



UNIVERSITAS  
INDONESIA

*Veritas, Probitas, Iustitia | Est. 1849*

# INTERAKSI SOSIAL DALAM DESAIN INTERAKSI

**Sistem Interaksi Gasal 2024/2025**

Syifa Nurhayati, M.Kom.

# ***ACKNOWLEDGEMENT***

“

Salindia ini disusun berdasarkan materi pada buku

**INTERACTION DESIGN: beyond human-computer interaction**  
edisi ke-5

yang ditulis oleh Preece, J., Sharp, H., & Rogers, Y.

**Kontributor salindia:**

Harry B. Santoso, PhD

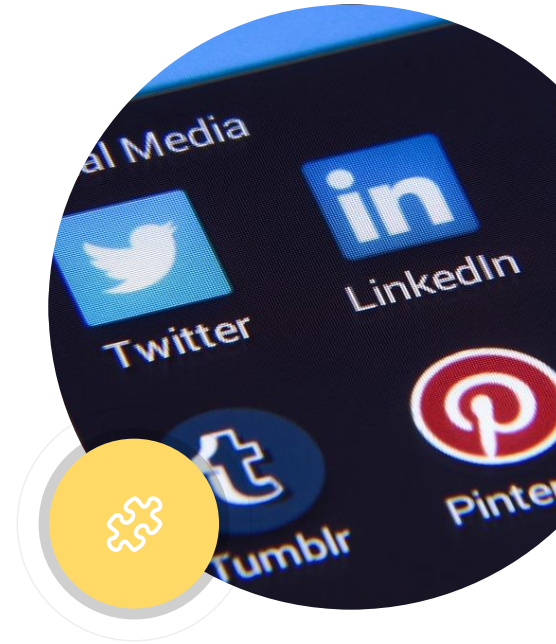
Bintang Annisa Bagustari, M.Kom.

Dadan Hardianto, M.Kom.

Lia Sadita, M.Kom.

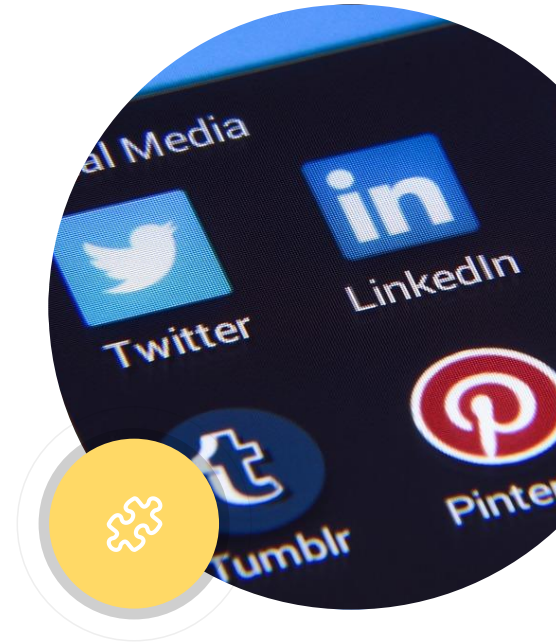
Lintang Matahari Hasani, M. Kom.

Suci Fadhilah, M.A.



# HAL YANG AKAN DIPELAJARI

- Mekanisme Sosial
- Media Sosial
- Telepresence
- Sharable Technologies



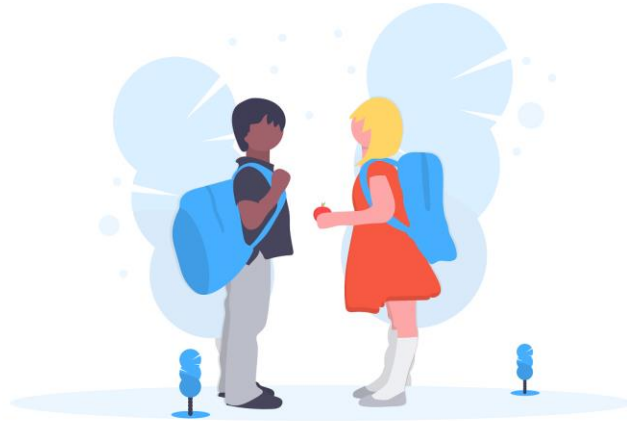


# MEKANISME SOSIAL



# Mengapa kita perlu memahami interaksi sosial ?

---

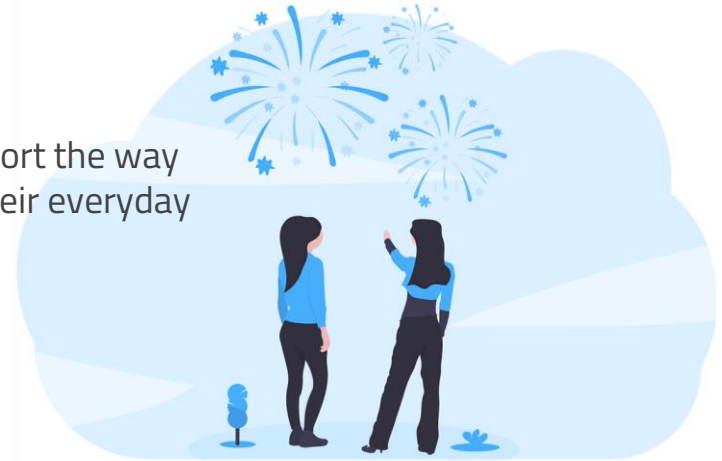


# Mengapa kita perlu memahami interaksi sosial ?

“

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

Preece, Sharp and Rogers (2015)

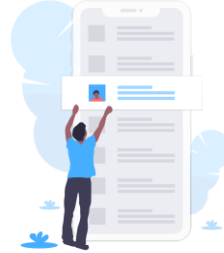
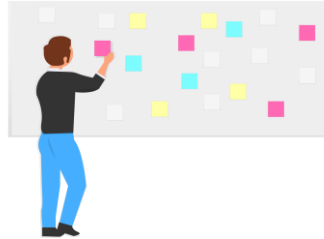


# IMPLIKASI INTERAKSI SOSIAL TERHADAP PRODUK

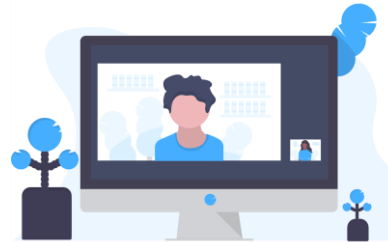


# JENIS KOMUNIKASI SECARA UMUM

Different Time  
(**asynchronous**)



Same Time  
(**synchronous**)



Same Place  
(**in person**)

Different Place  
(**online**)

“

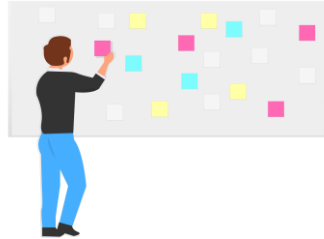
Terdapat empat jenis komunikasi secara umum berdasarkan tempat dan waktu

Smith, R. L.  
(2012)



# JENIS KOMUNIKASI SECARA UMUM (1)

Different Time  
(asynchronous)



Same Time  
(synchronous)



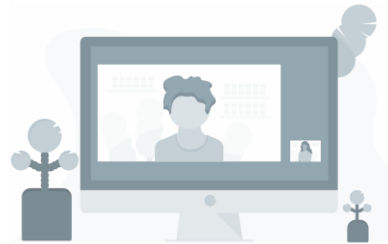
Same Place  
(in person)



“

Contoh komunikasi  
*asynchronous - in person* :

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



Different Place  
(online)

# JENIS KOMUNIKASI SECARA UMUM (2)

Different Time  
(asynchronous)

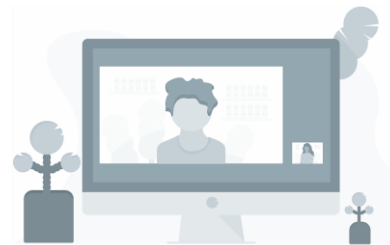


“

Contoh komunikasi  
***asynchronous - online*** :

Menanggapi sebuah thread di  
forum santai di SceLe  
Fasilkom UI

Same Time  
(synchronous)



Same Place  
(in person)

Different Place  
(online)

# JENIS KOMUNIKASI SECARA UMUM (3)

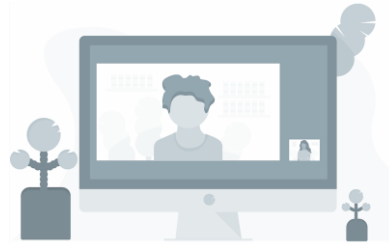
Different Time  
(asynchronous)



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)

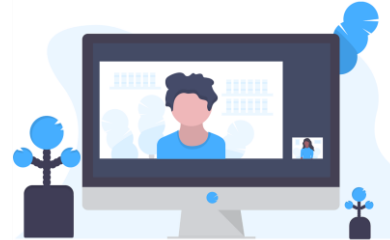
Different Time  
(asynchronous)



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**

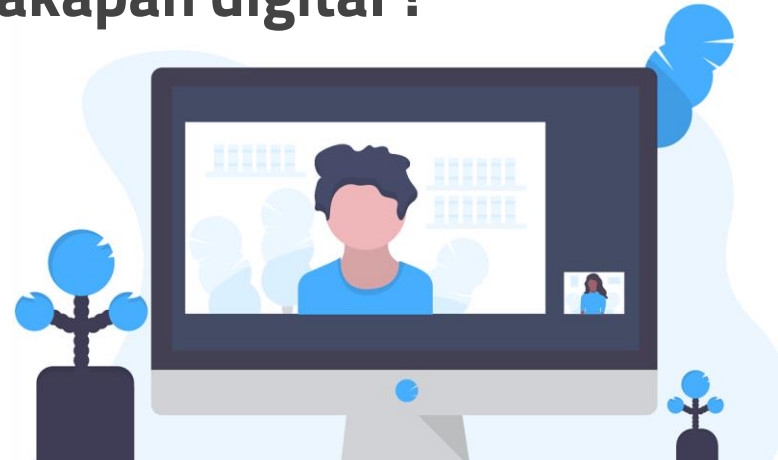
Pengulangan untuk **klarifikasi maksud**

**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

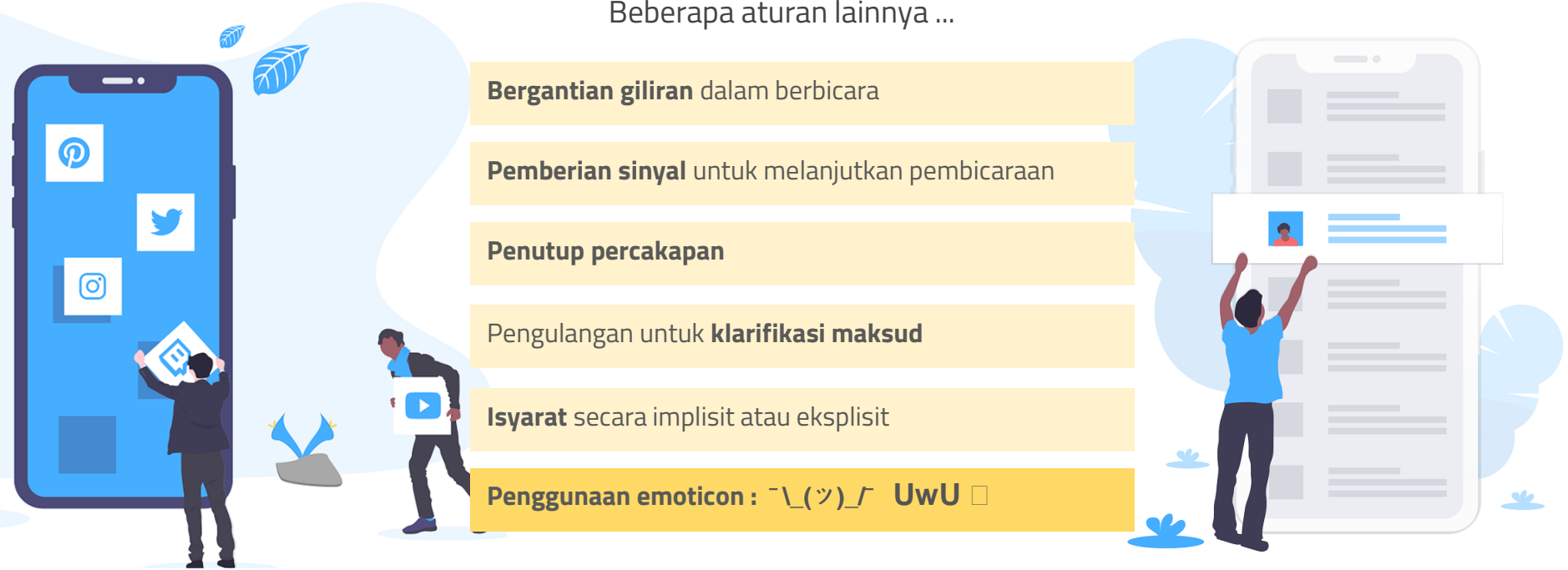
**Pemberian sinyal** untuk melanjutkan pembicaraan

**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 ...

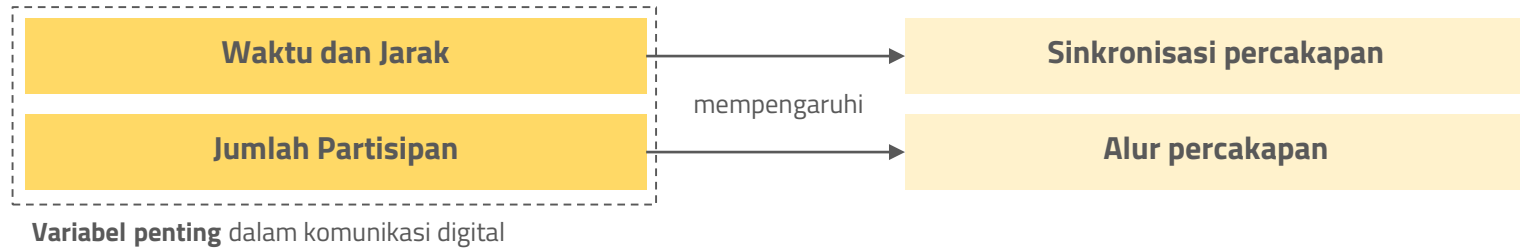
## Tidak ada respon



## Mengalihkan topik



# 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 virtual untuk membuat penggunanya merasa hadir selayaknya pada situasi tatap muka**

Preece et al. (2015)

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





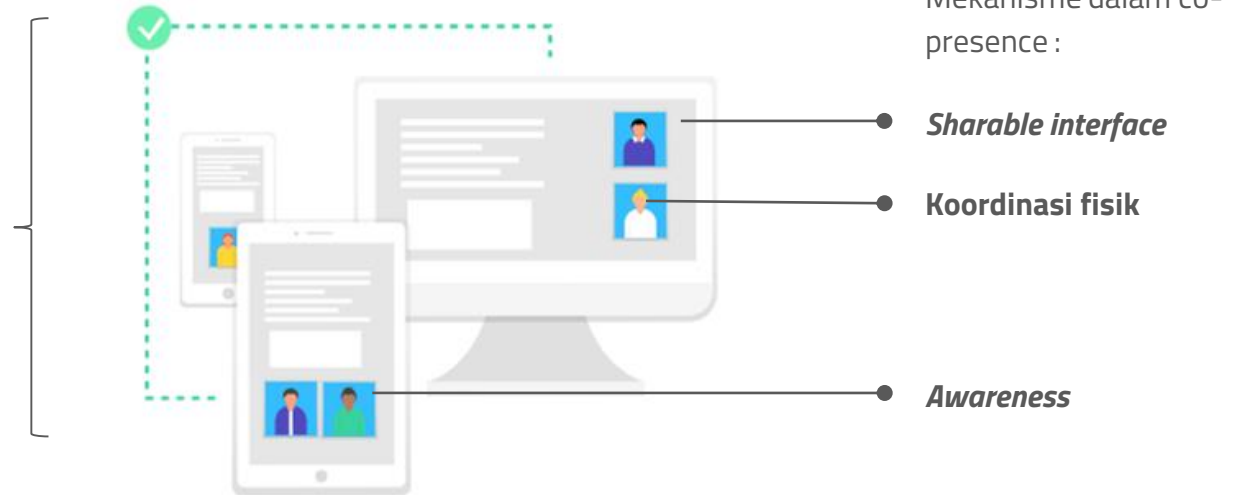
# SHARABLE TECHNOLOGIES



# 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

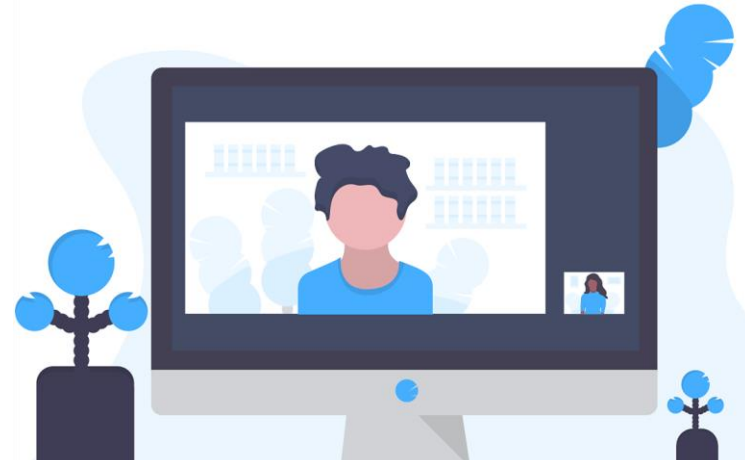
Peneliti melihat avatar peneliti lain (tahu siapa yang hadir dan dapat berinteraksi dengan mereka)

## Shareable Interface

Semua peneliti yang hadir dalam simulasi berhadapan dengan interface yang sama



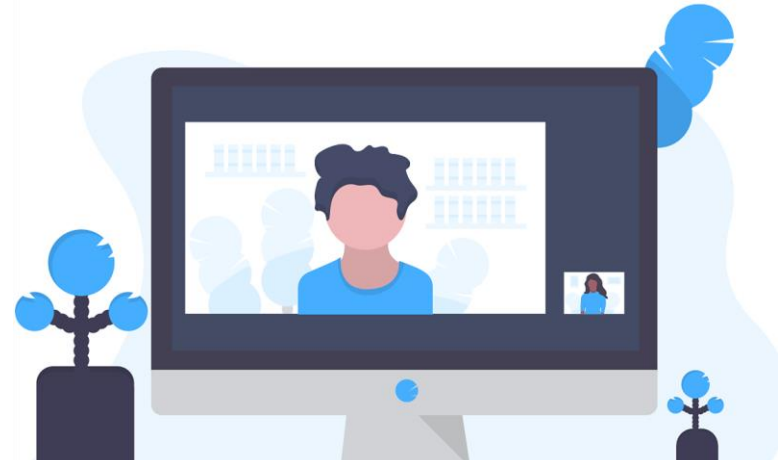
“**Real time adalah kunci untuk  
memungkinkan co-presence dalam  
suatu teknologi**”





“

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



# UJI PEMAHAMAN

Jelaskan empat jenis komunikasi. Apa implikasinya pada desain interaksi?

Sebutkan dua variabel penting komunikasi daring. Apa implikasinya pada desain interaksi?

Apakah yang dimaksud dengan teknologi co-presence?

Menurut Anda, dengan teknologi co-presence yang kita sekarang miliki, apakah memungkinkan mereplikasi pengalaman interaksi luring sepenuhnya ke daring? Jelaskan argumen Anda.

# DAFTAR REFERENSI

Preece, J., Sharp, H., & Rogers, Y. (2015). Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. New York: John Wiley & Sons.

Sacks, H., Schlegoff, E., & Jefferson, G. (1978). A simplest systematics for the organization of turn-taking for conversation. Language, 50, 696-735.

Smith, R. L. (2012). Synchronous vs Asynchronous Communication and why it matters to you as a doctor. Diakses di  
<https://www.imedicalapps.com/2012/05/synchronous-asynchronous-communication/>



Terima Kasih,  
**Ada  
Pertanyaan?**