



UNIVERSITAS
INDONESIA

Veritas, Probitas, Justitia | Est. 1849

INTERAKSI SOSIAL DALAM DESAIN INTERAKSI

Disampaikan Oleh:
Harry B. Santoso, PhD

AGENDA

- Mekanisme Sosial
- Media Sosial
- Telepresence
- Sharable Technologies



A hand is shown writing on a bright green sticky note with a silver pen. The background features a wooden desk with various items: a smartphone displaying a home screen with app icons like Messages, Weather, Notes, Photos, and Music; several handwritten notes and diagrams; and a yellow highlighter. One note has a hand-drawn smartphone with the word 'Twitter' written on it. Another note shows a list of tweets with a 'Chicago' tag. The overall scene suggests a workspace for brainstorming or research.

MEKANISME SOSIAL

Mengapa kita perlu memahami interaksi sosial ?

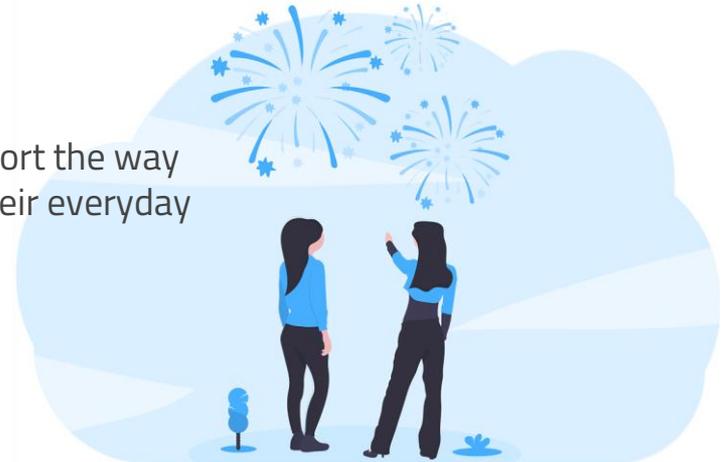


Mengapa kita perlu memahami interaksi sosial ?

“

Designing interactive products to support the way people **communicate and interact** in their everyday and working lives.

Preece, Sharp and Rogers (2015)

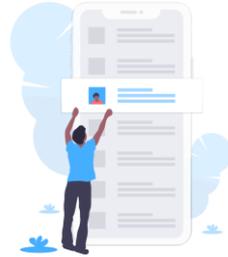


IMPLIKASI INTERAKSI SOSIAL TERHADAP PRODUK

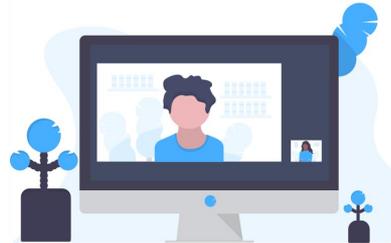


JENIS KOMUNIKASI SECARA UMUM

Different Time
(**asynchronous**)



Same Time
(**synchronous**)



Same Place
(**in person**)

Different Place
(**online**)

“

Terdapat empat jenis komunikasi secara umum berdasarkan tempat dan waktu

Smith, R. L.
(2012)

JENIS KOMUNIKASI SECARA UMUM (1)

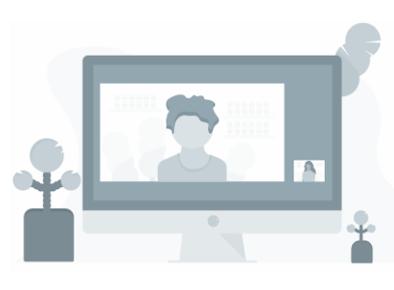
**Different Time
(asynchronous)**



**Same Time
(synchronous)**



**Same Place
(in person)**



**Different Place
(online)**

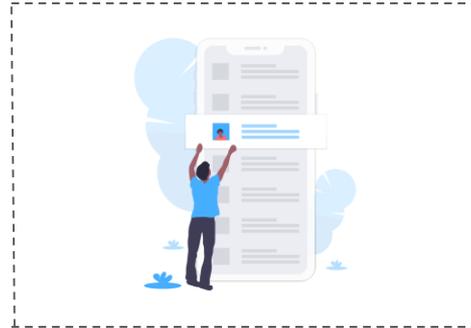
“

Contoh komunikasi
asynchronous - in person :

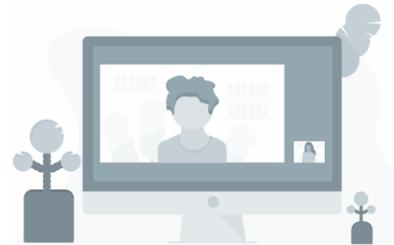
Menggunakan post it
yang di tempel di kulkas
untuk memberitahu daftar
bahan masakan yang ingin
dibeli hari ini

JENIS KOMUNIKASI SECARA UMUM (2)

Different Time
(asynchronous)



Same Time
(synchronous)



Same Place
(in person)

Different Place
(online)

“

Contoh komunikasi
asynchronous - online :

Menanggapi sebuah thread di
forum santai di SceLe
Fasilkom UI

JENIS KOMUNIKASI SECARA UMUM (3)

Different Time
(asynchronous)



Same Time
(synchronous)



Same Place
(in person)



Different Place
(online)

“

Contoh komunikasi
synchronous - in person :

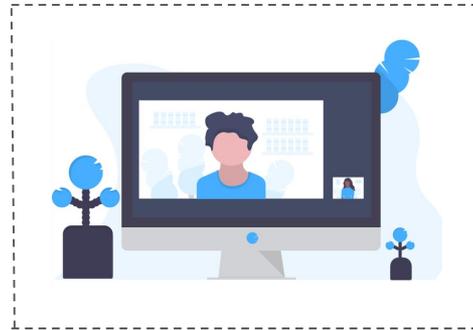
Rapat BEM Fasilkom UI di
Rubem yang dihadiri seluruh
BPH BEM Fasilkom UI

JENIS KOMUNIKASI SECARA UMUM (4)

Different Time
(asynchronous)



Same Time
(synchronous)



Same Place
(in person)

Different Place
(online)

“

Contoh komunikasi
synchronous - online :

Sesi diskusi online yang
diadakan melalui Google
Hangout

PERCAKAPAN (SINKRON) TATAP MUKA (1)

“

Terdapat beberapa aturan mekanisme percakapan

Sacks et al (1978)

Aturan 1: seseorang menginisiasi percakapan dengan **memilih pembicara selanjutnya** melalui sebuah pertanyaan, opini, atau permintaan.

Aturan 2: Pembicara lain **mulai berbicara**

Aturan 3: Pembicara sebelumnya **melanjutkan percakapan**



PERCAKAPAN (SINKRON) TATAP MUKA (2)

“

Beberapa aturan lainnya ...

Bergantian giliran dalam berbicara

Pemberian sinyal untuk melanjutkan pembicaraan

Penutup percakapan

Pengulangan untuk **klarifikasi maksud**

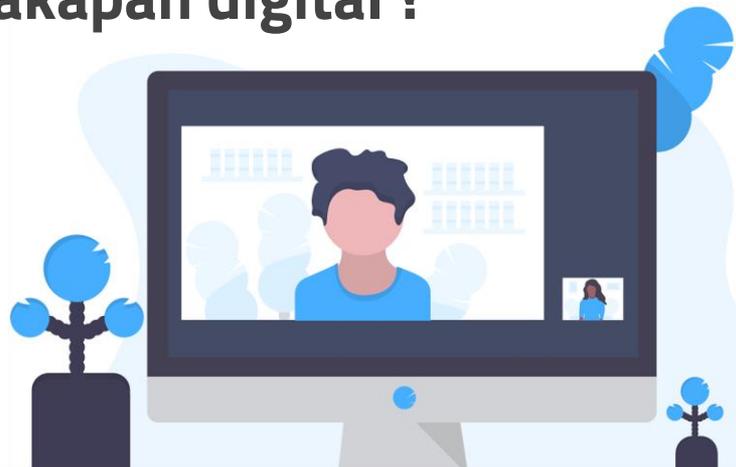
Isyarat secara implisit atau eksplisit





“

Apakah aturan-aturan tersebut juga berlaku pada percakapan digital ?





MEDIA SOSIAL



PERCAKAPAN (SINKRON) ONLINE (1)

“

Bandingkan dengan aturan pada Sacks et al (1978) ...

Aturan 1: seseorang menginisiasi percakapan dengan **memilih pembicara selanjutnya** melalui sebuah pertanyaan, opini, atau permintaan.

Aturan 2: Pembicara lain mulai berbicara **memberi respon**

Aturan 3: Pembicara sebelumnya **melanjutkan percakapan**



PERCAKAPAN (SINKRON) ONLINE (2)

“

Beberapa aturan lainnya ...

Bergantian giliran dalam berbicara

Pemberian sinyal untuk melanjutkan pembicaraan

Penutup percakapan

Pengulangan untuk **klarifikasi maksud**

Isyarat secara implisit atau eksplisit

Penggunaan emoticon : ^_(\ツ)_/ UwU ☐

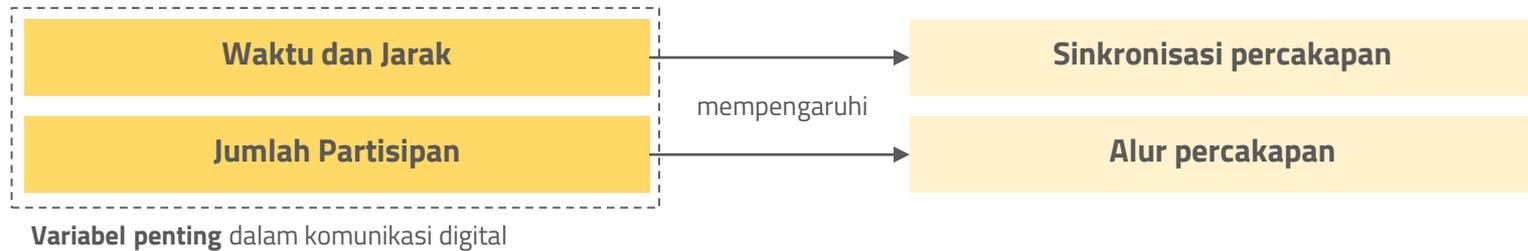
PERCAKAPAN (SINKRON) ONLINE (3)



Beberapa isyarat implisit dalam percakapan online ...



BAGAIMANA PENGGUNA MEMILIH MEDIA KOMUNIKASI ?



Mekanisme komunikasi diterapkan **sesuai dengan media** yang digunakan.

Kemampuan produk dalam **mendukung komunikasi** akan mempengaruhi kemampuan **pengguna** dalam **berkolaborasi**





TELEPRESENCE





● Offline chat

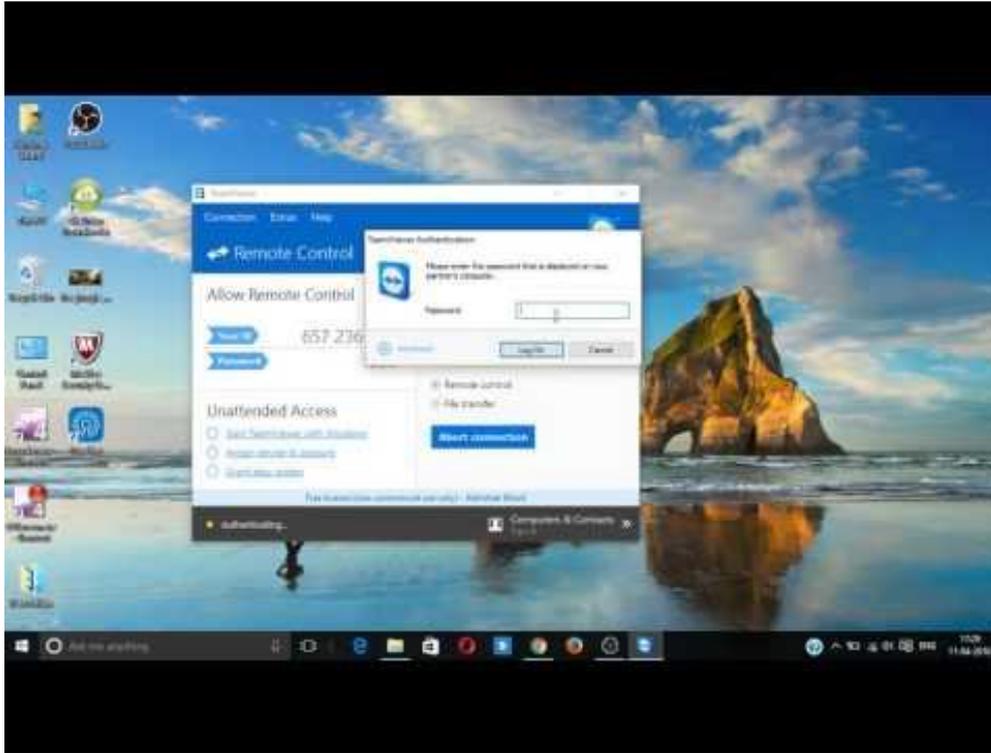


Telepresence : Kemampuan teknologi untuk membuat penggunaanya merasa hadir selayaknya pada situasi tatap muka

VR chat



REMOTE GESTURE



“

Misalnya, TeamViewer

Pengguna lain mengambil alih fungsi komputer **seolah-olah berada di sisi pemilik komputer** secara langsung

VIRTUAL REALITY



“

Misalnya, Oculus Rift

Menampilkan **objek virtual maupun fisik** seolah-olah pengguna berada di sekitar mereka



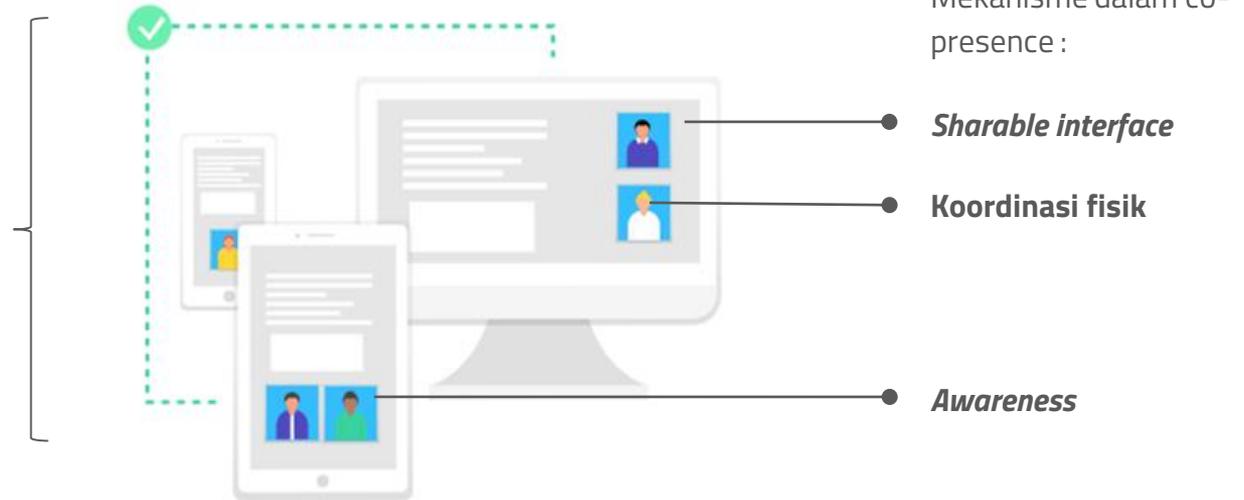
SHARABLE TECHNOLOGIES



CO-PRESENCE (1)

Kemampuan teknologi untuk **digunakan bersamaan** dalam satu waktu

Telepresence
membuat
komunikasi digital
lebih hidup



CO-PRESENCE (2)



“

Contoh implementasi Co-Presence:
Virtual Visit to Mars



MEKANISME CO-PRESENCE

Case Study : **Virtual Visit to Mars**

Koordinasi Fisik

Peneliti melakukan aktivitas fisik yang direpresentasikan oleh sebuah avatar di ruang simulasi

Awareness

Peneliti melihat avatar peneliti lain (tahu siapa yang hadir dan dapat berinteraksi dengan mereka)

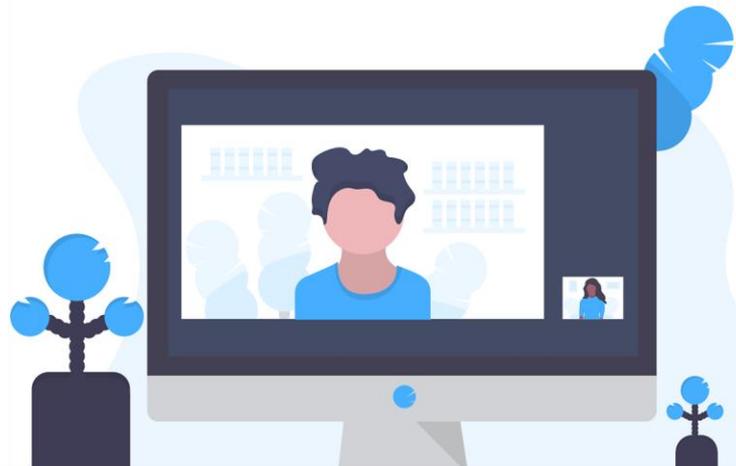
Shareable Interface

Semua peneliti yang hadir dalam simulasi berhadapan dengan interface yang sama



“

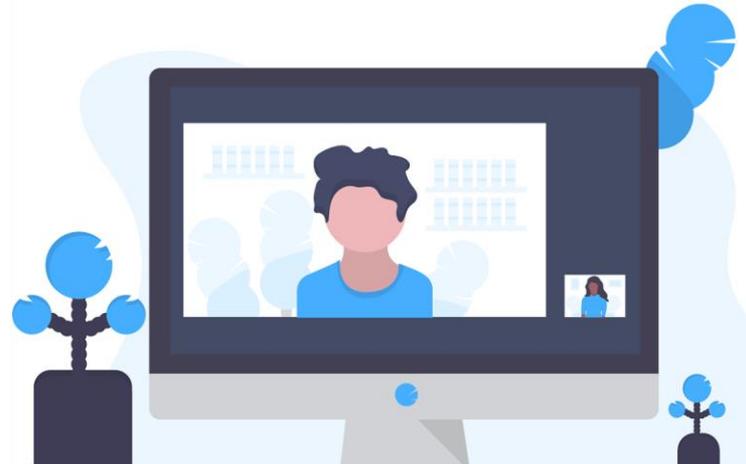
**Real time adalah kunci untuk
memungkinkan co-presence dalam
suatu teknologi**





“

**Kemampuan co-presence yang baik
dapat mempermudah kolaborasi
antar pengguna**



Terima Kasih,
**Ada
Pertanyaan?**

