**MAKALAH KOMUNIKASI MEDIA**

“ KONSEKUENSI MEDIA BARU : INTERAKTIVITAS “

**KELOMPOK 2**

NAMA KELOMPOK :

DICKY CHANDRA PRATAMA

OKTO AJDI PAMBUDI

REZA TRI RAMADHAN

RIZKY KAFIA IRSYAL

SYAKIR HAMDY

YOGA MAULANA

KELAS : MULTIMEDIA 2B

**KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah swt. Atas rahmat , taufik dan berkah-Nya kami dapat menyelesaikan penyusunan makalah yang berjudul “Konsekuensi Media Baru : Interaktivitas”.

Media baru merupakan media yang berkembang pada era komunikasi interaktif. Secara karakteristik, media baru atau new media ini merupakan media yang baru digunakan sebagai bagian dari lompatan sejarah umat manusia. Akan tetapi kehadiran media baru ini tidak serta merta menghapus penggunaan media cetak, telekomunikasi maupun interpersonal. Semuanya masih digunakan secara komplementer.

Media baru memiliki dua jenis konsekuensi dari hadirnya media tersebut, yaitu Ubiquitas dan Interaktivitas. Menurut McLuhan Ubiquitas merupakan kenyataan bahwa teknologi yang diberikan oleh media baru mempengaruhi setiap masyarakat dimana mereka tinggal, meskipun tidak semua orang ditempat itu menggunakan teknologi tersebut. Sedangkan Interaktivitas merupakan hal yang membuat para penggunanya dapat menyeleksi dari mana sumber informasinya dan dengan siapa saja mereka akan berinteraksi langsung. Yang akan kita bahas dalam makalah ini adalah mengenai interaktivitas.

**DAFTAR ISI**

KATA PENGANTAR 1

DAFTAR ISI 2

ISI 3

KESIMPULAN 5

PENUTUP 6

DAFTAR PUSTAKA 7

**ISI**

1. PENGERTIAN INTERAKTIVITAS

Interaktivitas merupakan hal yang membuat para penggunanya dapat menyeleksi dari mana sumber informasinya dan dengan siapa saja mereka akan berinteraksi langsung. Interaktivitas adalah salah satu [fitur](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Fitur&action=edit&redlink=1) media baru yang paling banyak dibicarakan. Kadang sulit memahami arti sebenarnya dari kata itu. Orang-orang dengan latar belakang ilmu komputer cenderung memaknainya sebagai interaksi pengguna dengan komputer, sebagaimana permainan-permainan interaktif. Interaktivitas secara umum dilihat sebagai percakapan tatap muka baik secara natural maupun yang berada dalam setting komunikasi bermedia. Interaktivitas dilihat sebagai sebuah keadaan yang melibatkan pengguna, media dan pesan, juga pada bagaimana pesan mengacu pada pesan-pesan sebelumnya.

1. CONTOH KONSEKUENSI INTERAKTIVITAS
2. E-Learning

E-learning memanfaatkan teknologi jaringan yang memungkinkan pemakaian informasi secara bersama dari berbagai tempat terpisah sambil sekaligus melakukan pembaruan, penyimpanan, penemuan, dan penyebaran pengetahuan secara terus menerus. Interaksi ini dilakukan oleh pengajar dan murid untuk saling berbagi pengetahuan secara lebih luas. Pada praktiknya, interaksi ini justru menjadi masalah besar. Hubungan pengajar dan murid secara online amatlah berbeda dibandingkan hubungan yang terjadi di ruang kelas. Jika pengajar kurang aktif memberi umpan balik (feedback), maka e-learning akan kurang menarik bagi murid. Komunikasi antara pengajar dan yang belajar juga akan cepat memburuk jika pihak yang belajarlah yang justru menutup jalur komunikasi,misalnya dengan tidak membuka e-mail yang dikirim pengajar atau tidak mau masuk ke forum diskusi yang tersedia baginya.

1. Media Sosial

Media sosial adalah media online yang penggunanya dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan saling berinteraksi melalui media yang telah tersedia. Media sosial memungkinkan penggunanya untuk bertukar informasi, berkomunikasi, dan memperluas pengetahuan dengan cara yang mudah. Namun dengan semakin berkembangnya media sosial, hal ini dapat membuat para penggunanya menjadi anti-sosial dalam arti kurang bersosialisasi dalam lingkungan sekitarnya. Dalam mencari informasi pun pengguna menjadi terfokus pada teknologi yang sudah ada dan kurang berminat untuk mencari informasi melalui media lama seperti buku dan sebagainya.

1. Game

Interaktivitas menonjol dalam video game online seperti World Of Warcraft, The Sims Online dan kehidupan kedua. Permainan ini, yang merupakan perkembangan dari “ Media Baru ”, memungkinkan pengguna untuk membangun hubungan dan pengalaman rasa memiliki yang melampaui batas-batas temporal dan spasial tradisional ( seperti ketika gamer masuk dari bagian yang berbeda dari berinteraksi di dunia ). Permainan ini dapat digunakan sebagai pelarian atau untuk bertindak keluar hidup yang diinginkan. Will Wright, pencipta The Sims, “ Yang terpesona oleh cara gamer telah menjadi begitu melekatnya penemuan dengan beberapa bahkan menjalani hidup mereka melalui itu ”. Media Baru telah menciptakan realitas virtual yang menjadi ekstensi virtual dunia kita hidup masuk dengan penciptaan Second Life dan Aktif Worlds sebelum itu, orang memiliki kontrol lebih selama ini di dunia maya. Sebuah dunia di mana apapun yang peserta bisa memikirkan dapat menjadi kenyataan. New media perubahan terus menerus karena selalu diubah dan didefinisikan ulang oleh interaksi antara pengguna, teknologi baru,perubahan budaya, dll

**KESIMPULAN**

Dari isi makalah yang telah kami bahas sebelumnya, maka kami dapat simpulkan mengenai interkativitas dalam media baru bahwa interaktivitas merupakan keadaan atau aktivitas dimana dua orang atau lebih melakukan suatu interaksi. Dengan adanya media baru memungkinkan setiap orang melakukan interaksi menggunakan teknologi jaringan yang ada dengan jarak yang jauh.

Namun dalam kenyataannya interaksi ini memiliki konsekuensi dimana setiap orang bisa menjadi kurang aktif dalam menjalani kegiatan mereka dan kurang bersosialisasi secara langsung satu sama lain. Setiap orang akan cenderung lebih pasif dalam setiap hal mengingat kemudahan teknologi yang mereka miliki jauh lebih baik untuk digunakan. Maka dari itu dibutuhkan pula kesadaran dari tiap pengguna media baru untuk tidak terlalu bergantung pada teknologi yang semakin canggih demi mengembangkan potensi masing-masing individu menjadi induvidu yang lebih aktif.

**PENUTUP**

Demikian pembahasan makalah kami mengenai interaktivitas sebagai konsekuensi dalam media baru. Semoga apa yang telah kami tuliskan dapat bermanfaat dan dapat menambah pengetahuan secara lebih luas. Kurang lebihnya kami mohon maaf , atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

**DAFTAR PUSTAKA**

<http://id.wikipedia.org/wiki/Konsep_Dasar_Komunikasi_Digital>

<http://pertekkom.blogspot.com/2005/10/pertemuan-4.html>

<http://komunikasi.us/index.php/course/perkembangan-teknologi-komunikasi/1174-media-baru>

<http://id.m.wikipedia.org/wiki/Media_sosial>

http://yongkimayongga.blogspot.com/2012/10/new-media-media-baru.html

Mulyanna, Deddy (2009), Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Pendit, Putu Laxman (2008), Perpustakaan Digital Dari A sampai Z. Jakarta : Cita Karyakarsa Mandiri