut dinegosiasikan dan/atau dilampaui-batasnya.

Merujuk terminologi Hayles, bahwa interface ialah titik di mana informasi di-"intensifikasi". Bagi Beer, interface adalah perangkat konseptual dan material yang menempati dan mengaktifkan poin-poin penting dari kontak dalam jaringan. Oleh karena itu, berkemungkinan dipelajari untuk mendapatkan pemahaman tentang bagaimana media baru beroperasi dan efek yang dihasilkannya.

Dengan demikian, tidak berlebihan untuk mengklaim bahwa interface dapat ditemukan di pusat sistem dan infrastruktur media baru. Bahkan sekilas pandang, baik ruang publik dan privat mengungkapkan berbagai interface yang saat ini terjalin ke dalam kehidupan sehari-hari, termasuk antarmuka ponsel, laptop, pemutar MP3, dan sebagainya.

Dalam pembahasan interface ini, Nicholas Gane dan David Beer, berangkat dari titik tolak:

1. Operasinya sebagai perangkat budaya;
2. Berhubungan dengan bentuk seluler dari kekuasaan dan pengawasan;
3. Caranya dalam menengahi pengalaman sehari-hari dari ruang sosial dan fisik.

## **A. CULTURAL INTERFACE**

Steven Johnson mengatakan tentang antarmuka, bahwa dalam pengertian yang paling sederhana, kata tersebut mengacu pada perangkat lunak yang membentuk interaksi antara pengguna dan komputer. Antarmuka berfungsi sebagai semacam penerjemah, mediasi antara dua pihak, membuat satu pihak bisa memahami pihak lain. Dengan kata lain, hubungan yang diatur oleh antarmuka adalah hubungan yang asemantis, yang dicirikan oleh makna dan ekspresi daripada kekuatan fisik.

Dalam istilah yang sangat luas ini, antarmuka dapat dipahami sebagai tempat dua benda atau sistem bertemu bersama: manusia dan mesin. Antarmuka memungkinkan pembentukan jaringan di seluruh atau di antara makhluk, objek, atau media yang berbeda.

Dengan demikian, karena seringkali berinteraksi dengan orang dan objek teknis dalam kehidupan sehari-hari, antarmuka tidak terbatas pada media baru. Demikian pula tidak selalu melalui penggunaan teknologi digital. Istilah antarmuka memang dapat digunakan untuk mengkonseptualisasikan keterlibatan dengan semua media komunikasi, baik yang 'lama' maupun 'baru'. Lev Manovich, berpendapat bahwa, media tradisional seperti buku atau majalah adalah antarmuka di mana pengguna terlibat dengan narasi atau cerita tertulis. Dia juga memberikan contoh sinema: bahwa antarmuka fisiknya adalah penataan arsitektural tertentu dari bioskop.

Oleh karena buku ini berfokus kepada media baru (new media), maka Gane dan Beer, berfokus pada antarmuka yang merupakan titik kontak antara manusia dan teknologi digital. Komputer sarat dengan apa yang disebut antarmuka: keyboard, mouse, panel sentuh, layar, perangkat lunak, dan masih banyak lagi.

## **B. PERVASIVE INTERFACES**

Sementara Manovich berfokus pada desain teknis dan operasi antarmuka media yang berbeda, sebuah literatur dari Anne Galloway, menyajikan bentuk

spasial antarmuka yang terkait dengan serangkaian dinamika sosial dan budaya yang lebih luas. Argumen utamanya adalah bahwa antarmuka seluler menjadi semakin unik di seluruh dan dalam ruang kehidupan sehari-hari.

Donna Haraway mengatakan bahwa, 'no-objects, space, atau bodies' yang "suci" dalam dirinya; setiap komponen dapat di-interfacing dengan komponen lain jika menggunakan standar yang tepat, kode yang tepat, dapat dibangun untuk memproses sinyal dalam bahasa yang sama. Contohnya adalah penguncian ponsel agar dapat digunakan dengan kartu SIM yang disediakan oleh penyedia jaringan tertentu. Hal ini, akhirnya melahirkan budaya dan bisnis baru peretasan dan 'membuka kunci'.

Meskipun terdapat kepentingan komersial, seringkali terdapat tingkat kompatibilitas yang mencolok antara jaringan, sistem dan platform yang memungkinkan perangkat media untuk berkomunikasi satu sama lain. Salah satu konsekuensinya adalah bahwa antarmuka media baru menjadi semakin menyebar di mana-mana dalam kehidupan sehari-hari.

Bukan berarti bahwa perangkat komunikasi seluler mengabstraksikan kehidupan dari lingkungan terdekatnya, melainkan bahwa mereka menyatukan tubuh dengan ruang konkret dengan cara baru, dan memunculkan bentuk baru dari informasi spasial, atau apa yang disebut Mitchell 'urban information overlays'.

### **C. KESIMPULAN**

Antarmuka tidak hanya suatu jalan menuju sistem yang berbeda, tetapi juga fenomena yang memainkan peran aktif dalam penataan penggunaan, dan bahkan keterikatan emosional terhadap teknologi media baru.

Antarmuka adalah konsep yang memungkinkan koneksi ditempa antara konsep infrastruktur informasi dan jaringan, dan konsep yang lebih eksperiensial yang akan mengikutinya.



## MODUL 13

### NEW MEDIA: ARCHIEVE

Fokus utama dari sebagian besar teori sosial dan budaya media baru adalah cara-cara di mana mereka telah merevolusi komunikasi daripada kapasitas media yang belum pernah ada sebelumnya untuk penyimpanan dan pengambilan sebuah data.

Lalu bagaimana arsip dapat dikonseptualisasikan di era media digital ?

bahwa arsip saat ini adalah struktur yang semakin berjejaring yang memungkinkan penyimpanan, pengambilan, dan percepatan komunikasi pada jumlah data yang belum pernah terjadi sebelumnya.

Arsip adalah teknologi material atau virtual yang juga memiliki desain konseptual yang mendasarinya.

Koneksi aspek-aspek terkait seperti konseptual teknologi materi dan / atau virtual, akan menjadi inti dari bab ini yang akan mencari, dan untuk mempertanyakan asumsi luas bahwa arsip adalah tempat penyimpanan untuk penyimpanan dokumen tertulis, dan bahwa mereka '*constituted through the act of writing*' .

Menggunakan pendekatan Derridean dan Foucaultian untuk memperdebatkan bahwa arsip sekarang perlu dipahami mengingat teknologi media baru mengubah cara seseorang untuk membuat, mengakses, serta menyimpan sebuah informasi.

Arsip tradisional yang terdiri dari dokumen-dokumen yang bertempat di ruang resmi dan diatur, tidak pernah hilang sama sekali.

Namun sekarang hanya menjadi bagian dari cerita karena teknologi online telah membuka kemungkinan baru untuk penyimpanan yang lebih dinamis. Dapat diakses oleh massa.

Bab ini akan menantang konsepsi tradisional arsip sebagai badan teks 'resmi' dengan berargumen bahwa mereka semakin terdesentralisasi dalam bentuk dan lebih terbuka daripada sebelumnya untuk 'meletakkan' akses dan produksi.

Perubahan dalam struktur dan teknologi arsip ini sebagian besar disebabkan oleh sirkulasi luas media berbasis Internet, dan di luar ini menjadi transformasi Internet itu sendiri: dari sumber informasi statis ke ruang dinamis, di mana, siapa pun yang memiliki koneksi dapat mengakses.

Ruang baru Internet ini, yang oleh sebagian orang disebut Web 2.0 (O'Reilly 2005; Beer and Burrows 2007), ditandai tidak hanya oleh usaha kolaboratif dari pengguna individu, tetapi juga oleh serangkaian fenomena arsip baru (O'Reilly 2005)

Web 2.0 ini cepat berubah dan karenanya sulit untuk dipahami secara teoritis, tetapi setidaknya satu hal yang jelas: bentuk-bentuk komunikasi online yang muncul sedang berkembang seiring dengan struktur dan kapasitas baru untuk penyimpanan dan pengarsipan informasi.

Bab ini berpendapat bahwa konsep arsip perlu dipertimbangkan kembali di era media baru. Lebih khusus, bahwa arsip perlu dipikirkan kembali dengan mempertimbangkan teknologi multimedia atau aplikasi yang memperluas bentuk.

### **A. DERRIDA ARCHIVE FEVER**

Buku ini mengklaim bahwa ia menawarkan 'pernyataan besar tentang dampak luas dari media elektronik, terutama e-mail, yang mengancam untuk mengubah seluruh ruang publik dan pribadi umat manusia'. Derrida melacak konsep ini ke kata Yunani *arkhē*, Mberarti dimulainya dan perintah. Ia melihat

etimologi ini sebagai hal yang penting karena ia mengikat arsip secara historis dengan pemerintah, kekuasaan dan hukum.

Pada tingkat permukaan, bacaan ini dekat dengan Michel Foucault dalam bukunya *Archaeology of Knowledge* : 'Arsip pertama adalah hukum tentang apa yang dapat dikatakan, sistem yang mengatur penampilan pernyataan sebagai peristiwa unik' (1972: 129).

Poin utama yang menarik dalam uraian ini adalah bahwa arsip pada awalnya terletak di ruang istimewa. Bagi Derrida, konsekuensi dari hal ini adalah arsip menjadi tempat dimulainya dan juga perintah: dengan kata lain, arsip terjadi (sebagai suatu peristiwa) karena dapat disimpan, baik secara fisik maupun politik.

'Tempat', bagaimanapun, lebih kompleks daripada yang diperkirakan pada awalnya. Ini karena arsip bekerja dengan menyimpan data dengan menempatkannya di bawah kendali, dan dengan menempatkannya di ruang pribadi. Michael Lynch juga menjelaskan: Arsip klasik juga bekerja dalam hal-hal tertentu seperti Cartesian, arsip tersebut berdomisili di ruang pribadi dan dikendalikan oleh orang yang berdiam di ruang itu.

Namun hari ini kebalikannya, karena kehidupan pribadi sekarang secara rutin ditampilkan dan diarsipkan di ruang publik yang sering memiliki akses bebas dan tidak terbatas. Perkembangan ini terkait dengan munculnya teknologi Internet yang tidak hanya memungkinkan pengguna awam untuk memiliki akses yang belum pernah terjadi sebelumnya ke data publik, tetapi juga untuk mengarsipkan kehidupan mereka sendiri hampir secara real-time.

Contoh dari situasi ini adalah video biografi (otomatis) yang diposting di YouTube, atau foto pribadi yang diposting di profil MySpace pengguna dan situs jejaring sosial lainnya seperti Facebook.

Contoh-contoh ini menunjukkan bahwa arsip berubah secara mendasar, seperti halnya hubungan yang dibuatnya antara ruang publik dan pribadi.

itu adalah salah satu contoh dari perubahan yang lebih luas dalam struktur sosial atau budaya yang mendasari arsip, yang menjadi semakin individual. Karena alih-alih hadir sebagai teknologi publik, yang dikendalikan oleh negara yang terletak di ruang pribadi yang dijaga, arsip semakin menjadi bentuk publik yang terbuka untuk konstruksi, dan kontrol individu.

Derrida beralih fokus ke perubahan ingatan manusia dan pikiran manusia yang dipengaruhi oleh serangkaian teknologi. Ia merujuk pada 'mistic pad' (der Wunderblock) atau 'printator' sebagai sarana untuk mengeksternalisasi memori dalam teknologi.

'Mistic Pad' terinspirasi dari pemikiran dan praktik psikoanalisa Freud yang menggabungkan tinta permanen di atas kertas dengan kapur tulis dan memungkinkan perekaman dan penulisan ulang sebuah data dan berfungsi sebagai alat persepsi pikiran manusia.

Derrida mencoba pemikiran dan praktik tersebut tetapi gagal untuk membuka cara-cara di mana teknologi kontemporer membentuk struktur pikiran manusia. Dan mengkritik Freud bahwa Mystic Pad tak lebih dari sekedar mainan anak-anak. Akhirnya bahwasannya teknologi media bukan konveyor pasif dari konten atau representasi, tetapi secara aktif menyusun arsip dan bahkan mungkin penggunaannya.

Derrida di sini tampaknya sejalan dengan McLuhan (1964), bahwa medium adalah pesan, yang berarti bahwa media menyusun isi pesan yang mereka komunikasikan, bersama dengan basis budaya manusia secara lebih umum. Namun Masalahnya bagi Derrida adalah bahwa dia tidak memiliki 'bagasi' pengetahuan tentang teknologi pengarsipan kontemporer, bersama dengan beberapa pemahaman teknis tentang cara di mana teknologi tersebut menghasilkan efeknya. Mengingat hal ini, mengapa alat komunikasi 'email' menjadi istimewa dalam bukunya Derrida ?

Jawabannya mungkin adalah bahwa ada bias teks pada posisi Derrida yang diistimewakan kepada kegiatan menulis (dalam hal ini adalah email) atas semua bentuk data arsip lainnya. Sebab, analisis teknologi arsip Derrida

hanya mencapai sekitar tahun 1850, titik di mana, ironisnya kegiatan menulis sebagai penyimpanan data arsip dan transmisi telah memudar.

Berarti Derrida memiliki pandangan yang sangat terbatas mengenai arsip, dan sebagai tanggapan, visi arsip tidak akan berakhir pada sebuah kata-kata yang tertulis saja tetapi harus melihat visinya sebagai media komunikasi yang utuh yang di dalamnya terdapat berbagai bentuk multimedia (suara, teks dan gambar).

## **B. ARCHIVES OF THE EVERYDAY**

Memikirkan kembali arsip terhadap latar belakang aplikasi media yang kini hadir secara online. Arjun Appadurai mempertimbangkan cara di mana aplikasi tersebut memperkenalkan 'kemampuan pengguna interaktif yang lebih tinggi untuk lebih mudah masuk dan mengedit arsip', dan, selanjutnya, kecenderungan 'untuk arsip itu sendiri menjadi diperluas oleh sifat dan distribusi penggunaannya (2003: 17).

Tetapi harus berhati-hati sebab Internet sangat kompleks yang terdiri dari banyak teknologi arsip yang berbeda, tidak semuanya dapat diakses secara publik dan bebas.

Namun demikian, ada banyak teknologi online yang terbuka untuk penggunaan umum, dan yang berfungsi untuk membuat siapa pun yang memiliki koneksi dapat mengkonsumsi.

Arsip yang muncul sebagai hasilnya adalah, dalam bentuk 'populer'. Michael Lynch menjelaskan: Situs web mungkin sulit dikunjungi bagi orang yang tidak memiliki atau memiliki akses ke teknologi dan keterampilan yang diperlukan, tetapi bersama-sama dengan bentuk media elektronik lainnya, ia berpotensi mengubah menjadi 'arsip populer' yang menjadi sasaran untuk kunjungan massal, reproduksi dan diseminasi. (1999: 75–6).

Contoh dari proses ini mungkin termasuk situs web seperti Flickr atau YouTube yang berisi arsip foto atau klip video, dan yang mendapatkan ketenaran saat beredar di Internet, kadang-kadang bahkan menarik perhatian

massa populer. Ini menandakan perubahan mendasar dalam bentuk arsip, yang sekarang dapat mencakup sumber-sumber seperti video ponsel genggam, blog web-cam, rekaman suara, foto digital dan pengambilan video rumahan, dengan demikian memperluas 'dinding arsip ke letakkan di sekitar sehari-hari, dunia '(Featherstone 2000: 161).

Konsekuensi utama dari perkembangan ini adalah bahwa hal-hal duniawi dan sifat-sifat rutinitas menemukan jalan ke dalam arsip digital ketika orang merekam dan berbagi kehidupan sehari-hari mereka, bersama dengan preferensi pribadi mereka, sudut pandang politik dan agama (Beer 2006).

Pergeseran ke arah pengarsipan massal sehari-hari ini adalah bagian dari proses sosial dan budaya yang lebih luas yang Zygmunt Bauman (lihat 2000, 2001b; Gane 2004: 17–46) menyebutnya sebagai individualisasi. Bagi Bauman, ini adalah perkembangan yang mengkhawatirkan.

Namun dalam pandangan penulis, ini adalah pandangan yang terlalu negatif tentang dinamika sosial dan budaya dari masyarakat jaringan dan Web 2.0, sifat konservatif dan terjebak pada nostalgia terhadap industri budaya dari pertengahan hingga akhir abad ke-20. Lalu Keen menyatakan, misalnya, bahwa dengan munculnya Web 2.0, kita dapat berpisah dengan para budayawan, wartawan, perusahaan musik, dan studio film Hollywood. Dalam kultus amatir hari ini, monyet menjalankan pertunjukan (Keen 2007: 9).

Keen menunjuk pada aspek-aspek budaya modern yang Keen anggap sakral: televisi, industri musik, dan ikon kapitalisme budaya itu, seperti Hollywood. Namun walaupun arsip semakin menjadi individualis bagi para tokoh-tokoh di atas, sebenarnya mereka kurang teliti bahwa situs Web seperti Youtube, MySpace dan Facebook juga merupakan kolaborasi kolektif antara individu ke individu, misalnya publikasi tentang medis kesehatan dari suatu orang untuk dinikmati oleh publik agar publik merasa terbantu dengan video tersebut tentang masalah kesehatan.

Contoh lainnya adalah Wikipedia yang disebut oleh O'Reilly sebagai 'kecerdasan kolektif' untuk tujuan kolektif untuk pengguna individu. Aspek kunci dari dunia baru ini adalah bahwa arsip menjadi proyek bersama - yang mencakup beberapa kegiatan, misalnya, seperti digitalisasi koleksi musik untuk diunduh orang lain, penandaan foto dan album online atau kontribusi individu yang lebih serius ke proyek kolektif seperti Wikipedia .

Namun Andrew Keen sekali lagi kritis terhadap perkembangan ini, dan menolak era baru ini di mana bagi siapa pun, dengan klik mouse, dapat memotong dan menempel konten dan menjadikannya milik mereka sendiri' (2007: 143), dengan alasan bahwa itu menghasilkan 'gangguan moral'.

Bahwa Teknologi Web 2.0 membingungkan konsep kepemilikan, menciptakan generasi penjiplakan dan pencuri hak cipta. Revolusi digital menciptakan generasi copy-paste yang melihat semua konten di Internet sebagai properti umum. Tetapi bagi Lessig (2004), gagasan 'budaya bebas' atau commons creative terletak pada kemampuannya untuk membuka arsip untuk akses publik melalui berbagi sumber daya teknis dan pengetahuan.

### **C. KESIMPULAN**

Argumen bab ini adalah bahwa arsip tidak lagi bertempat di gedung-gedung seperti perpustakaan dan museum, tetapi sekarang semakin banyak dihasilkan dan dikelola oleh pengguna awam. Aplikasi Web 2.0 seperti YouTube, Wikipedia atau Facebook melepaskan ikatan arsip dari konteks kelembagaan terhadap data tekstual.

Arsip media baru adalah perangkat multimedia yang terdiri dari data audio dan visual serta teks, dan bekerja melalui perangkat lunak. Dan akses terbuka yang mendorong partisipasi pengguna. Arsip media baru bersifat individual dan sangat kolaboratif, dan merupakan situs untuk munculnya bentuk-bentuk baru bagi memori populer yang beroperasi melalui penyimpanan fenomena sehari-hari.



## **MODUL 14**

### **NEW MEDIA: INTERACTIVITY**

Interaktifitas disini diartikan sebagai, media baru membangun struktur dari perangkat keras dan lunak yang melibatkan manusia sehingga manusia pengguna ini dapat berkomunikasi secara interpersonal dengan orang lain dengan cara yang baru. Hal inilah yang juga pada akhirnya menghapuskan sekat-sekat sosial dan ekonomi diantara komunikasi interpersonal tersebut. Bahkan dimungkinkan juga komunikasi terjalin antara pihak-pihak yang berbeda latar belakang.

Interaktifitas di sini juga merupakan karakteristik dari sebagian besar new media. Gagasan yang terkandung dalam definisi tersebut adalah para pengguna dapat menggunakan teknologi informasi yang ada untuk memproduksi dan mendistribusikan konten multimedia secara online, termasuk di dalamnya, video dan foto, teks dan suara. Interaktifitas diyakini sebagai kunci dari new media yang berkembang saat ini.

Seperti yang tertuang pada definisi new media yang dikemukakan oleh Ronal Rice, di mana disebutkan bahwa interaktifitas merupakan karakteristik dari sebagian besar new media yang ada saat ini. Kehadiran new media seperti internet, memunculkan model komunikasi massa baru, dimana sebelumnya berupa one to many communication menjadi many to many communication. Saat ini setiap individu dapat membuat sendiri berbagai jenis pesan baik berupa teks, suara, gambar ataupun video, dan menyebarkannya pada khalayak.

Dalam perspektif historis yang menjadi era media pertama (first media age) dan era media kedua (second media age) dengan pola Interaktifitas. Hal ini bermakna bahwa pada media baru khalayak tidak sekadar ditempatkan

sebagai objek yang menjadi sasaran dari pesan. Khalayak dan perubahan teknologi media serta pemaknaan terhadap medium telah memperbarui peran khalayak untuk menjadi lebih interaktif terhadap pesan itu. Bahkan secara historis, Manovich menegaskan bahwa konsep interaktif itu telah mengaburkan Batasan-batasan fisik maupun sosial (Manovich, 2001). Dua tipologi untuk mendekati kata Interaktifitas dalam perspektif media baru, yakni ke dalam tipe 'terbuka' (open) dan 'tertutup' (closed).

Dalam tipe 'terbuka' khalayak tidak sekadar disodorkan pilihan tetapi bisa menentukan cara mengakses media baru sesuai apa yang diinginkan. Di samping itu, tipe 'tertutup' hanya membatasi khalayak untuk mengonsumsi media sesuai dengan struktur atau pilihan yang sudah dibuat (Manovich, 2001). Salah satu fitur media baru adalah keberadaan media sosial, yang sejak kelahirannya menjadi cerita baru bagi berbagai bidang. Media sosial sebagai platform yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi.



## MODUL 15

### METaverse, NEURALINK DAN TRANSHUMANISME

Istilah *metaverse* pertama kali digunakan dalam *Snow Crash*, novel bergenre *cyberpunk* yang diterbitkan pada 1992. Dalam novel tersebut, *metaverse* digambarkan sebagai dunia virtual yang bisa dikunjungi oleh orang-orang melalui perangkat VR.

Namun, *Snow Crash* tidak menggambarkan *metaverse* sebagai utopia sempurna yang membuat semua orang yang masuk ke dalamnya menjadi bahagia. Sebaliknya, *metaverse* menciptakan masalah tersendiri, mulai dari kecanduan teknologi, diskriminasi, kekerasan, dan harassment. Sebagian dari masalah itu bahkan sampai terbawa ke dunia nyata.

Sementara Neuralink Merupakan teknologi canggih yang menempatkan manusia ke dalam realitas virtual. Selain itu, teknologi ini memungkinkan seseorang yang lumpuh dapat menggunakan smartphone dengan pikiran seseorang lebih cepat ketimbang menggunakan jari mereka. Neuralink mengandalkan sinyal otak ke motorik atau sensorik tubuh.

#### A. GERBANG MENUJU TRANSHUMANISME

Transhumanisme adalah keyakinan atau teori bahwa ras manusia dapat berkembang melampaui keterbatasan fisik dan mentalnya saat ini, terutama melalui ilmu pengetahuan dan teknologi." Sebab Transhumanisme menawarkan ideologi yang paling inklusif untuk semua etnis dan ras, agama dan ateis, konservatif dan liberal, tua dan muda, terlepas dari status sosial ekonomi, identitas gender, atau kualitas individu lainnya.

Singkatnya, *Transhumanisme* adalah tujuan akhir dari teknokrasi. . . gagasan bahwa karya tangan manusia dapat menyelamatkan umat manusia. .

. . Transhumanisme berusaha membentuk *spesies manusia* melalui penerapan langsung ilmu pengetahuan. Dengan kata lain, dengan menggunakan teknologi kita dapat memegang proses evolusi dan mengubahnya sesuai keinginan kita, sehingga menjadi penguasa masa depan kita.

## **B. MELIHAT EUGENIKA SEBAGAI SEJARAH TRANSHUMANISME PERTAMA**

Suatu konsep tentang upaya memperbaiki mutu spesies manusia dengan perkawinan selektif di antara orang-orang dengan ciri-ciri genetik tertentu yang dianggap bagus.

Konsep ini lalu berkembang dalam dua derivasi. Pertama, eugenika positif yang menganjurkan perkawinan di antara individu yang memiliki sifat genetik "baik". Kedua, eugenika negatif yang melarang perkawinan di antara individu yang memiliki sifat genetik "buruk".

Pada 1910, Davenport mendirikan Eugenics Record Office (ERO), yang berkantor di Cold Spring Harbor Laboratory di Long Island, New York. Pada 1927, ERO mulai mengkampanyekan eugenika dengan slogan "meningkatkan kualitas alami, fisik, mental, dan temperamental manusia". Kampanye ini mewujudkan dalam bentuk upaya mencegah individu yang dianggap "tidak layak" untuk berketurunan. Para aktivis ERO berdalih bahwa inisiatif tersebut adalah upaya memutus galur gen "buruk" dari masyarakat. Mereka menyerukan pengendalian perkawinan dan sterilisasi sebagai solusi.

Tujuannya adalah mengeliminasi kondisi-kondisi seperti keterbelakangan mental, penyakit kejiwaan, dan cacat fisik. Mereka juga secara sembrono memasukkan tendensi kriminal dan alkoholik sebagai sifat yang terwariskan. Sebaliknya, Faktor-faktor sosial—seperti lingkungan yang buruk, gizi buruk, dan pendidikan yang tidak memadai—sama sekali tak masuk kalkulasi.

## **C. MENUJU SINGULARITAS**

Sesuai dengan namanya, tujuan Transhumanisme adalah mengubah manusia menjadi superbot melalui teknologi. Seperti semua ide deulisonal,

hasil akhirnya akan menjadi bencana. Ray Kurzweil memprediksi bahwa pada tahun 2045 jiwa manusia akan berada dalam keadaan liminal antara dunia fisik dan digital.

Singularitas akan mewakili puncak dari penggabungan pemikiran biologis dan keberadaan kita dengan teknologi kita. Pengalaman manusia akan semakin banyak terjadi di lingkungan virtual. Dalam Realitas virtual, manusia bisa menjadi orang yang berbeda baik secara fisik maupun emosional.

Akibatnya, tidak akan ada lagi permasalahan konflik dan kematian. Karena manusia akan memiliki tubuh dan pikiran baru yang sempurna dan hidup yang kekal. Di ibaratkan sebagai solusi dari semua masalah manusia.



## **MODUL 16**

### **UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)**

Buatlah satu artikel 2000 kata berisi pembacaan kritis kalian terhadap suatu kasus di ranah new media yang menarik perhatian kalian. Pilih dan gunakan satu atau lebih alat analisis yang telah kami jelaskan dari minggu 8 - 12. Format artikel berupa font Times New Romans, Ukuran 12, Spasi 1,5



## **PENUTUP**

Modul ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi mahasiswa untuk mengetahui dunia seputar Kajian Komunikasi. Dengan mengacu pada modul ini maka proses pembelajaran diharapkan dapat berjalan secara efisien dan efektif melalui peran aktif dari semua pihak terkait, khususnya mahasiswa.

## DAFTAR PUSTAKA

Gane, Nicholas dan David Beer. *New Media: The Key Concepts*. Oxford: Berg, 2008.

Fiske, John. *Introduction to Communication Studies*. London: Routledge, 1990. Print.