Buklet Kata KUNCI Praktik Teknologi Vernakular di Indonesia

Buklet Kata Kunci Praktik Teknologi Vernakular di Indonesia. Yogyakarta, KUNCI Publication, 2017 (52 Halaman); 14 x 21 cm. ISBN: 978-602-19692-3-6.
Edisi pertama: Februari 2018

Penulis: Nuraini Juliastuti, Fiky Maulana Daulay; Penyunting: Nuraini Juliastuti; Ilustrasi: Prihatmoko Moki; Desain: Antariksa

KUNCI Publication
Jln. Ngadinegaran MJ III/100
Yogyakarta 55143 Indonesia

Dicetak dengan mesin Riso

Diterbitkan dengan dukungan
Ford Foundation Jakarta

FORDFOUNDATION

Sebagian hak dilindungi sesuai dengan persyaratan lisensi Creative Commons Attribution-Non-Commercial-ShareAlike

Some rights reserved. As per the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike license. The publisher agrees to share its translation under the same license. Follow this link for further information: https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0

Daftar Isi

2/ Praktik Teknologi Vernakular: Budaya Handphone, Mobilitas, dan Konvergensi Media

Nuraini Juliastuti

13/ Tentang Buklet Ini

14/ Admin
15/ Agan
16/ Agen teknologi informal
18/ Aku nitip beli pulsa
18/ Alfindo Cellular Internet
20/ Batam
20/ Buzzer
22/ Cekidot
22/ Eksis
24/ Fakir bandwith
24/ Focuser
25/ Follower
26/ Handphone
27/ Handphone TKW
28/ Hoax
30/ Influencer
31/ Konten
32/ Konvergensi
33/ (nge)Lag
35/ Lucky Plaza
35/ Mimin
35/ (nge)Mix
37/ Mural HP
38/ Nagoya Hill Superblock
38/ Netizen
38/ Nobar
39/ Replika
40/ Selfie
40/ Siasat HP
41/ SMS fitnah
44/ (nye)tatus
45/ Telepon Umum
46/ Terciduk
47/ Tongsis
47/ Viral
48/ Warnet
49/ Wartel

51/ Referensi

Praktik Teknologi Vernakular: Budaya Handphone, Mobilitas, dan Konvergensi Media

Nuraini Juliastuti

Handphone sebagai infrastruktur

Tulisan ini lahir dari Kultur Cell, sebuah proyek penelitian yang bertujuan untuk memahami secara kritis, juga untuk menciptakan pengetahuan baru, tentang bagaimana makna dan praktik sosial terbangun di sekitar handphone.[1] Penelitian ini berawal dari gagasan yang memandang handphone sebagai infrastruktur. Infrastruktur macam apakah handphone itu? Handphone adalah teknologi yang selalu berkembang. Perlintasan hidupnya berdiri di atas perkembangan teknologi yang selalu bergerak cepat, dan dituntun oleh serangkaian kosakata yang menggambarkan watak teknologi di masa kini, dalam hubungannya dengan masa lalu dan kemungkinan-kemungkinan masa depan—jadul (jaman dulu), kuno (*outdated*),

1/ Penelitian ini merupakan bagian dari proyek payung "Konvergensi Media dan Teknologi di Indonesia: Sebuah Perspektif Budaya" yang dilakukan oleh KUNCI Cultural Studies Center dan didukung oleh Ford Foundation. Proses penelitian berlangsung sepanjang 2010 dan didokumentasikan dalam http://kulturcell.kunci.or.id. Tim penelitian Kultur Cell terdiri dari Nuraini Juliastuti, Ferdiansyah Thajib, Yuli Andari Merdikaningtyas, Syafiatudina, dan Antariksa. Selain Kultur Cell, proyek payung terdiri dari lima proyek lain yaitu Megamix Militia (http://megamix-militia.kunci.or.id), Biografi Keaslian (http://otentik.kunci.or.id), Anonymous Writers Club (anonymous-writersclub.tumblr.com), penerjemahan buku (*Free Culture* oleh Lawrence Lessig, *In Praise of Copying* oleh Marcus Boon, dan *The Wealth of Network: How Social Production Transforms Markets and Freedom* oleh Yochai Benkler), serta penerbitan dua buklet tentang *Commons* dan *Kosakata Praktik Teknologi Vernakular*. Megamix Militia adalah sebuah proyek kolaborasi yang dirancang untuk mempersoalkan praktik produksi budaya dalam perlintasannya dengan konvergensi teknologi media dan peningkatan kontrol hak cipta. Biografi Keaslian dirancang untuk memproduksi pengetahuan otentisitas yang berlapis-lapis. Sementara Anonymous Writers Club adalah sebuah undangan terbuka bagi publik yang tertarik untuk memproduksi beragam karya dan teks baru dengan menggunakan teks dan gambar yang sudah ada.

kekinian (*contemporary*), dan futuristik. Sekaligus dari awal disadari bahwa handphone tidak pernah cukup dimaknai menjadi hanya sebuah handphone. Pembentukan gagasan handphone sebagai infrastruktur dipengaruhi oleh pemikiran Larkin terkait infrastruktur bahwa infrastruktur adalah *things and also the relation between things* (Larkin 2013: 329). Fokus penelitian diarahkan tidak ke handphone sebagai benda, tapi juga relasi antara orang dan handphone, juga relasi antara orang dengan orang lain yang dimediasi dengan handphone.

Ia merepresentasikan kemungkinan modernitas, masa depan, sekaligus kemungkinan-kemungkinan yang tidak dapat dicapai tanpanya (Larkin 2013: 333). Narasi-narasi umum awal handphone merujuk benda kecil itu sebagai sumber kebanggaan, simbol status, serta hal-hal lain yang diproyeksikan darinya, yang melampaui fungsi dasarnya sebagai alat komunikasi. Mrazek merujuk pengalaman infrastruktur sebagai "*enthusiasm of imagination*" (Mrazek 2002: 166). Pengalaman atas infrastruktur dituntun oleh serangkaian kerja imajinasi yang tercipta dalam prosesnya. Dalam teks lain, ketika menuliskan tentang infrastruktur media dalam konteks Nigeria, Larkin merujuk bagaimana konsep "*technological sublime*", yaitu pandangan teknologi sebagai sesuatu yang agung, memproduksi wacana "*spectacle*" (Larkin 2008: 11). Dalam konteks handphone, *spectacle* ini sebagian dipandang sebagai konsekuensi tak terhindarkan dari perkembangan teknologi. Lebih jauh menurut Larkin, hal ini membuat teknologi diisi dengan hal-hal lain, yang pada akhirnya menumbuhkan ambivalensi. Karena itu dalam bukunya, meskipun mengakui konsep sublim sebagai aspek penting

yang menggerakkan persepsi orang terhadap teknologi, Larkin juga menaruh perhatian kepada bagaimana nilai keagungan infrastruktur justru kerap muncul saat ia mengalami kehancuran, keropos, atau dibajak, dan bagaimana justru hal-hal tersebut memungkinkan pembentukan infrastruktur jenis baru.

Konvergensi media

Perkembangan teknologi tidak hanya menuju pada penambahan dan pencabangan fungsi dari sebuah perangkat teknologi, yang disertai dengan penyatuan dan keterhubungan data dan materi di dalamnya yang dirujuk sebagai konvergensi media, *media convergence*. Seperti digambarkan oleh Jenkins (2006), ia juga disertai dengan perubahan logika budaya yang mempengaruhi pengaturan hubungan antara pengguna teknologi, pemilik perusahaan teknologi media, serta pengolahan pesan dan materi media tertentu.

Konvergensi media, masih menurut Jenkins, juga disertai dengan proses definisi ulang asumsi-asumsi lama menyangkut makna pengguna, rute-rute perjalanan yang dilalui oleh materi informasi dan pengetahuan lewat sirkuit-sirkuit yang tak terduga dan tak dinaungi oleh peraturan tertentu, bagaimana media dikonsumsi, serta bagaimana kebijakan-kebijakan media dibuat (Jenkins 2006: 17-19). Selain menunjukkan handphone sebagai *a platform of convergence*, seperti dirujuk Merlyna Lim (2011), penelitian ini juga membongkar kondisi divergensi infrastruktur teknologi yang terdapat pada situs-situs penelitian.

Beragam versi mobilitas

Ingat kembali apa yang dikatakan Larkin tentang *spectacle*, suatu kesan yang tumbuh dari pandangan handphone sebagai infrastruktur. Sebagai anak kandung perkembangan teknologi, terlalu sulit untuk mengenyahkan pandangan terhadap handphone sebagai aparatus yang menjanjikan mobilitas. Banyak peneliti berusaha mengkonseptualisasikan mobilitas. Appadurai merujuk mobilitas sebagai *global flows of ideas, ideologies, people and goods, images and messages, technologies and techniques* (Appadurai 1996: 5). Castells (1996, 2001) memandangnya sebagai dunia dalam kerja aliran dan jaringan. Orang-orang bergerak dan bekerja dalam logika jaringan.

Meskipun demikian, gagasan Urry tentang mobilitas sebagai suatu paradigma yang tidak hanya memungkinkan pengawetan *meetings* dan *physical proximity*, tetapi suatu praktik tempat distribusi *social capital* didetilkan, perlu dipertimbangkan dengan serius (Urry 2002: 255-274). Kota-kota tempat penelitian ini berlangsung dipandang menyumbangkan beragam kondisi yang akhirnya membuat mobilitas dialami dalam versi yang berbeda-beda. Jika mobilitas dimaknai sebagai sebuah kerja aliran, maka ia dialami sebagai sesuatu yang tidak merata jalannya. Suatu daerah mungkin mengalaminya dengan arus yang deras dan tak putus, sementara daerah yang lain mengalaminya sebagai kucuran-kucuran kecil saja. Sebagian fokus penelitian ini akan diarahkan untuk menjawab pertanyaan terkait makna mobilitas apa saja yang diproduksi oleh relasi yang terbentuk seputar infrastruktur handphone.

Vernakular

Buklet ini adalah ringkasan hasil penelitian, yang menyajikan serangkaian kluster kata kunci, dan menggambarkan wilayah serta momen, di mana mobilitas muncul sebagai konsep dan pengalaman yang dibayangkan, bertransformasi menjadi beragam bentuk infrastruktur lain, dan tertangkap sebagai bagian dari taktik dalam relasi intimasi. Mengikuti de Certeau (1988), fokus penelitian ini diarahkan tidak hanya kepada cara penggunaan dan konsumsi, tetapi kepada *a way of using* dan *making do*, kepada cara-cara penggunaan dan berbuat dengan apa yang tersedia. Pengetahuan macam apa yang tercipta dari hal ini? Mengikuti de Certeau lebih jauh, hal ini berarti memberi tekanan kepada mekanisme pemakaian, apropriasi, penerapan ke dalam suatu konteks relasi dan waktu, dan artikulasi (de Certeau 1988: 24-25).

Alih-alih bisa disikapi sebagai deretan kata kunci yang diproduksi dari kuasa dan wewenang pengetahuan formal untuk menggambarkan relasi terkini masyarakat dan teknologi, yang ditampilkan di sini adalah serangkaian kata kunci vernakular dan bersifat informal. Mereka memberi pandangan mendalam tentang, lagi menurut de Certeau, konteks historis, situasional, dan penyimpangan. Lebih jauh, aspek vernakular dipandang sebagai konstitusi dari bagaimana sebuah infrastruktur bekerja. Aspek historis dari tiap kata kunci terletak lebih kepada bagaimana ia dialami—mengalami perubahan sekaligus menyisakan hal-hal yang menetap, dan bukan kepada etimologi kata, seperti yang ditekankan dalam proyek penulisan *Keywords* oleh Raymond Williams (1983).

Bagaimana kondisi mobilitas yang penuh dengan narasi ketidakseimbangan akan membentuk karakter praktik teknologi vernakular yang dijalankan?

Catatan tentang waktu, metode, medan, dan subjek penelitian

Saat penelitian berlangsung, kondisi perkembangan teknologi handphone belum seperti sekarang. Istilah *smartphone* merujuk ke jenis teknologi handphone terbaru yang kepemilikannya masih sangat terbatas. Sebagai perwakilan generasi handphone, bentuk dan karakter *smartphone* juga terus berkembang. Internet belum sepenuhnya menjadi teknologi yang umum menyatu dalam handphone. Teknologi Wi-Fi belum jadi hal yang terlalu populer. Dan terutama di lapangan penelitian kami, ia adalah hal yang sangat baru. Orang, lingkungan, dan hal-hal lain yang dihadapi di lapangan masih berada dalam transisi terkait hubungannya dengan handphone.

Beberapa penelitian melahirkan istilah-istilah yang berusaha mendefinisikan karakter pengguna teknologi dari perspektif kesenjangan generasi seperti *digital native, digital immigrant* (Prensky 2001: 1-2), *clickerati* (http://prof2000.pt/users/lpitta/de-2/clickerati.htm), *net generation* (Tapscott 1998), dan *screenagers* (Rushkof 2006). Produksi narasi yang lahir dari usaha untuk memahami realitas teknologi baru menggunakan dikotomi semacam dunia *online*/dunia *offline*, atau identitas *online*/identitas *offline*. Keduanya dianggap mewakili dua dunia yang berbeda dan tidak mungkin untuk mengalami pertemuan. Dibandingkan dengan kondisi sekarang, orang tidak melebur sepenuhnya. Yang tertangkap

sebagai temuan penelitian adalah antusiasme, kebaruan, dan keingintahuan besar, sekaligus kejutan, ketegangan, dan ketidaknyamanan.

Implikasi lain dari waktu penelitian yang berjarak cukup lebar dengan kondisi saat ini adalah ia menonjolkan aspek temporal dari temuan-temuan penelitian. Tetapi ia juga menghadirkan kekuatan refleksi dan pembacaan lebih kritis atas data yang dikumpulkan, serta keterbukaan untuk interpretasi baru bagi penelitian masa depan.

Lapangan penelitian ini tidak tunggal. Ia berlangsung di Indramayu, Pati, Lombok, Makassar, dan Batam. Pemilihan situs-situs ini berawal dari premis mobilitas yang ditampilkan oleh mereka. Dibandingkan dengan konteks tempat proyek-proyek lain dari Konvergensi Media dan Teknologi di Indonesia berlangsung, situs-situs tersebut tidak secara umum ditampilkan sebagai "kota besar".[2] Dalam tulisannya di website Kultur Cell berjudul "Petunjuk Keselamatan Penelitian Lapangan dan Resikonya", Ferdiansyah Thajib, anggota tim peneliti, menjelaskan kritik yang datang dari kalangan akademisi terkait pilihan kami untuk menjalankan riset di banyak tempat (http://kulturcell.kunci.or.id). Kritik tersebut menyatakan bahwa pilihan tersebut berisiko membuat riset kami jatuh ke dalam survei, alih-alih etnografi mendalam. Definisi "medan penelitian" adalah arena dinamis tempat posisi

2/ Sebagai contoh, para partisipan Megamix Militia adalah seniman, musisi, dan mereka yang tertarik untuk ikut serta mengeksplorasi isu-isu seputar musik, kebebasan kreatif, dan keruntuhan *public domain*. Proyek ini sepenuhnya berlangsung di ranah online. Peta para partisipan menunjukkan tempat-tempat yang mantap dirujuk sebagai kota besar, Jakarta, Bandung, Yogyakarta, dan Surabaya, di mana produksi seni kontemporer biasanya berlangsung.

peneliti dan subjek yang diteliti terus menerus berubah. Menjalankan penelitian di banyak tempat berbeda kami pandang sebagai potensi untuk menceburkan diri kami di situasi-situasi di mana pengalaman produksi pengetahuan yang beragam bisa didapatkan.

Sebuah penelitian lapangan secara umum dimaknai sebagai sebuah perjalanan menjauh dari rumah, dan menurut Clifford, adalah "*to experience being, or dwelling in a place far from home*" (Clifford 1997: 58-66). Untuk kepentingan penelitian ini, makna *being* dan *dwelling* bisa diarahkan untuk menciptakan pertanyaan-pertanyaan baru tentang makna Indonesia sebagai makna rumah sekaligus medan studi.

Refleksi ini membantu mendefinisikan karakter medan penelitian. Ia juga momen yang berguna untuk membayangkan seperangkat pertanyaan, ketegangan-ketegangan yang mungkin, dan konsekuensi, baik yang telah bisa diidentifikasi, maupun tak terduga, yang ditemui oleh "*a native anthropologist*", antropolog pribumi, yang dirujuk oleh Gupta dan Ferguson sebagai kemampuan untuk menunjukkan secara bergantian kapasitas sebagai "*I, Native*", dan "*I, Ethnographer*" (Gupta & Ferguson 1997: 33).

Meskipun secara langsung seluruh tim peneliti bisa dianggap sebagai "antropolog pribumi", tetapi Indramayu, Pati, Lombok, Makassar, dan Batam, adalah tempat-tempat asing. Ia tidak hanya membuka peluang untuk memunculkan kerumitan seputar makna rumah, tetapi juga seperti dikatakan oleh Appadurai (1996) untuk memahami karakter lokal dalam dunia global yang terdeteritorialisasi, dan pembuatan skala (Tsing 2000: 120), untuk mengenali batasan sekaligus melihatnya sebagai potensi produksi

pengetahuan. Menarik pengertian *native* lebih jauh, dan menghubungkannya dengan teknologi, para peneliti yang menjalankan penelitian ini juga *native* dalam arti berposisi sama seperti subjek penelitian dalam hal pengalaman penggunaan handphone.

Menjalankan riset lapangan, seperti yang berusaha dikatakan oleh Visweswaran, setara dengan "*doing homework*" (1994: 101-104). Sehubungan dengan gagasannya untuk mempertimbangkan kemampuan untuk menguasai "seni untuk berbicara seolah-olah", Visweswaran mengatakan bahwa penelitian juga meliputi kemampuan untuk memahami kemungkinan-kemungkinan baru (dari pengetahuan atas kegagalan) dan memahami batasan-batasan dari suatu pengakuan. Ia meliputi pembentukan imajinasi tentang rumah dan medan studi, juga serangkaian proses menempatkan diri dan menghidupi suatu tempat. Proses ini seringkali terjadi di tempat-tempat yang tidak diakrabi.

Sementara sependapat dengan gagasan Clifford (1997) tentang keprihatinan untuk menyamakan perjalanan dengan antropologi, dengan mempertarungkan riset lapangan dengan '*dwelling*', Visweswaran (1994) meminta untuk memproblematisir makna '*dwelling*' lebih jauh. Yaitu untuk tidak melihatnya sebagai situs yang bisa ditempati, dan dengan demikian sebuah 'rumah' yang potensial. Tetapi kemungkinan untuk melihatnya sebagai sarana pengakuan publik, mengingat pengabaian, yang pada akhirnya akan membawa seseorang kembali pulang. Melakukan riset lapangan di Indonesia, dalam kasus ini di kota-kota tempat penelitian berlangsung, juga berarti sebuah kemungkinan untuk mempertanyakan beberapa hal yang tanpanya akan tetap

tak terjawab.

Penelitian ini dirancang untuk mengamati budaya mobilitas dalam beragam konteks anak muda—pelajar SMU (Indramayu), penghuni pesantren (Pati, Lombok, Makassar), pekerja rantau (Batam). Pilihan-pilihan ini sebagian dituntun oleh asumsi-asumsi dasar tentang potensi kerumitan mobilitas yang muncul ketika bertemu dengan perkembangan teknologi (ilustrasi umum kehidupan pesantren yang serba dibatasi, situasi keruangan dari kota yang memungkinkan akses kemajuan perangat teknologi terkini (disertai dengan keterbukaan definisi ulang atas makna asli dan palsu), bagaimana teknologi hadir untuk memediasi jarak, waktu, dan intimasi, dalam konteks migrasi manusia). Dalam praktiknya, seiring dengan pertanyaan-pertanyaan awal yang kami siapkan dan mengalami pendewasaan di lapangan, seperti tampak dalam uraian temuan penelitian, wilayah subjek penelitian meluas.

Sementara penelitian dijalankan dengan menggunakan metode-metode umum dalam pendekatan kualitatif—wawancara dan observasi mendalam, kerja penelitian kami jalankan secara kolaboratif. Alih-alih mendemonstrasikan struktur konvensional di mana tim penelitian dikepalai oleh seorang kepala tim peneliti, ia dibentuk oleh struktur keanggotaan setara. Tantangan dari pilihan moda kolaboratif dalam kerja penelitian adalah bagaimana beragam bentuk kesenjangan antar anggota tim penelitian bisa diterjemahkan ke dalam proses berbagi temuan sementara dan dialog yang konstruktif dalam prosesnya.

Tentang Buklet Ini

Teknologi selalu berkembang dengan cepat, terlalu cepat bahkan. Perkembangan konsep dan kata kunci terkait pemakaian teknologi ikut berkembang pesat. Mengonsumsi kemajuan teknologi selalu berkelindan dengan proses budaya yang melingkupinya. Penyelarasan proses konsumsi teknologi dengan pendalaman pengetahuan tentang aneka konsep dan istilah tentang pemakaian teknologi tidak selalu berjalan dengan mudah.

Salah satu harapan dari penerbitan buklet ini adalah untuk membuatnya tetap relevan sebagai sumber data teknologi dan masyarakat di Indonesia. Untuk mencapainya, buklet ini juga memuat beragam kata kunci, yang saat penelitian kami jalankan, belum mencapai puncak maksimal penggunaannya.

Dengan demikian, buklet ini bisa dibaca sebagai ruang untuk mendokumentasikan temuan-temuan penelitian, juga sebagai alat yang bisa digunakan untuk membantu memahami perkembangan terbaru seputar manusia dan teknologi. Pembacaan dari satu lema ke lema lainnya akan membawa ke pemahaman tentang hal-hal apa yang baru, termasuk kontradiksi, dan hal-hal apa yang menetap dalam wacana perkembangan teknologi informasi di Indonesia.

Admin

Sebutan ini ditujukan kepada seseorang yang menjalankan fungsi sebagai pengelola konten sebuah akun media sosial. Seorang admin juga biasa disapa dengan min atau mimin. Ia tak pernah disapa dengan nama asli, karena nama asli seorang admin tidak diketahui umum. Seorang admin bisa sekaligus adalah inisiator dari sebuah akun media sosial. Fungsi admin juga bisa dijalankan oleh sekelompok orang yang bekerja sesuai dengan prinsip kerja sebuah akun media sosial. Fungsi admin yang dijalankan oleh sebuah kolektif ini, mengikuti Benkler (2006), bekerja sebagai jaringan *peer-to-peer* (antarteman) dalam sebuah *networked information economy* (ekonomi informasi berjaringan). Posisi admin juga menjadi pusat dari kemunculan sebuah informasi digital baik di ruang maya yang tertutup seperti sebuah grup WhatsApp atau Facebook.



Biasanya seorang admin mengelola akun-akun media sosial nonpersonal yang mempunyai tujuan pelayanan sosial. Ia bertugas untuk mengelola konten, sebutan untuk materi-materi yang bersirkulasi di dalam suatu akun. Dalam praktik sehari-hari dalam gerak hidup sebuah akun, seorang admin juga biasanya berperan aktif untuk memulai interaksi dengan pengguna media sosial lain. Ia adalah jenis interaksi yang bertujuan untuk menjaga popularitas akun, karena itu interaksi biasanya bersifat informal dan personal dari mulai

menyapa para *follower* atau menyediakan tautan informasi yang berguna dari media lain. Selain itu, ia juga bertanggungjawab untuk mengatur lalu lintas komunikasi antar-*follower*, atau siapa saja yang merespon sebuah materi dari akun tersebut, dengan cara memberi jawaban, atau keterangan, yang relevan dan sesuai kebutuhan seorang pengunjung.

LIHAT: AGAN, FOLLOWER, KONTEN, MIMIN

Agan



Bentuk singkat dari juragan, sebutan terhadap pemilik sebuah perusahaan, atau usaha bisnis apapun. Dalam konteks lingkungan Internet lokal di Indonesia, Agan, atau biasa juga disingkat lagi menjadi Gan, digunakan sebagai sapaan kepada sesama pengguna wadah komunikasi bersama dalam *platform* media sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter, Kaskus, dan sebagainya.

Pada banyak kesempatan, ia bisa diucapkan kepada seorang pengguna anonim yang kebetulan tengah berada bersama, dan memperbincangkan suatu persoalan, dalam satu *platform* media sosial. Seorang agan juga bisa ditujukan kepada seseorang yang berfungsi sebagai admin, atau pengelola konten sebuah akun media sosial. Pada kesempatan-kesempatan lain, agan bisa juga diucapkan sebagai sapaan kepada seseorang yang sudah dikenal, dan kebetulan tengah melakukan praktik komunikasi tentang sesuatu di suatu me-

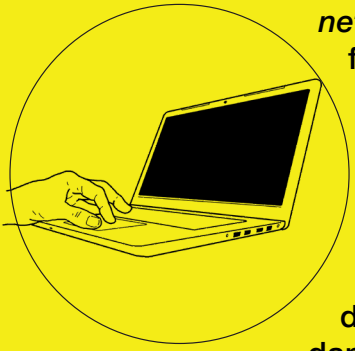
dia sosial.

Kata Agan atau Gan menjadi populer karena ia bisa menjembatani proses komunikasi antarpihak, dan membuatnya menjadi lancar, langsung terasa akrab, tanpa perlu jatuh ke dalam kecanggungan. Terkandung dalam kata Agan adalah sifat egaliter yang kuat. Ia bisa dihadirkan sebagai sapaan hormat sesama pengguna *platform* media sosial, netizen, tanpa harus mengetahui identitas personal dan sosial seseorang terlebih dulu.

LIHAT: ADMIN, KONTEN, NETIZEN

Agen teknologi informal

Agen teknologi informal adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada para individu dan aneka institusi informal yang berfungsi sebagai perantara dan sarana untuk belajar teknologi jenis baru. Pembentukan istilah ini terinspirasi dari ilustrasi Sundaram (2009) tentang *media infrastructure, media forms*, dan *informal networks* yang memenuhi fungsinya sebagai *intermediary*, perantara, dan sarana belajar teknologi baru.



Dalam konteks penelitian ini, *media infrastructure* bisa diuraikan menjadi kios dan toko handphone, servis hape, majalah dan tabloid handphone, sampai aneka tempat nongkrong yang kerap berfungsi ganda sebagai ajang berbagi dan belajar kemampuan teknologi. *Media forms* bisa diuraikan menjadi aneka pengetahuan dan

informasi berupa gambar, suara, dan teks, yang dibagikan lewat handphone. Sementara *informal networks* bisa diuraikan menjadi pemilik toko dan kios handphone, warnet, juga para teman sebaya yang berfungsi sebagai agen teknologi yang berfungsi menghubungkan beragam bentuk kesenjangan teknologi.

Fungsi sebagai agen teknologi diterjemahkan sebagai penyedia perangkat teknologi baru, maupun pendamping dalam proses mengalami teknologi baru. Selain menjual handphone-handphone baru, aneka toko dan kios handphone juga menjual beragam jenis handphone bekas. Perkenalan dengan teknologi baru sebagian dibentuk lewat barang-barang bekas. Saat penelitian berlangsung, popularitas laptop meningkat. Beberapa kios dan toko handphone mulai menyediakan laptop bekas dan baru.

Banyak kios handphone yang sekaligus berfungsi sebagai tempat perbaikan handphone. Meski tidak semua toko mencantumkan fungsi tersebut di papan nama tokonya, tetapi para pemilik toko dan kios handphone biasanya sekaligus berfungsi (atau dianggap bisa berfungsi) sebagai tukang yang bisa memperbaiki handphone. Selain menyediakan jasa servis handphone, para pemilik kios dan toko juga melayani jasa pembuatan akun Facebook. Sebagian kios handphone juga bertransformasi menjadi Warnet yang membantu kebutuhan akan Internet sebagai sumber informasi dan pengetahuan warga.

LIHAT: ALFINDO CELLULAR INTERNET, HANDPHONE, WARNET



Aku nitip beli pulsa…

"Aku nitip beli pulsa, sekaligus beli sinyalnya juga!" adalah sebuah gurauan yang beredar di kalangan penduduk Kecamatan Mapili dan Kecamatan Wonomulyo, Makassar. Ia adalah sebuah ironi yang menunjukkan daya beli handphone yang tinggi, tapi sekaligus kesulitan penggunaannya, mengingat terbatasnya jaringan sinyal penyedia telekomunikasi.

Alfindo Cellular Internet

Alfindo Cellular Internet adalah sebuah warnet, sekaligus kios handphone, di Desa Kedokan Gabus, Indramayu. Dikelola oleh Mas Rojak. Saat itu, ia adalah satu-satunya warnet di desa itu. Warnet ini terhubung langsung dengan kios handphone. Keterhubungan kios handphone dan warnet tampak dari nama tempat ini—Alfindo Cellular Internet. Kios handphone tampak selalu ramai. Istri Mas Rojak tampak sibuk melayani orang-orang yang membeli pulsa. Orang datang dengan beragam keperluan—beli pulsa, handphone baru, atau mengadukan kerusakan handphonenya.

"Tidak mudah untuk membuka warnet di daerah ini," cerita Mas Rojak. Awalnya Speedy menjadi pilihan utama karena biaya sewa penyedia internet yang murah. Tapi keinginan ini terhalang karena ia mensyaratkan kepemilikan telepon rumah, sementara populasi telepon rumah, di Kecamatan Gabusan Wetan maupun di Cikedung misalnya, tidak merata. Akhirnya

Mas Rojak memakai jasa penyedia internet milik Mentari meskipun harga sewanya cukup mahal. Bagi pengusaha kios ponsel, penambahan usaha warnet dianggap cocok karena dalam melakukan pekerjaannya, pengusaha kios ponsel tidak bisa dilepaskan dari internet. “Lagipula saya sering merasa kasihan dengan anak-anak sekolah yang harus *browsing-browsing* untuk bikin tugas, musti jalan jauh ke Trisi untuk cari warnet”, lanjutnya.

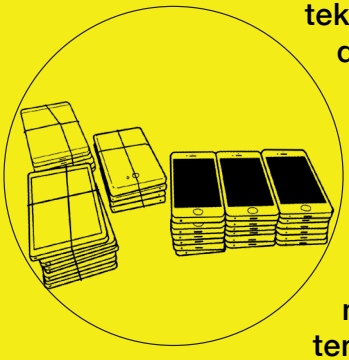
Pada tahun pertama, usaha warnet belum meraih banyak keuntungan. Baru pada 2009 ketika popularitas situs-situs jaringan sosial meningkat, pendapatan warnet ini ikut mengalami peningkatan. Meski demikian, peningkatan frekuensi pemakaian warnet tidak selalu berhubungan erat dengan peningkatan keterampilan menggunakan komputer dan internet. “Banyak yang datang ke saya, baik anak sekolah atau mereka yang punya keluarga yang sedang bekerja di Taiwan atau Hongkong dan perlu untuk *chatting*, karena kalau untuk kontak lewat telepon terus-terusan kan mahal, minta tolong untuk dibikinkan akun Facebook. Pokoknya mereka maunya langsung punya akun Facebook. Saya sih biasanya minta aja KTP mereka, dan bikin akun sesuai data diri mereka, lalu saya tarik bayaran lima ribu rupiah per kepala.”



LIHAT: AGEN TEKNOLOGI INFORMAL, WARTEL, WARNET

Batam

Batam, dari sisi lokasi, serta apa yang ditawarkan olehnya, adalah bagian dari imajinasi banyak orang tentang akses terhadap produk teknologi telekomunikasi terbaru. Batam adalah tempat yang menjanjikan kemudahan untuk mendapatkan beragam produk teknologi terbaru. Ia berada di tempat yang mungkin bisa dianggap relatif jauh, atau tidak terlalu jauh. Tetapi bahwa ia berbatasan dengan Singapura dan Malaysia, membuatnya seperti menyatu dalam narasi tentang bagaimana sebuah produk elektronik diperoleh dan diapresiasi. Produk elektronik terbaru yang diperoleh dengan harga bersaing, didapatkan dari tempat yang terkenal dengan sirkulasi aneka barang elektronik bermutu. Ia istimewa dan berharga.



Buzzer

Seseorang yang berperan untuk melakukan aksi promosi secara personal terhadap suatu produk komersial atau kampanye sosial tertentu. Istilah *buzzer* berasal dari kata *buzzer* dalam Bahasa Inggris, yang berarti *an electrical device that makes a buzzing noise and is used for signalling*, perangkat elektronik yang mengeluarkan suara berdengung dan digunakan sebagai penanda. Dalam percakapan sehari-hari, kata *buzzer* diucapkan dalam Bahasa Inggris, dan tidak dialih-

bahasakan ke dalam Bahasa Indonesia.

Seorang *buzzer* biasanya adalah seseorang yang mempunyai banyak *follower*. Keputusan untuk menjadikan seseorang sebagai *buzzer* sebagian besar dilandasi oleh hal tersebut. Seseorang dengan banyak *follower* diasumsikan mempunyai kharisma tertentu yang menarik perhatian dan selanjutnya mempengaruhi banyak orang.

Yang membedakan praktik promosi seorang buzzer dengan iklan yang dibuat oleh sebuah agen iklan profesional adalah bahwa *buzzer* akan mengiklankan sesuatu, atau menunjukkan dukungan kepada sesuatu, dengan cara yang mungkin tidak ditemui dalam iklan konvensional. Dalam praktik seorang *buzzer*, ajakan untuk menggunakan sebuah produk atau mendukung prinsip tertentu akan diselipkan dalam sebuah posting di suatu *platform* media sosial. Daya tarik utama seorang *buzzer* adalah sebuah iklan tampil secara tidak menonjol, melebur dalam narasi kehidupan sehari-hari. Ia berpotensi untuk menarik minat banyak orang karena sebuah iklan tidak terasa sebagai bujukan yang memaksa.



Dalam perkembangannya potensi yang dimiliki seorang *buzzer* ini juga dimanfaatkan untuk mendukung kepentingan politik tertentu. Praktik komunikasi *buzzer* politik meluas ke dalam ruang-ruang politik praktis yang tampak selalu luber dan tumpang tindih antara Internet, di luar Internet, dan diantaranya.

LIHAT: INFLUENCER, FOCUSER, FOLLOWER

Cekidot

Plesetan dari kata bahasa Inggris *check it out* yang secara luas berarti mengecek atau memeriksa sebuah kemunculan informasi tertentu di dunia maya. Secara spesifik, makna cekidot tidak selalu berwujud pemeriksaan sebuah konten terbaru, tetapi lebih kepada seruan untuk mengamati konten yang baru saja ditampilkan, dikirim atau diperbarui. Cekidot berperan sebagai ungkapan awalan komunikasi antara satu pengguna dengan lainnya di dalam jejaring komunikasi digital.



Sebagai ungkapan dan seruan, penggunaan kata cekidot sesuai dengan karakter praktik komunikasi di media sosial yang selalu berusaha untuk menarik perhatian. Mungkin anggapan bahwa praktik komunikasi di media sosial ditujukan untuk menarik perhatian banyak orang terlalu negatif. Tetapi pengamatan atasnya menunjukkan bahwa tiap *posting* yang dilakukan oleh seseorang di suatu *platform* media sosial dilandasi oleh keinginan untuk menghasilkan interaksi luas.

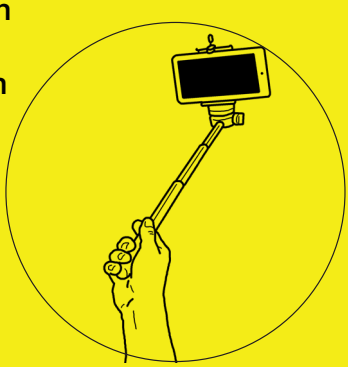
LIHAT: EKSIS, SELFIE

Eksis

Seseorang atau sesuatu dinyatakan “eksis” jika ia tampil secara menonjol, dibandingkan dengan seseorang atau sesuatu yang lain. Kata ‘eksis’ juga menunjukkan keinginan dan gairah untuk bisa tampil, dan punya kesempatan untuk

menunjukkan kapasitas dalam bidang tertentu. Baulch mengamati kondisi eksis sebagai *performance of publicity*, dan subjektivitas yang muncul dari pertumbuhan rasa disaksikan (Baulch 2013: 298). Kadang-kadang 'eksis' dilontarkan oleh seseorang karena merasa tidak mempunyai banyak peluang untuk menampilkan dirinya secara prima. Terdapat banyak muatan kekhawatiran dan ketakutan untuk tidak diperhatikan dan ditinggalkan dalam kata 'eksis'.

Dalam lingkungan tempat perkembangan teknologi komunikasi bergerak cepat dan mempengaruhi relasi sosial, ungkapan eksis muncul sebagai pernyataan dan keinginan yang terasa natural. Ia mengindikasikan keinginan untuk bertahan dari praktik komunikasi yang difasilitasi oleh Internet yang seperti selalu bergerak dengan cepat, saling menyambar, dan berebut perhatian. Eksis bisa juga berarti takut ketinggalan. Ia terasa dekat dengan ungkapan *fear of missing out* dalam konteks lebih luas. Istilah *fear of missing out* dimaknai sebagai kebutuhan berlebihan untuk terkoneksi, disertai dengan kecemasan sosial yang tinggi. Tapi alih-alih mengarahkannya sebagai problem psikologis, lewat buklet ini kami mendorong eksplorasi lebih mendalam (atau berspekulasi) tentang hal-hal apa yang bisa difasilitasi oleh ruang-ruang media sosial (dan gagal dilakukan oleh ruang-ruang serupa di luarnya), dan sebaliknya.



LIHAT: CEKIDOT, SELFIE, TONGSIS



Fakir bandwidth

Sebuah frasa populer untuk merujuk pada kondisi di mana akses Internet adalah terbatas. Kata ‘fakir’, atau ‘faqir’, berasal dari bahasa Arab, menunjuk pada kelompok orang kurang mampu yang hidupnya bergantung pada pemberian orang lain. Dalam konteks Indonesia, kata ‘fakir’ hampir selalu digabungkan dengan kata ‘miskin’. Penggabungan kedua kata tersebut menghasilkan penekanan kondisi miskin. Sebagai suatu istilah yang lahir dari lingkungan di mana Wi-Fi telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, ‘fakir bandwidth’ mengekspresikan suatu pernyataan bernada ironi. Ia menyatakan perasaan yang separuhnya dibentuk oleh ikhlas, dan separuhnya lagi dibentuk oleh mengasihi diri sendiri (karena keterbatasan dalam mengakses Wi-Fi), yang dilapisi semangat humor.



Focuser

Tokoh masyarakat serta selebriti yang berfungsi sebagai pihak dengan potensi sebagai pengendali fokus perhatian di *platform* sosial media (Tufekci 2013). Peran tokoh-tokoh tersebut sebagai *focuser* sangat vital mengingat konteks lingkungan teknologi tempat informasi dialami sebagai sesuatu yang

berlimpah. Menulis peranan *focuser* dalam konteks Arab Spring, Tufekci merujuk peran para focuser sebagai pemersatu publik yang berpotensi mudah terpecah, dalam mewujudkan tujuan bersama dalam suatu gerakan sosial. Peran yang dimiliki oleh *focuser* tampak seiring dengan *buzzer* politik.

LIHAT: BUZZER, INFLUENCER

Follower

Sosok pengguna Internet tertentu yang mendaftarkan dirinya untuk mengkonsumsi muatan informasi digital seorang pengguna lainnya. Sosok ini lazim hadir di ruang media sosial atau kanal-kanal informasi Internet.

Dalam penggunaan sehari-hari, *follower* biasanya diucapkan dan dituliskan dalam bahasa Inggris. Ia seperti ingin menegaskan perbedaannya dengan figur-figur lain yang juga mempunyai makna sebagai pengikut dari seseorang yang mempunyai status sosial atau suatu prinsip tertentu. Seseorang bisa menjadi *follower* atas orang lain atas dasar pertemanan dan sukarela. Mungkin ia dilandasi oleh keinginan untuk menjalin hubungan di ruang-ruang Internet, sebagai kepanjangan dan hal tak terpisahkan dari hubungan yang sudah terjalin di luar Internet.

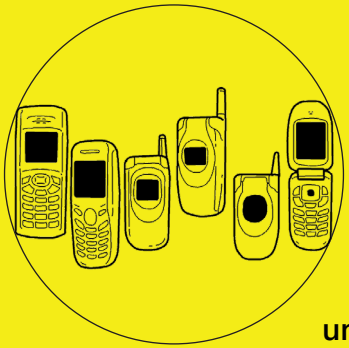


Dalam hal ini, seorang *follower* bisa dilihat sebagai padanan dari *friend* atau teman di Facebook. Hubungan antar *follower* dalam konteks ini

dibayangkan setara. Tetapi kesetaraan ini juga bersifat relatif mengingat untuk menjadi seorang *follower* atau *friend*, seseorang harus melewati fase mengajukan permintaan untuk menjadi salah satunya kepada seseorang tertentu. Dan seseorang harus mempertimbangkan permintaan dari orang-orang lain (baik yang dikenal maupun kurang dikenal) dan memutuskannya lewat menekan tombol *accept* (menerima) atau *reject* (menolak).

Konsep *follower* digunakan sebagai indikator untuk mengukur pengaruh seseorang di ruang-ruang Internet. Dalam ekonomi digital, besarnya jumlah *follower* menjadi ukuran keberhasilan konsumsi informasi yang berbanding lurus dengan pengaruh seseorang sebagai penyedia informasi. Ia dipandang sebagai potensi pembawa pengaruh besar dalam komunikasi publik yang lebih luas. Besaran jumlah *follower*, bagi sebagian orang, juga bisa dipandang sebagai besaran dan peningkatan nilai sosial seseorang dalam komunikasi sehari-hari. Hal ini dimanfaatkan oleh orang-orang lain untuk menjalankan bisnis jual beli *follower*.

LIHAT: AGAN, ADMIN, MIMIN, BUZZER, FOCUSER, INFLUENCER, KONTEN, NETIZEN



Handphone

Handphone adalah handphone. Sekaligus ia adalah lebih dari sekedar handphone. Pertama-tama, handphone adalah satu cara, di antara cara-cara lain, untuk menamai sebuah

handphone. Kamus Besar Bahasa Indonesia merujuknya sebagai ‘telepon genggam’. Website yang kami buat sebagai ruang untuk mencatat temuan-temuan lapangan, misalnya, merujuknya sebagai ‘ponsel’, singkatan dari telepon seluler. Beragam cara ini menunjukkan kebaruan handphone sebagai perangkat teknologi komunikasi. Sekaligus mereka menunjukkan serangkaian usaha yang dibuat untuk membuat sebuah handphone bagian dari keseharian penggunanya.

Terutama dipicu oleh penyatuan teknologi Internet ke dalam handphone, Lim (2011) merujuk sebuah handphone sebagai *a platform of convergence*. Menghubungkan keragaman cara untuk menamai handphone dengan temuan Lim, yang pertama mungkin bisa dijelaskan sebagai cara untuk mengartikulasikan kondisi berada di tahapan ketika penyatuan handphone dengan penggunanya berlangsung secara tidak merata.

LIHAT: KONVERGENSI, TELEPON UMUM, WARTEL, WARNET

Handphone TKW



Pasa masa pemerintahannya, mantan Presiden Susilo Bambang Yudhoyono pernah melontarkan gagasan bagi pemerintah Indonesia untuk menyediakan handphone kepada seluruh buruh migran yang bekerja di Saudi Arabia. Gagasan ini dilandasi oleh argumen bahwa kepemilikan handphone akan membantu mengurangi rasio kekerasan yang dialami oleh para buruh migran. Untuk mendiskusikan

hal tersebut, pada 17 Desember 2010, KUNCI mengadakan Focus Group Discussion di kalangan buruh migran, mantan buruh migran, dan keluarga buruh migran, di Community Center Mandiri, Desa Kekeri, Kecamatan Gunung Sari, Lombok.

Hasil diskusi mengindikasikan pendapat para peserta diskusi bahwa usulan pemberian handphone bagi para buruh migran dinilai tidak efektif. Meskipun bekerja di Saudi Arabia dianggap sebagai berkah bekerja di lingkungan Islam dan peluang untuk menunaikan ibadah haji. Sebagian besar buruh migran yang bekerja di lingkungan sosial Saudi Arabia mengalami tekanan dan beragam pembatasan kebebasan penggunaan fasilitas sehari-hari, yang di banyak kasus, berujung pada kekerasan. Ia meliputi penyitaan barang dan dokumen milik pribadi seperti paspor dan handphone. Lebih jauh para peserta buruh migran mendorong pemerintah untuk lebih mengejar tercapainya kesepakatan formal antarnegara untuk menjamin keselamaatan kerja para buruh migran di negeri tersebut, daripada melakukan kebijakan-kebijakan kecil semacam pemberian handphone.

Hoax

Pemalsuan fakta sebuah informasi yang disebarluaskan kepada khalayak ramai. Dalam artian yang lebih luas, ia dapat bermakna sebagai berita yang kebenaran faktualnya belum dapat diklarifikasi dengan bukti-bukti informasi lain atau kesaksian orang-orang tertentu. Seiring dengan bergesernya percepatan distribusi media informasi dari cetak ke digital, sekaligus mendorong perpindahan kanal-kanal informasi ke ruang-ru-

ang sosial media. Di samping itu, budaya berbagi di media sosial cenderung mendorong persebaran berita palsu yang semakin sulit diuji kebenarannya ketika dihadapkan dengan berlimpah ruahnya ketersediaan informasi.

Di awal kedatangannya di Indonesia, berita melalui Internet dianggap sebagai media demokratis yang juga didukung oleh kebanyakan media cetak. Walaupun demikian, kemungkinan persebaran *hoax* tampak didukung oleh kemungkinan ruang lain dari media cetak yang dikontrol oleh pemerintah. Menurut Hill dan Sen (2005), di awal munculnya Internet, ketika media cetak tidak lagi dapat menampung muatan berita, para jurnalis beralih ke sana, mendorong peran-peran editor, sekaligus menyediakan mereka kesempatan untuk menembus batas-batas sensor pemerintah. Dalam perjalanannya, Internet pun menjadi salah satu instrumen yang digunakan para aktivis mahasiswa untuk menumbangkan rezim Soeharto.



Di era kontemporer Indonesia, persebaran hoax tentu tidak terlepas dengan semangat "*post-truth*" yang sangat erat dengan kemampuan sosial media dalam mengubah keadaan politik. Menurut kamus Oxford, *post-truth* bermakna "terkait dengan atau menandakan keadaan di mana fakta objektif kurang berpengaruh dalam membentuk opini publik daripada seruan terhadap emosi dan kepercayaan pribadi". Bagi Rossiter (2017), *hoax* merupakan bentuk paranoia

yang mengandaikan perpindahan wujud pemerintahan yang tidak lagi fisik tetapi pemerintahan yang bersifat algoritmis. Dengan kata lain, kekuatan algoritmis teknologi sosial media seperti yang terjadi dengan Trump, telah mengambil perwujudan pemerintahan sekaligus dukungan kuasa teknologi yang juga didukung pemerintah dalam artian fisik. Ketika kebenaran menjadi sangat nyata dengan persebarannya, kebenaran kemudian melampaui fakta-fakta yang bersifat nilai kesasihannya dan bergeser pada pengaruh afektif yang dibawanya. Rossiter menambahkan bahwa kebenaran yang dibawa *post-truth* merupakan upaya afirmasi internal terhadap individu, komunitas dan populasi tertentu. Salah satu contoh *hoax* terakhir yang berdampak fatal di Indonesia terjadi ketika berita palsu mengenai 'kebangkitan PKI' berujung kerusuhan di kantor YLBHI Jakarta pada September 2017.[1]

Influencer

Dengan pengaruh kepopuleran seseorang di jejaring internet, *influencer* menjadi sebuah figur yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan

1/ Kantor YLBHI (Yayasan Lembaga Bantuan Hukum Indonesia) Jakarta diserang oleh beberapa organisasi massa seperti Garis, FPI, FKPPI. Hoax menjadi salah satu pemicu utama yang menuduh bahwa aktivitas damai yang bertajuk "Asikasikaksi: Darurat Demokrasi" sebagai tindak lanjut dari pembubaran aktivitas yang terkait dengan pengungkapan sejarah 1965. Kebangkitan PKI menjadi tuduhan utama ditujukan berbarengan dengan kerusuhan ini. Selama 5 jam, puluhan orang yang berada di dalam ruangan terkepung oleh massa yang dipengaruhi oleh hoax yang beredar di sosial media akan kemunculan kembali PKI serta instruksi untuk membubarkan aksi tersebut. Lihat http://www.thejakartapost.com/news/2017/09/18/fake-pki-news-behind-anti-communist-chaos-lbh-ylbhi.html

informasi kepada pengguna lain dalam jumlah yang besar. Selain *follower*, jumlah *likes*, *view*, atau *hit* menjadi pernyataan positif terhadap konten digital yang ia unggah di situs-situs media sosial. Kurang lebih ia berperan sebagai selebriti di dunia maya beroperasi di luar media konvensional seperti televisi atau radio.



Menurut Abidin (2016), melalui akumulasi jumlah follower yang besar, *influencer* memanfaatkannya sebagai keuntungan finansial. Hal ini dilakukan lewat advertorial ke dalam blog atau media sosial yang mereka kelola. Advertorial merupakan kombinasi antara istilah *advertisement* (iklan) dan editorial. Advertorial dimasukkan ke dalam narasi tekstual dan visual atas kehidupan pribadi dan gaya hidup mereka, berhubungan baik di ruang fisik atau digital. Keberhasilan seorang *influencer* dalam membawa popularitas suatu produk komersial, akan menuju kepada banyak tawaran lain untuk mengiklankan produk-produk lain.

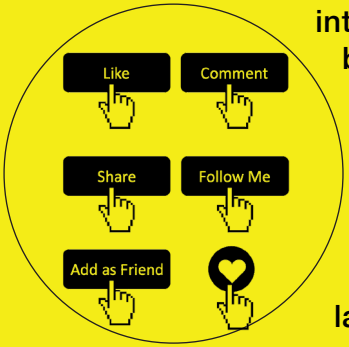
LIHAT: BUZZER, FOCUSER, FOLLOWER

Konten

Konten berasal dari kata bahasa Inggris, *content*, yang secara umum berarti materi dari sesuatu. Persilangan budaya media dan teknologi komunikasi melahirkan pertumbuhan istilah-istilah baru yang terdengar seperti dicabut begitu saja dari bahasa Inggris. Perkembangan penggunaan kata *content* sejalan dengan perkembangan bisnis

informasi dan pengetahuan lewat media sosial.

Untuk bisa bertahan dalam iklim media baru diperlukan keahlian untuk memperbarui strategi pemasaran yang mengandalkan keunikan muatan informasi melalui jejaring internet. Muatan ini dapat berwujud citra, video, atau teks-teks penunjang yang dianggap bisa menambah nilai berita, keunggulan sebuah produk, sekaligus merangsang penjualannya.



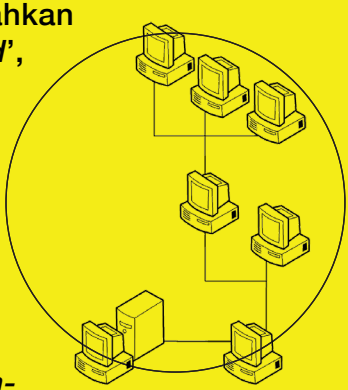
Kesadaran baru untuk mengelola muatan sebuah kanal informasi dan pengetahuan dengan cara-cara baru ini mengarah kepada pembentukan profesi baru seperti *content producer* atau *creative producer.*

Konvergensi

Perkembangan teknologi tidak hanya menuju pada penambahan dan percabangan fungsi dari sebuah perangkat teknologi, yang disertai dengan penyatuan dan keterhubungan data dan materi di dalamnya yang dirujuk sebagai konvergensi media, atau *media convergence*. Seperti digambarkan oleh Jenkins (2006), ia juga disertai dengan perubahan logika budaya yang mempengaruhi pengaturan hubungan antara pengguna teknologi, pemilik perusahaan teknologi media, serta pengolahan pesan dan materi media tertentu. Konvergensi media, masih menurut Jenkins, juga disertai dengan proses

definisi ulang asumsi-asumsi lama menyangkut makna pengguna, rute-rute perjalanan yang dilalui oleh materi informasi dan pengetahuan lewat sirkuit-sirkuit yang tak terduga dan tak dinaungi oleh peraturan tertentu, bagaimana media dikonsumsi, serta bagaimana kebijakan-kebijakan media dibuat.

Situasi dalam lingkungan konvergensi, dalam riset Benkler (2006), diistilahkan sebagai kondisi '*networked*', atau berada dalam jaringan yang menyatu. Dalam tingkatan yang paling sederhana, untuk saling membagi dan menggandakan file telah menjadi norma dari hidup dan bekerja di, seperti istilah Benkler, *networked information economy*. Ia menganalisa kemunculan praktik-praktik sosial baru di mana budaya partisipasi diterjemahkan dan dioperasionalisasikan untuk membentuk produksi kerja bersama yang diorganisir secara independen. Menurut Benkler, hal ini mendefinisikan ulang sistem otoritas dan mempresentasikan pendekatan 'nonpasar' untuk menantang dominasi model bisnis berbasis kepemilikan.



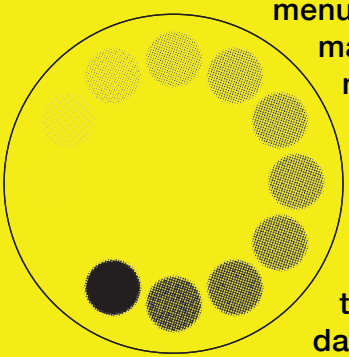
LIHAT: HANDPHONE, (NGE)MIX

(nge)Lag

Berhentinya respon keterhubungan muatan informasi digital terhadap pengguna Internet. Nge-*lag* juga terkadang disebut nge-*hang* atau *trouble* yang bermakna terputusnya fungsi

perangkat digital ketika digunakan. Dalam praktiknya, ngelag memiliki makna yang meluas dan tidak hanya terbatas pada tidak berjalannya fungsi antarmuka. Bentuk ngelag dapat berupa berhentinya buffering, unduhan atau kemacetan tampilan muatan informasi digital lainnya.

Ungkapan ngelag mengindikasikan usaha untuk memahami kelambatan dalam kecepatan arus komunikasi kontemporer. Pada akhir 1990an, diantara para pengguna Internet baru di Indonesia, hal ini diungkapkan dengan kalimat-kalimat yang memohon kesabaran, mungkin terhadap diri sendiri, dengan "sambil menunggu gambar ini termuat, mari kita menunggu sambil menyeduh kopi terlebih dulu." Ada kepasrahan dalam kata ngelag. Ia adalah kepasrahan yang berasal dari pengertian akan teknologi infrastruktur lokal yang jauh dari sempurna. Sekaligus ia disertai dengan semacam kegigihan untuk menjalani kelambatan tersebut, karena yakin bahwa ia hanya berlangsung sementara.



Mengutip Lyotard, Nunes (2011) menyebutkan bahwa dalam pemahaman kegagalan teknologi sebagai *glitch* menyiratkan sebuah ideologi eksploitatif terhadap teknologi sebagai "*logic of maximum performance*." Tentu ngelag memiliki kecairan makna yang lebih tinggi dibandingkan dengan glitch. Namun, di sisi lain, *glitch* melibatkan makna kegagalan teknologi yang tidak hanya bersifat negatif tetapi di sisi lain bersifat positif. Kedua makna ini bertumpang tindih

ketika menempatkan teknologi Internet dengan kestabilan yang tidak pernah utuh. Walaupun demikian, menurut Goriunova dan Shulgin (2008), *glitch* dipandang sebagai sesuatu yang marginal bertumpu pada kemungkinan tak terbatas sebuah teknologi. *Glitch* pada praktiknya diciptakan oleh fungsionalitas dan disfungsionalitasnya sebagai tanda-tanda dari (dis)fungsi, (re)aksi dan (e)mosi yang diupayakan dalam pembuatan komputer oleh manusia.

Berangkat dari sini, dengan adanya kegagalan daya, *glitch* kemudian mengandaikan sebuah gangguan terhadap sistem yang ideal. Dengan kata lain, pendekatan *glitch* dalam ngelag, dapat dimaknai dengan sebuah keadaan yang tidak hanya bermakna kerusakan (*error*) atas kemampuan sebuah perangkat teknologi, tetapi menyisakan potensi kreatif dari kerusakan terhadap sistem yang sudah ajeg.

Lucky Plaza

Saat riset kami jalankan, Lucky Plaza merupakan salah satu pusat penjualan handphone dan barang-barang elektronik di Batam.

Mimin

Sebutan lain dari admin.

LIHAT: ADMIN

(nge)Mix

Istilah yang digunakan oleh sebagian remaja di Pati untuk merujuk kepada *chatting*, aktivitas

percakapan terutama di *platform* online semacam Facebook. Siapa yang pertama kali memulai memperkenalkan istilah ini tidak diketahui. Yang jelas ia adalah istilah populer yang digunakan sebagai ajakan *chatting*. Istilah ini adalah gabungan dari imbuhan bahasa Jawa 'nge' dan kata kerja dalam Bahasa Inggris, '*mix*' yang berarti 'campur', 'gabung' atau 'kombinasi'. Pemakaian awalan 'nge' umumnya berfungsi untuk merubah kata benda menjadi kata kerja. Dalam kasus ini, 'nge' sepertinya lebih berfungsi untuk membantu penyerapan kata asing '*mix*' ke dalam pemakaian bahasa sehari-hari.

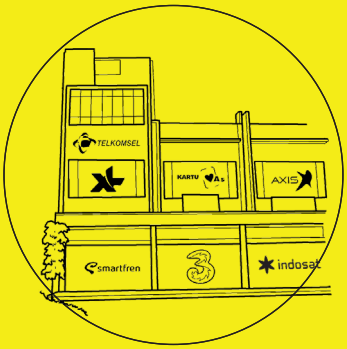


Kemungkinan lain dari pemakaian 'mix' adalah untuk menandai perbedaan antara *chatting* yang berlangsung dengan mediasi Internet dari aktivitas percakapan, ngobrol, yang berlangsung dalam lingkungan non-Internet. Ngemix berarti mencampurkan, bercampur, atau membuat menjadi campuran. Dalam suatu percakapan, orang-orang saling bertukar cerita dan pengalaman. Apa yang mereka pikirkan dan rasakan bercampur. Seseorang mungkin memulai percakapan dengan satu cerita, lantas ditimpali oleh seseorang lain dengan sebuah anekdot. Seseorang yang lain akan menambahkan cerita yang lain. Hal yang sama akan berlangsung terus-menerus sehingga percakapan menjadi makin hidup dan ramai. Hidup dan ramai adalah karakter yang mengindikasikan percakapan yang menyenangkan. Dan karena itu *chatting* menjadi aktivitas yang digemari.

Cermati kembali diskusi tentang makna Konvergensi di bagian lain buklet ini. Kamus Besar Bahasa Indonesia merujuk kepada pengertian Konvergensi sebagai “keadaan menuju satu titik pertemuan”, atau “memusat”. Menghubungkannya dengan makna (nge)Mix, maka konvergensi bisa dipanjangkan menjadi tidak hanya sebagai penyatuan materi, data, dan materi, dari beragam *platform* yang difasilitasi oleh Internet, di dalam sebuah perangkat teknologi. Konvergensi adalah juga sebuah keadaan di mana hubungan antar-manusia direkonstruksi, dan bersamaan dengan hal itu, model hubungan baru tercipta.

LIHAT: KONVERGENSI

Mural HP



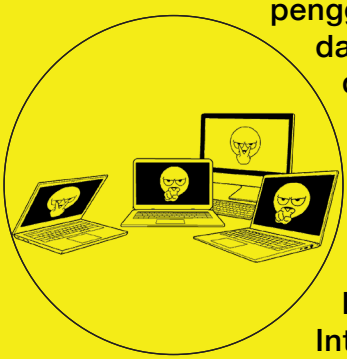
Tembok-tembok toko, rumah, dan aneka gedung, yang digunakan sebagai media iklan beragam penyedia telekomunikasi seperti Telkomsel, XL, Simpati, Axis, atau IM-3, saat kami melakukan riset sepanjang 2010-2012 terutama di Indramayu dan Lombok. Ia membentuk lanskap kota dan seperti terus menerus mengingatkan penduduk kota akan pentingnya setia kepada merek tertentu. Sekaligus ia membuktikan bahwa visualisasi kota selalu jadi wilayah yang rentan untuk diobrak-abrik oleh komersialisasi produk apapun.

Nagoya Hill Superblock

Saingan utama Lucky Plaza sebagai pusat penjualan handphone dan barang-barang elektronik lain di Batam.

Netizen

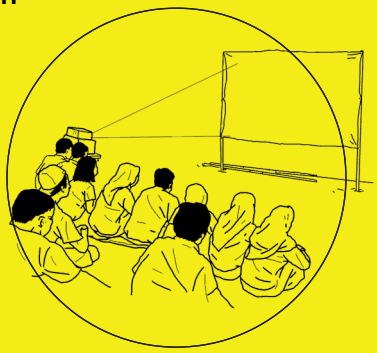
Imajinasi abstrak dan nonfisik tentang komunitas masyarakat sebagai sebuah entitas yang berada di ruang Internet. Netizen merupakan penggabungan dari kata *net* dan *citizen*. Ia kerap juga disebut sebagai warganet. Sebagai sebuah konsep, penggunaan *netizen* mengindikasikan kesadaran bahwa karakter utama dalam praktik komunikasi di ruang-ruang Internet dibentuk oleh soal menyaksikan dan disaksikan. Ia memberikan pandangan mendalam tentang nilai penting dari penciptaan citra tertentu dari seseorang di ruang-ruang tersebut.



Nobar

Kegiatan mendengar atau menonton konten audio-visual bersama-sama. Nobar merupakan singkatan dari “nonton bareng.” Kata “bareng” dalam praktik nobar mengacu kepada kondisi bahwa ia dilakukan secara bersama-sama dengan banyak orang. Ia juga mengacu kepada kondisi bahwa ia dilakukan untuk menonton sesuatu yang ditayangkan secara langsung.

Penggunaan nobar awalnya diterapkan untuk mengacu kepada kegiatan menonton bersama dari layar televisi atau bioskop. Aktivitas nobar mengingatkan pada menonton film-film di tipe bioskop misbar (gerimis bubar) yang dilakukan secara kolektif. Kebersamaan dalam bioskop misbar separuhnya didorong oleh instruksi aparatus negara untuk menonton film-film dengan muatan yang diinginkan oleh negara. Ia separuhnya lagi didorong oleh kebutuhan konsumsi film yang sulit dipenuhi lewat infrastruktur media pribadi, dan harus difasilitasi oleh lembaga-lembaga formal buatan negara.



Kebersamaan dalam nobar, terutama di lingkungan teknologi komunikasi terkini, difasilitasi oleh teknologi *streaming* dan kapasitas kecepatan Internet yang tinggi. Mengingat tiap wilayah mempunyai kapasitas streaming yang tidak merata, praktik nobar dijalankan dengan melakukan banyak penyesuaian. Sebagai contoh, nobar juga dipakai sebagai istilah untuk menunjuk pada kegiatan menonton dari handphone masing-masing yang dilakukan bersama-sama. Hal ini terutama berlaku pada kegiatan menonton siaran langsung pertandingan sepak bola atau jenis olahraga lain.

Replika

Suatu konsep yang dipakai untuk merujuk pada handphone nonasli. Dalam percakapan sehari-hari, penggunaan kata ‘replika’ sering

dipakai sebagai lawan dari handphone buatan Cina. Barang-barang replika dianggap sebagai produk dengan mutu kurang baik, lebih buruk dari semua yang diproduksi di Cina.

Selfie



Praktik memotret diri sendiri dengan menggunakan fasilitas kamera yang ada di handphone. Bagi sebagian orang, selfie memberi kesan sesuatu yang dangkal. Ia seolah dilakukan dengan tanpa tujuan, hanya menegaskan kesaksian keberadaan di suatu tempat, pada waktu tertentu. Alih-alih menganggapnya sebagai kegiatan yang sia-sia dan tak produktif, penelitian seputar wacana selfie yang dilakukan oleh Abidin (2016) mendorong untuk melihatnya lebih dalam sebagai praktik menampilkan diri di media sosial yang bisa mencapai *subversive frivolity*, hal-hal sepele yang subversif. Abidin mendorong penelitian-penelitian untuk melihat selfie sebagai sesuatu yang menyimpan kekuatan besar, tapi cenderung diremehkan.

Siasat HP

Penelitian kami di Pondok Pesantren Mbah Fayomi (Pati) dan Pondok Pesantren Banu Sanusi (Lombok) menunjukkan bahwa handphone dianggap sebagai jenis teknologi yang berpotensi mengganggu konsentrasi belajar para

santri. Salah satu alasan umum yang dikemukakan para pengelola kedua pondok pesantren tersebut adalah bahwa kepemilikan handphone akan mendorong para santri untuk berpacaran, atau terlalu banyak menghabiskan waktu dengan menonton sesuatu lewat Internet. Semua itu dianggap kurang sehat bagi kelancaran belajar. Kepemilikan handphone dianggap sebagai suatu pelanggaran. Dan bagi para santri yang melakukannya akan mendapatkan konsekuensi berupa beragam tindakan pendisiplinan. Para santri bebas menggunakan handphone ketika berada di luar lingkungan pesantren (misalnya ketika mereka pulang ke rumah masing-masing). Tetapi begitu berada di lingkungan pesantren, handphone adalah terlarang.



Hal ini mendorong kemunculan beragam siasat untuk menyembunyikan handphone di dalam lingkungan pesantren. Beberapa trik yang biasa dilakukan oleh para santri adalah menaruh handphone di sela-sela lubang di atas atap, menyembunyikan handphone di bawah bantal, atau di dalam pakaian, memakai handphone dalam selimut.

SMS Fitnah

Presiden Susilo Bambang Yudhoyono (SBY) menggelar jumpa pers khusus menyikapi beredarnya SMS yang menyudutkan dirinya. Merasa

difitnah, SBY membantah tuduhan-tuduhan tersebut. Berikut pidato lengkap SBY saat berbicara di Bandara Halim Perdanakusuma, sesaat sebelum keberangkatannya ke Kalimantan Barat, Senin (30/5/2011):

"Saudara-saudara, selama dua hari libur, saya menerima tamu dan bertemu dengan banyak sahabat. Kita bicarakan banyak hal termasuk yang beredar di masyarakat, berkaitan dengan pemberitaan yang tidak jelas sumbernya, mengandung fitnah yang sangat keterlaluan. Kalau bicara fitnah, banyak orang negeri ini yang menjadi korban, saya salah satunya.



Selama mengemban amanah melalui pemilu yang sah dan demokratis, saya kira ratusan fitnah datang kepada saya.

Selama ini saya memilih diam. Satu kali dua kali manakala fitnah itu keterlaluan, maka demi nama baik dan merupakan hak saya, saya perlu memberi penjelasan. Banyak saudara-saudara kita di republik ini yang juga sering jadi korban fitnah. Tapi mereka tidak percaya, tidak bisa bicara dan tidak punya ruang. Mudah-mudahan yang saya sampaikan ini bisa mewakili mereka yang selama ini menjadi korban fitnah.

Saudara, sebagai WNI dan kepala negara saya sedih dan prihatin jika ada saudara kita memiliki perilaku menyebar fitnah tanpa beban apapun, tanpa merasakan. Tadinya saya berharap dengan teknologi informasi yang berkembang seperti SMS, Twitter, BB dan semua jenis media online itu

bisa meningkatkan kehidupan bangsa. Itu yang harus dilakukan, bukan media itu digunakan untuk menyebarkan fitnah dan pembunuhan karakter, caci maki terhadap siapapun. Bukan cuma saya, tapi siapapun yang jadi korban teknologi informasi dewasa ini.

Saudara, apa yang saya ketahui, fitnah yang dilemparkan oleh seseorang dari tempat gelap sangat luar biasa. Saya katakan dengan bahasa terang, mereka tidak bertanggungjawab, tidak ksatria, pengecut karena tidak menampakkan diri. Janganlah terus menerus menyebarkan racun fitnah. Muncullah secara ksatria, mari kita berhadapan demi hukum dan keadilan. Itu 1.000 persen tidak mengandung kebenaran. Katanya ada mega skandal Bank Century, itu-itu lagi. Disebutkan tindakan saya yang tidak terpuji. Ada lagi dikatakan PD punya tabungan Rp 47 triliun dan demokrat harus menjelaskan. Terbalik logikanya. Dia yang menuduh dia yang membuktikan. Jangan lakukan sesuatu dengan sembunyi melalui apa yang beredar sekarang ini.

Zaman dahulu dengan alasan demokrasi belum mekar, belum ada kebebasan berbicara dan organ kekuasaan negara bisa ambil tindakan. Mungkin orang takut sampaikan pendapatnya. Sekarang tersedia media massa yang mendiskreditkan di antara kita. Ada tersedia dan sah. Silahkan saja, itu bagian dari kebebasan berbicara. Saya tidak bisa menerima jika cara seperti itu berlangsung di negeri kita.

Saya menyeru supaya tidak diteruskan. Saya juga menyeru mereka yang difitnah untuk menggunakan haknya. Saya ingin menyeru pada masyarakat Indonesia, janganlah negeri ini jadi tanah dan lautan fitnah, tidak akan mencerdaskan bangsa. Marilah kita menjadi bangsa yang benar-

benar beradab, *civilized*. Justru saat ini kita harus menyatukan langkah untuk bekerjabersama meningkatkan kesejahteraan rakyat. Saya juga ingatkan, muncul situasi sekarang ini kegiatan mengadu domba satu sama lain. Mari kita *aware* satu sama lain. Saya juga imbau media massa, yang punya peran sangat luhur juga, arif lah. Bayangkan kalau sebuah sumber yang sangat tidak jelas diangkat menjadi sumber berita. Rakyat kita ini dapat apa. Mestinya kita bersyukur ketika negeri kita saat ini memiliki momentum, telah melalui masa gelap. Jangan kita merugi energi kita habis untuk menghadapi hal-hal seperti ini. Kehidupan yang bermoral, beretika, beradab, segalanya dipertanggungjawabkan secara ksatria, tidak pengecut".

LIHAT: HOAX



(nye)tatus

(nye)tatus merujuk pada praktik menulis status pada *platform* media sosial. Menulis hal-hal terbaru tentang situasi diri sendiri dalam laman Facebook, Twitter, atau Instagram, dan melengkapinya dengan gambar dan link yang relevan, merupakan bagian tak terpisahkan dari praktik komunikasi masa kini. Tidak ada aturan tertentu dalam menulis sebuah status. Ia bisa pendek, panjang. Seseorang bisa membaca, menikmati, dan mempelajari status-status yang dibuat oleh orang lain. Lalu ia bisa menerapkannya dalam menulis statusnya sendiri.

Menulis status berkembang menjadi suatu keahlian yang bisa mengundang kekaguman, atau beragam respon positif dan negatif dari orang lain. Ia juga muncul sebagai sesuatu yang umum, alamiah, dan menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari; ia dipandang sama seperti berbicara kepada diri sendiri, atau kepada orang lain.

LIHAT: NETIZEN

Telepon Umum

Telepon umum adalah bagian dari layanan fasilitas umum yang disediakan oleh PT. Telekomunikasi Indonesia. Warnanya yang biru cerah membuatnya mudah ditemukan. Koin adalah bentuk uang yang paling umum dipakai untuk menggunakan telepon umum. Telepon umum hanya bisa dipakai untuk melakukan panggilan lokal. Sebagian telepon umum sudah dilengkapi dengan alat pembayaran lain berupa kartu telepon. Kartu telepon ini dikeluarkan oleh PT. Telekomunikasi Indonesia Tbk dan bisa digunakan untuk melakukan panggilan interlokal (Sambungan Langsung Jarak Jauh). Tetapi tidak semua telepon umum dilengkapi dengan alat pembayaran kartu telepon.



Telepon umum pernah menjadi andalan utama bagi mereka yang tidak mempunyai fasilitas telepon pribadi di rumah. Ketergantungan kepada telepon umum menunjukkan layanan jaringan telepon tetap yang tidak merata. Bilik-bilik

telepon umum biasa ditempatkan di titik-titik strategis di jalanan. Saat kami mulai melakukan penelitian ini, kondisi perkembangan teknologi handphone belum seperti sekarang. Kepemilikan smart phone, merujuk ke jenis teknologi handphone terbaru yang terhubung dengan Internet, masih sangat terbatas. Tetapi handphone sudah sepenuhnya diadopsi sebagai perangkat teknologi komunikasi baru.

Di banyak tempat, sebagian besar bilik-bilik telepon umum bahkan sudah tidak dipakai sama sekali. Seringkali mereka berada dalam kondisi terbengkalai dan rusak. Kondisi terkini telepon umum, menunjukkan kronologi perkembangan teknologi, yang sekaligus berkelindan dengan cara-cara pilihan, yang dianggap lebih nyaman, untuk berkomunikasi.

LIHAT: WARTEL



Terciduk

Istilah ini terkadang ditulis dengan beragam gaya penulisan seperti *terciduq* atau *tercyduq*. Ungkapan yang seringkali dilengkapi dengan *hashtag* #terciduk bermakna tertangkap basahnya seseorang atau sebuah peristiwa melalui kejelian pengawasan pengguna Internet. Istilah ini dulunya lazim digunakan untuk menjelaskan tertangkapnya seorang pelaku kriminal oleh petugas keamanan.

Sejalan dengan perkembangan penyebaran informasi Internet, makna terciduk tidak hanya

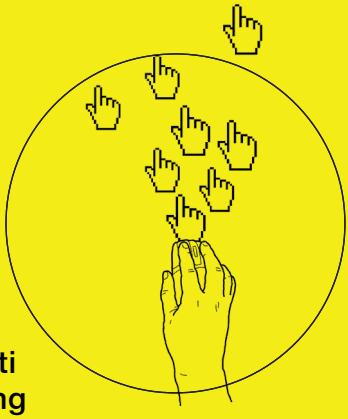
terbatas pada pengawasan terhadap bentuk kejahatan atau berita yang merugikan seseorang atau sebuah kelompok. Ia meluas menjadi sesuatu yang positif. Ia menjadi sebuah ungkapan kesengajaan untuk menegaskan kehadiran sebuah unggahan informasi atau konten digital lainnya yang cenderung bersifat seolah-olah tidak disengaja terlacak oleh distribusi informasi Internet.

Tongsis

Singkatan dari Tongkat Narsis, atau *selfie stick*. Popularitas tongsis meningkat seiring dengan kenaikan nilai praktik selfie.

LIHAT: EKSIS, SELFIE

Viral



Keadaan yang menegaskan persebaran luas sebuah konten informasi Internet yang terus menerus dibagikan dari satu pengguna ke pengguna yang lain. Seperti virus, sebuah informasi yang viral, akan muncul berulang kali, sekaligus menjadi objek yang terus dibicarakan di dunia maya. Sesuatu yang menjadi viral, atau diviralkan, juga bisa menjelma menjadi ancaman nyata. Karena ia berarti tersebarnya sebuah informasi, pengetahuan, atau bukti, yang seharusnya tersimpan rapat. Dalam konteks ini, viral menandakan sesuatu yang bocor, atau dibocorkan.

LIHAT: NETIZEN

Warnet

Warung Internet, atau Warnet, adalah tempat akses Internet untuk umum. Kata “warung” menunjukkan transaksi ekonomi yang menyertai penggunaan komputer dan jaringan Internet yang disediakan, seperti halnya transaksi jual-beli yang terjadi di sebuah warung. Skala bisnis warnet mempengaruhi jumlah bilik tempat akses Internet. Warnet kecil bisa jadi hanya mempunyai 10 bilik saja. Sementara warnet besar bisa mempunyai lebih dari 30 bilik, dan dilengkapi dengan kafe atau ruang kerja di mana para pengguna bisa mengakses jaringan Internet lewat laptop-laptop yang mereka bawa sendiri.



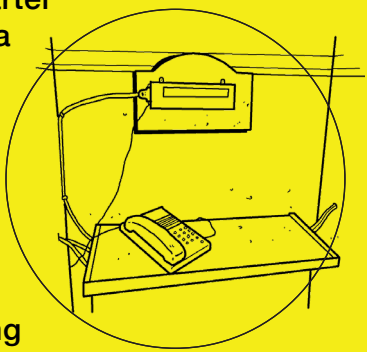
Sebagai sebuah infrastruktur, sebuah warnet bergantung kepada keberadaan infrastruktur-infrastruktur lain yaitu komputer dan Internet. Di beberapa tempat, bisnis warnet berawal dari bisnis Rental Komputer, atau dalam kasus Indramayu, dari bisnis kios handphone. Rental Komputer, atau sering disingkat dengan Rental, adalah tempat sewa komputer untuk umum. Sebagian besar pengguna rental adalah pelajar, mahasiswa, atau siapapun yang membutuhkan komputer sebagai alat kerja utama. Ketergantungan yang makin tinggi dengan Internet membuat transisi sebuah rental ke warnet berjalan seperti sebuah hal yang semestinya berlangsung. Sebagian besar handphone yang dijual di kios-kios handphone berjenis smartphone dengan Internet tertera di dalamnya. Sebuah warnet yang diba-

ngun di samping sebuah kios handphone adalah tambahan ruang akses Internet yang dibutuhkan bagi para pelanggan.

LIHAT: ALFINDO CELLULAR INTERNET, AGEN TEKNOLOGI INFORMAL

Wartel

Sebagai pilihan lain dari telepon umum, Warung Telekomunikasi, yang biasa disingkat dengan Wartel, menjadi andalan untuk melakukan panggilan lokal dan interlokal. Hal ini disebabkan karena tidak semua telepon umum bisa dipakai untuk melakukan panggilan interlokal. Tarif menelepon di wartel biasanya lebih mahal—jika dibandingkan dengan melakukannya lewat telepon rumah. Antara satu wartel dengan yang lain, tidak ada keseragaman tarif telepon. Para pengguna biasanya mempunyai wartel-wartel langganan, dengan tarif telepon bersahabat, yang selalu dituju. Meskipun demikian wartel menjadi infrastruktur pengganti yang selalu dicari. Untuk mengantisipasi problem-problem yang menyertai pemakaian telepon umum—koin macet, kotak telepon rusak, dan lain-lain—wartel juga populer digunakan untuk melakukan panggilan lokal.



Sebagian besar wartel di kota-kota Indonesia dikelola oleh institusi nonpemerintah, atau bagian dari bisnis keluarga. Bilik-bilik wartel biasanya bukan di jalanan, tapi menempati bangunan khusus. Pada bisnis wartel yang besar bisa didapatkan lebih dari lima atau sepuluh bilik tele-

pon. Banyak wartel yang ditempatkan di ruangan khusus di rumah pengelolanya. Pada wartel yang berada di dalam rumah, fasilitas umum dan milik pribadi menyatu.

Di Desa Trisi, salah satu lokasi penelitian kami di Indramayu, tidak semua keluarga memiliki fasilitas telepon tetap. Meskipun demikian, para penduduk desa juga tidak lagi menggunakan layanan telepon umum. Seperti terjadi di banyak tempat lain, wartel sudah lama kehilangan pelanggannya. Para pengguna wartel beralih ke handphone.

Dalam ingatan Mas Sigit, pemilik Trisi Komsel, sebuah kios jual-beli handphone, yang berlokasi persis di belakang Pasar Trisi, masa keemasan bisnis wartel dikatakannya terjadi pada periode tahun 2001 sampai 2005. Di periode itu, ia juga ikut serta menjadi salah satu pengelola bisnis wartel. Saat itu arus lalu lintas telepon ke luar negeri sedang sangat ramai. Mengingat peluang keuntungan yang diperoleh, banyak orang ikut-ikutan membuka wartel, meski akhirnya semua mati satu demi satu, tidak kuasa menahan gempuran popularitas handphone. Seiring dengan usaha wartel yang lesu, Mas Sigit mulai membuka kios jual-beli handphone yang dinamainya, Trisi Komsel.

LIHAT: TELEPON UMUM

Referensi

Abidin, Crystal. 2016. "'Aren't these just young, rich women, doing vain things online?': Influencer Selfies as Subversive Frivolity," dalam *Social Media + Society*, April-Juni 2016, 1-17.

Appadurai, Arjun. (1996). *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. Cambridge: Harvard University Press.

Baulch. Emma. (2013). "Longing Band Play at Beautiful Hope", dalam *International Journal of Cultural Studies*, 16(3), 289-302.

Benkler, Yochai. 2006. *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven: Yale University Press.

Clifford, James. (1997). *Routes: Travel and Translations in the Twentieth Century*. Cambridge: Harvard University Press.

De Certeau, Michel. (1988). *The Practice of Everyday Life*. Los Angeles & London: University of California Press, Berkeley.

De Souza e Silva, Adriana. (2006). "From Cyber to Hybrid: Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces", dalam *Space and Culture*, 9(261), 261-278.

Goriunova, Olga dan Alexei Shulgin. (2008). "Glitch" dalam Matthew Fuller (ed). *Software Studies: A Lexicon*. Cambridge & London: MIT Press, 110-118.

Gupta, Akhil dan James Ferguson. (1997). "Discipline and Practice: 'The Field' as Site, Method, and Location in Anthropology', dalam Akhil Gupta dan James Ferguson (eds.). *Anthropological Locations: Boundaries and Grounds of a Field Science*. Berkeley: University of California Press, 1-46.

Jenkins, Henry. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.

Hill, David T. dan Khrisna Sen. (2005). *The Internet in Indonesia's New Democracy*. Oxon & New York: Routledge.

Larkin, Brian. (2008). *Signal and Noise: Media, Infrastructure, and Urban Culture in Nigeria*. Durham: Duke University Press.

Larkin, Brian. (2013). "The Politics and Poetics of Infrastructure" dalam *The Annual Review of Anthropology*, 42, 327-43.

Lim, Merlyna. (2011). *@crossroads: Democratization & Corporatization of Media in Indonesia*. Arizona & Jakarta: Participatory Media Lab at Arizona State University & Ford Foundation.

Manuel Castells. (1996). *The Information Age: Economy, Society, and Culture Vol 1: The Rise of Network Society*. Malden & Oxford: Blackwell Publishers.

Manuel Castells. (2001). *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*. Oxford & New York: Oxford University Press.

Mimi Sheller dan John Urry. (2006). "Introduction: Mobile Cities, Urban Mobilities" dalam Mimi Sheller dan John Urry (Eds.). *Mobile Technologies of the City*. Oxon & New York: Routledge.

Mrazek, Rudolf. (2002). *Engineers of Happy Land: Technology and Nationalism in a Colony*.

Princeton and Oxford: Princeton University Press.

Narayan, Kirin. (1993). "How native is a 'native' anthropologist?", dalam *American Anthropologist*, 95, 671-686.

Nunes, Mark. (2011). "Error, Noise, and Potential: The Outside of Purpose" dalam Mark Nunes (Ed). *Error: Glitch, Noise and Jam in New Media Cultures*. New York & London: Continuum, 3-26.

Prensky, Marc. (2001). "Digital Natives, Digital Immigrants", dalam *On the Horizon*, 9(5), 1-6.

Rossiter, Ned. (2017). "Paranoia is Real: Algorithmic Governance and the Shadow of Control," dalam *Media Theory*, 1(1), 88-102.

Rushkof, Douglas. (2006). *Screenagers: Lessons in Chaos from Digital Kids*. New York: Hampton Press.

Sundaram, Ravi. (2009). *Pirate Modernity: Delhi's Media Urbanism*. Oxon & New York: Routledge.

Tapscott, Don. (1998). *Growing up digital: The rise of the Net Generation*. New York: McGraw-Hill.

Tsing, Anna Lowenhaupt. (2000). "Inside the Economy of Appearances," dalam *Public Culture*, 12 (1), 115-144.

Tufekci, Zeynep. (2013). "Not this One": Social Movements, the Attention Economy and Microcelebrity Networked Activism," dalam *American Behavioral Scientist*, 57(7), 848-870.

Urry, John. (2002). "Mobility and Proximity" dalam *Sociology*, 36 (2), 255-74.

Urry, John. (2004). "Connections" dalam *Environment and Planning D: Society and Space*, 22, 27-37.

Visweswaran, Kamala. (1994). *Fictions of Feminist Ethnography*. Minneapolis & London: University of Minnesota Press.

Williams, Raymond. (1983). *Keyword: A Vocabulary of Culture and Society*. New York: Oxford University Press.

Website

Kultur Cell http://kulturcell.kunci.or.id

Clickerati Kids: Who are they? http://www.prof2000.pt/users/lpitta/de-2/clickerati.htm (diakses pada 30 Mei 2014)

KUNCI Cultural Studies Center

KUNCI memantapkan posisinya untuk tidak menjadi ini ataupun itu dalam batasan-batasan disiplin yang ada sambil terus berupaya meluaskan batas-batas tersebut. Keanggotaan kolektif ini bersifat terbuka dan sukarela, dan sejauh ini anggota-anggotanya menunjukkan ketertarikan bersama pada eksperimen kreatif dan penyelidikan spekulatif yang berfokus pada persinggungan antara teori dan praktik. Sejak didirikan pada 1999 di Yogyakarta, Indonesia, KUNCI berkecimpung dengan produksi dan berbagi pengetahuan kritis melalui publikasi media, perjumpaan lintas disiplin, riset-aksi, intervensi artistik dan pendidikan ugahari baik di dalam maupun antara ruang-ruang komunitas.

http://kunci.or.id



KUNCI Publication

ISBN: 978-602-19692-3-6

