

Is Your Mobile Phone Compatible for Existing Social Interaction Era ?

Ari Azhari^{1*}

¹Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Indonesia

Article Info	Abstract
*Corresponding Author: Name: Ari Azhari Email: ariazhari_uin@radenfatah.ac.id Phone/WA: 081271936350	<i>Beberapa dari kita telah berubah sehingga kita bahkan tidak menyadari bahwa kita telah mengganti interaksi sosial yang nyata dengan mengirim pesan dan media sosial. Teknologi baru telah melakukan banyak hal baik bagi masyarakat, tetapi pada saat yang sama mungkin telah mengubah kita menjadi sesuatu yang belum tentu kita inginkan. Teknologi terintegrasi dengan mulus ke dalam praktik sehari-hari daripada dipisahkan dari manusia, dan perwujudan adalah keterlibatan dengan dunia yang membuatnya bermakna. Komunikasi yang bermakna dalam situasi sosial bukan hanya sekedar mengirim dan menerima pesan, baik melalui media maupun tidak, melainkan terjadi melalui manusia.</i>
Keywords:	<i>Social, Interaction, Mobile Phone</i>

Introduction

Saat berkomunikasi melalui teknologi, kita dapat menampilkan diri kita seperti yang kita inginkan. Alih-alih menghubungkan tatap muka satu sama lain, memperhatikan ketidaksempurnaan satu sama lain, tidak mengetahui hasil percakapan ketika secara spontan bergiliran, beberapa orang lebih suka menulis email di mana mereka dapat tetap sepenuhnya mengendalikan apa yang ingin mereka katakan, bagaimana mereka menampilkan diri dan kapan harus mengambil giliran.¹ Demikian pula, kita mungkin menganggap orang lain seperti yang kita inginkan, bukan seperti yang sebenarnya. Saat berkomunikasi melalui teknologi, kita dapat memilih dan memilih dengan tepat apa pun yang ingin kita pelajari tentang orang lain dan apa yang harus dikomunikasikan, dibandingkan dengan interaksi tatap muka di mana kita juga harus mendengarkan hal-hal yang "membosankan".

Beberapa dari kita telah berubah sehingga kita bahkan tidak menyadari bahwa kita telah mengganti interaksi sosial yang nyata dengan mengirim pesan dan media sosial. Teknologi baru telah melakukan banyak hal baik bagi masyarakat, tetapi pada saat yang sama mungkin telah mengubah kita menjadi sesuatu yang belum tentu kita inginkan. Adalah satu hal untuk meraih koneksi jarak jauh ketika tidak ada orang di sekitar, tetapi bagaimana jika Anda sudah berada dalam situasi sosial, apakah Anda masih lebih suka menghadiri perangkat seluler Anda?

¹ Paulo Pérez et al., "Proxemic Environments: A Framework for Developing Mobile Applications Based on Proxemic Interactions," 2020, 653–56, <https://doi.org/10.15439/2020F29>.

Phone-snubbing, atau disingkat phubbing, adalah kata yang diciptakan untuk menggambarkan perilaku sengaja mengabaikan orang lain dalam situasi sosial dengan menghadiri telepon Anda sebagai gantinya. Perilaku perangkat seluler yang membuat ketagihan semacam ini dapat dianggap sebagai sesuatu yang normal saat ini, dan phubbing belum tentu dilakukan dengan sengaja. Mengabaikan orang lain saat menghadiri perangkat seluler bisa menjadi perilaku yang beberapa orang telah jatuh ke dalam, tanpa berarti membahayakan yang lain.

Gejala lain dari hubungan yang dimediasi teknologi pilihan kami adalah bahwa beberapa orang rela mendengarkan musik di depan umum dan memblokir semua gangguan dari dunia nyata dengan bersembunyi di balik headphone. Beberapa mungkin menatap perangkat seluler mereka, dengan sengaja menunjukkan bahwa mereka sibuk dan sebenarnya tidak tertarik pada interaksi sosial yang sebenarnya. Beberapa gamer dapat begitu tenggelam ke dalam dunia virtual sehingga mereka bahkan tidak tahu apa yang terjadi di sekitar mereka.² Beberapa mungkin melakukan semua ini pada saat yang sama untuk efek maksimum. Bayangkan apa yang terjadi ketika gadget baru seperti kacamata augmented reality ada di mana-mana. Seseorang yang bersama Anda mungkin sedang melihat Anda, tetapi secara mental berada di tempat lain.

Perubahan yang jelas telah terjadi dalam cara kita berinteraksi satu sama lain. Ini tidak hanya berlaku untuk generasi termuda yang tumbuh ditambatkan, tetapi juga kita yang telah belajar untuk menjadi lebih efisien dalam menangani hubungan kita dengan menggunakan teknologi baru yang muncul. Turkle menjelaskan dengan sampel contoh wawancara yang luas bagaimana kita mengharapkan lebih banyak dari teknologi dan lebih sedikit dari satu sama lain.³

Teknologi seluler dapat menjadi pengalih perhatian dalam situasi sosial. Apakah itu hanya kehadiran perangkat atau gadget itu sendiri yang tidak dapat Anda berhenti pikirkan, atau apakah itu kecerdasan buatan dari sebuah game yang meminta perhatian Anda, atau mungkin Anda kecanduan media sosial atau untuk mengikuti orang-orang di dalamnya. fenomena bagaimana kita tidak saling memperhatikan. Terlepas dari alasan mengapa atau bahkan jika teknologi adalah gangguan, dasar dari tesis ini adalah bahwa teknologi seluler mungkin memiliki efek negatif pada interaksi manusia-manusia-manusia dalam situasi sosial. Kemungkinan efek negatif dari perangkat seluler terhadap situasi sosial sudah diketahui dengan baik, tetapi tidak banyak pekerjaan yang dilakukan tentang cara menyelesaikan masalah ini.

² Jens Emil Grønbaek et al., "Proxemics Play," in *Companion Publication of the 2019 on Designing Interactive Systems Conference 2019 Companion* (New York, NY, USA: ACM, 2019), 177–81, <https://doi.org/10.1145/3301019.3323886>.

³ Weichen Wang et al., "On the Transition of Social Interaction from In-Person to Online: Predicting Changes in Social Media Usage of College Students during the COVID-19 Pandemic Based on Pre-COVID-19 On-Campus Colocation," in *Proceedings of the 2021 International Conference on Multimodal Interaction* (New York, NY, USA: ACM, 2021), 425–34, <https://doi.org/10.1145/3462244.3479888>.

Result and Discussion

Perangkat seluler telah menjadi di mana-mana dan meresap dengan koneksi konstan dan cepat ke Internet. Mereka dikemas dengan sensor perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat digunakan untuk menyimpulkan di mana pengguna berada, apa yang dilakukan pengguna dan dengan siapa pengguna itu. Kemampuan teknis baru ini telah membuka topik penelitian baru juga di bidang interaksi manusia-komputer.⁴ Selanjutnya kami meninjau kumpulan publikasi penelitian yang relevan dengan tesis ini. Tujuan dari tinjauan pustaka adalah untuk menemukan apakah ada penelitian yang serupa atau sudut pandang lain dengan masalah seperti yang dijelaskan dalam Bab 1. Juga teori dan penelitian lain yang relevan yang dapat berguna untuk mempertimbangkan ruang desain teknologi seluler dalam situasi sosial disajikan.

Teknologi selalu membentuk cara kita berinteraksi satu sama lain, dan misalnya Turkle menunjukkan bahwa kita sekarang telah mencapai titik kritis tertentu di mana teknologi mengubah kita, "diri", menjadi sesuatu yang belum tentu kita inginkan. Berdasarkan ratusan wawancara, dan karir lima belas tahun sebagai psikolog, mempelajari robotika sosial dan teknologi komunikasi, Turkle khawatir bahwa kita perlahan-lahan kehilangan interaksi manusia-ke-manusia yang nyata untuk berinteraksi melalui atau bahkan hanya dengan teknologi. Turkle menggunakan istilah "Alone Together" sebagai kiasan untuk menunjukkan bagaimana ada dua cara bagaimana teknologi modern dapat membuat kita sendirian tetapi tidak merasa kesepian.

Pertama, orang yang kesepian bisa mencari pendamping dari komputer. Sekarang ketika kecerdasan buatan telah menjadi cukup maju, beberapa orang benar-benar mempertimbangkan bahwa mereka bisa saja memiliki hewan peliharaan mainan dan robot sebagai teman daripada orang sungguhan. Ini sebenarnya akan meninggalkan mereka sendirian tetapi tidak kesepian dengan hubungan intim dengan teknologi yang menjadi model ramah. Kecerdasan buatan dan robotika telah cukup maju untuk mampu membentuk hubungan yang meyakinkan dengan manusia. Turkle menggambarkan proses beberapa orang menjadi akrab dengan komputer mulai dari "lebih baik daripada tidak sama sekali" hingga "lebih baik dari sesuatu" hingga "lebih baik dari apa pun". Bagi sebagian orang, robot bisa menjadi pengganti orang sungguhan. Untuk pengembangan robotika sosial, membentuk hubungan yang realistis secara emosional dengan teknologi dapat memiliki efek dramatis di dunia nyata. Jika seseorang bisa mendapatkan apa pun yang mereka inginkan dari suatu hubungan dari AI dan tanpa semua aspek negatif dari interaksi manusia nyata, seseorang bahkan bisa mulai merasa tidak nyaman dengan orang sungguhan.⁵

⁴ Thomas Olsson et al., "Technologies for Enhancing Collocated Social Interaction: Review of Design Solutions and Approaches," *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)* 29, no. 1-2 (April 14, 2020): 29-83, <https://doi.org/10.1007/s10606-019-09345-0>.

⁵ Francesco Manca, Aruna Sivakumar, and John W. Polak, "The Effect of Social Influence and Social Interactions on the Adoption of a New Technology: The Use of Bike Sharing in a Student Population," *Transportation Research Part C: Emerging Technologies* 105 (August 2019): 611-25, <https://doi.org/10.1016/j.trc.2019.02.010>.

Kedua, orang yang kesepian bisa berhubungan dengan orang lain melalui teknologi. Turkle khawatir bahwa sekarang ketika teknologi komunikasi digital telah cukup maju, seseorang dapat terus online dan ditambahkan kepada siapa saja di mana saja. Keterhubungan ini memungkinkan seseorang untuk tidak pernah merasa kesepian, bahkan ketika mereka sendirian, karena seseorang selalu online, atau jika tidak, media sosial dapat memberikan perasaan kepuasan yang sama. Bagi sebagian orang, keterhubungan ini sebenarnya bisa menjadi pengganti interaksi dengan manusia nyata. Turkle menulis bahwa berkomunikasi di media sosial, berinteraksi melalui lingkungan permainan virtual, perpesanan, dan obrolan langsung jauh berbeda daripada berinteraksi tatap muka, sehingga beberapa mungkin mulai memperlakukan orang lain seperti objek, seperti komputer.⁶ Membiasakan diri untuk berinteraksi dengan orang-orang melalui teknologi dapat menjadi sangat adiktif secara emosional sehingga beberapa orang menganggapnya lebih penting daripada interaksi tatap muka. Ketika ini terjadi, beberapa mungkin dengan mudah jatuh ke dalam menghadiri koneksi jarak jauh mereka dengan perangkat seluler mereka ketika mereka benar-benar berada dalam situasi sosial di "dunia nyata" dengan orang-orang. Teknologi komunikasi canggih sekarang memungkinkan kita untuk (secara sosial) terhubung kapan saja di mana saja, yang telah membentuk cara kita memperlakukan hubungan kita.

Menggunakan cara yang paling efektif dan nyaman untuk berinteraksi dari jarak jauh dengan orang lain melalui teknologi atau bahkan diamanatkan pada teknologi, sudahkah kita mengganti interaksi sosial yang nyata untuk terhubung? Turkle sangat prihatin dengan generasi muda, karena mereka mungkin sudah lebih suka berkomunikasi dengan orang yang mereka kenal melalui teknologi daripada dalam "kehidupan nyata" secara langsung. Mereka begitu terbiasa dengan interaksi sosial online "selalu aktif", sehingga mereka sebenarnya ingin menghindari situasi sosial yang nyata. Jika kita menganggap serius keprihatinan Turkle tentang bagaimana teknologi telah membentuk cara kita berinteraksi satu sama lain dan berasumsi bahwa jalannya perkembangan ini terus berlanjut, ada kemungkinan bahwa umat manusia dapat berubah menjadi semacam distopia digital di mana hubungan manusia yang nyata telah berubah menjadi koneksi yang dimediasi teknologi yang tidak manusiawi.⁷

Komputasi Sosial

Langkah pertama dalam merancang teknologi untuk situasi sosial adalah mengenali dan memahami perilaku sosial. Dourish menyatakan bahwa orang mengambil tindakan sosial, yang jelas terorganisir, dan sebagai fokus perhatian mereka dapat berubah, dengan demikian fokus perhatian mereka menjadi

⁶ Min-Ah Lee, Kenneth F. Ferraro, and Giyeon Kim, "Digital Technology Use and Depressive Symptoms among Older Adults in Korea: Beneficial for Those Who Have Fewer Social Interactions?," *Aging & Mental Health* 25, no. 10 (October 3, 2021): 1839–47, <https://doi.org/10.1080/13607863.2020.1839863>.

⁷ Sowmya Rasipuram and Dinesh Babu Jayagopi, "Automatic Multimodal Assessment of Soft Skills in Social Interactions: A Review," *Multimedia Tools and Applications* 79, no. 19–20 (May 24, 2020): 13037–60, <https://doi.org/10.1007/s11042-019-08561-6>.

bagaimana perilaku sosial yang teratur muncul dan bagaimana hal itu dicapai. Dia juga mencatat bahwa tindakan sosial berakar pada pengaturan di mana itu terjadi, dan di dalam pengaturan itu keadaannya adalah material, sosial, budaya dan sejarah. Teknologi interaktif sendiri merupakan bagian dari lingkungan sosial.⁸ Fitur-fitur teknologi dan bagaimana mereka digunakan dan digunakan mengubah perilaku tindakan sehari-hari dalam pengaturan sosial. Ketika sistem teknologi adalah media untuk perilaku sosial, tindakan dapat diubah dengan cara yang tidak dapat diprediksi, karena teknologi terputus dan bersifat representasional. Juga, sistem teknologi itu sendiri tertanam dalam praktik sosial dan budaya yang memberi mereka makna.

Komputasi sosial adalah penerapan pemahaman sosiologis pada desain sistem interaktif. Mempertimbangkan ruang desain teknologi seluler dalam situasi sosial, fokus perhatian yang terus berubah membuatnya sangat sulit untuk menentukan apakah seseorang berada dalam situasi sosial. Tantangan ini relevan di sini karena dalam penelitian ini satu fokus perhatian dianggap entah bagaimana lebih negatif daripada yang lain. Dalam pengertian ini, surat kabar itu pasif dan tidak ada yang pribadi, tetapi media sosial sangat pribadi, aktif dalam mencoba mendapatkan perhatian kita dan ada sebagian besar untuk koneksi jarak jauh. Perbedaan dalam membaca koran dan media sosial adalah bahwa koneksi jarak jauh memang "secara mental memisahkan" pengguna ke dunia "digital" dari dunia "nyata". Inilah sebabnya mengapa phubbing berbeda dengan menghadiri sesuatu yang umum seperti membaca koran, karena itu memutuskan Anda dan mengirim Anda secara mental ke tempat lain. Dalam ruang desain teknologi seluler dalam situasi sosial kita harus ingat bahwa perangkat di dalamnya tidak terpisah dari situasi sosial; mereka sebenarnya hanyalah bagian lain yang membangun situasi sosial.⁹

Dinamika Grup

Perilaku sosial erat kaitannya dengan dinamika kelompok. Interaksi adalah tindakan yang terjadi karena dua atau lebih objek atau aktor memiliki efek satu sama lain. Mempertimbangkan interaksi sosial, penting untuk memahami dan mendefinisikan apa itu individu, apa itu kelompok dan bagaimana mereka terkait. Bagaimana seorang individu terkait dengan suatu kelompok dapat dipertimbangkan dari banyak sudut pandang. Pendekatan identitas sosial mengacu pada penelitian dan teori yang berkaitan dengan dua teori psikologi sosial yang saling terkait, tetapi berbeda, yaitu teori identitas sosial dan teori kategorisasi diri. Teori *selfcategorization* adalah teori psikologi sosial yang menggambarkan keadaan di mana seseorang akan menganggap kumpulan orang (termasuk diri mereka sendiri) sebagai sebuah kelompok, serta

⁸ Ricardo Caceffo et al., "Children's Social Interactions within a Socioenactive Scenario," *Computers & Education* 176 (January 2022): 104324, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104324>.

⁹ Mirela Riveni et al., "Application of Provenance in Social Computing: A Case Study," *Concurrency and Computation: Practice and Experience* 31, no. 3 (February 10, 2019): e4894, <https://doi.org/10.1002/cpe.4894>.

konsekuensi dari persepsi orang dalam istilah kelompok.¹⁰ Kelompok sosial adalah dua orang atau lebih yang berinteraksi satu sama lain, memiliki karakteristik yang sama dan secara kolektif memiliki rasa persatuan.

Kami fokus pada situasi sosial yang terjadi di lokasi tertentu di mana individu cukup dekat untuk dapat berkomunikasi secara alami. Dalam situasi sosial yang terletak bersama seperti ini, individu-individu dari kelompok tersebut harus dapat melihat, mendengar, mencium, dan menyentuh satu sama lain sebagai lawan dari komunikasi yang dimediasi melalui teknologi.¹¹ Dalam situasi yang terletak bersama, orang-orang berorientasi dan memberi ruang dalam hubungannya satu sama lain, yang mencerminkan bagaimana mereka dapat terlibat satu sama lain. Kendon menggambarkan ruang yang digunakan dalam kegiatan sebagai segmen transaksional. Ruang bersama di mana aktivitas dapat terjadi ditetapkan, karena segmen transaksional dari orang-orang yang terlibat biasanya tumpang tindih. Pengaturan tata ruang kooperatif yang dipertahankan dari waktu ke waktu disebut formasi, dan formasi dengan ruang transaksional bersama adalah formasi-F.

Seorang individu dianggap memiliki identitas. Identitas menyiratkan hubungan dengan kelompok kolektif atau sosial yang lebih luas dari beberapa jenis. Buckingham membantah pandangan yang kaku karena: "siapa saya (atau siapa saya pikir saya) bervariasi sesuai dengan siapa saya bersama, situasi sosial di mana saya menemukan diri saya sendiri, dan motivasi yang mungkin saya miliki saat itu". Buckingham mengingatkan kita bahwa identitas bukanlah sesuatu yang kita miliki, atau sesuatu yang kita miliki, tetapi adalah sesuatu yang kita lakukan.¹² Goffman, melihat identitas sebagai sesuatu yang dilakukan. Individu menggunakan lingkungan fisik dan sosial mereka untuk menampilkan diri mereka kepada dunia, yang ditafsirkan oleh 'dunia'.

Profil media sosial kita dapat dilihat sebagai upaya untuk meningkatkan identitas kita. "Namun, dalam interaksi kolokasi sehari-hari, tubuh kita, bukan profil kita, adalah titik fokus dari kinerja itu. Kami menggunakan gerakan, ucapan, dan ekspresi wajah; menambahkannya dengan gaya pakaian, untuk memproyeksikan siapa kita". Mereka menganggap bahwa entah bagaimana mungkin untuk memanfaatkan identitas individu melalui sejarah, personalisasi, dan perlindungan mereka.

Teori-teori yang disebutkan di atas penting ketika mempertimbangkan dinamika kelompok dalam ruang desain teknologi seluler dalam situasi sosial.

¹⁰ Shay Xuejing Yao, "Self-Categorization Theory," in *The International Encyclopedia of Media Psychology* (Wiley, 2020), 1–5, <https://doi.org/10.1002/9781119011071.iemp0310>.

¹¹ Abudoukadierjiang Rouzi and Yongli Wang, "Feeling Trusted and Taking-Charge Behaviour: An Internal Branding Perspective Based on Self-Categorization Theory," *International Journal of Hospitality Management* 94 (April 2021): 102831, <https://doi.org/10.1016/j.ijhm.2020.102831>.

¹² Roberto García Alonso, Ulf Thoene, and Diego Dávila Benavides, "Social Computing Applications as a Resource for Newly Arrived Refugees in Kronoberg, Sweden," *Digital Policy, Regulation and Governance* 23, no. 1 (June 21, 2021): 21–44, <https://doi.org/10.1108/DPRG-05-2020-0063>.

Tidaklah mudah atau mudah untuk menentukan apakah seseorang berada dalam situasi sosial atau tidak. Individu yang ditempatkan bersama tidak selalu membentuk kelompok. Bagaimana orang ruang dan orientasi, ruang interpersonal mereka, identitas mereka, bagaimana mereka terkait dengan suatu kelompok dan bagaimana mereka mengkategorikan diri mereka sendiri adalah konsep-konsep penting.

Interaksi dan Komunikasi Yang Ditempatkan Bersama

Seperti yang dijelaskan di bagian sebelumnya, tesis ini mempertimbangkan semua jenis sistem interaksi, dan khususnya interaksi yang terjadi dalam situasi sosial yang terletak bersama. Situasi sosial semacam ini memiliki karakteristik tertentu, yang tidak ada dalam komunikasi yang dimediasi teknologi. Untuk mendefinisikannya lebih lanjut, situasi sosial dalam tesis ini adalah situasi di mana semacam interaksi non-teknologimediasi dapat terjadi. Ini bisa berupa misalnya berbicara, gerak tubuh atau aktivitas timbal balik lainnya. Ada hal-hal tertentu yang harus dipertimbangkan untuk melihat perbedaan interaksi sosial yang ditempatkan bersama dan interaksi sosial yang dimediasi teknologi.

Salah satu masalah komunikasi yang dimediasi teknologi adalah bahwa ia hanya menyampaikan pesan dan tidak ada yang lain. Komunikasi dapat dianggap sebagai pertunjukan, "ini bukan hanya tentang apa yang kita katakan, tetapi bagaimana, dan di mana kita mengatakannya", kata Reitmaier, Benz dan Marsden ketika mereka membahas bagaimana merancang interaksi yang ditempatkan bersama yang lebih bermakna, karena agenda penelitian cenderung telah difokuskan pada komunikasi antara orang lain yang tidak ada.¹³ Dalam eksperimen sistem mendongeng mereka, mereka menemukan bahwa orang tidak hanya membuat dan menceritakan, cerita digital, mereka juga menampilkannya, dan para peserta menyesuaikan penampilan mereka dengan audiens tertentu yang berlokasi bersama.

Karakteristik komunikasi yang disebutkan di atas menunjukkan bahwa komunikasi tidak dianggap hanya sebagai transaksi pesan dan tidak begitu dangkal seperti yang terlihat, karena ini tentang keterlibatan dengan orang lain di banyak tingkatan. Suchman mengingatkan bahwa interaktivitas, atau partisipasi yang terlibat dengan orang lain, tidak hanya membutuhkan kehadiran, tetapi juga otobiografi dan masa depan yang diproyeksikan.¹⁴ Interaksi sosial yang dimediasi teknologi mempertimbangkan interaksi dengan koneksi jarak jauh, seperti dalam sesuatu yang tidak hadir secara fisik dalam situasi tersebut. Dalam ruang desain teknologi seluler dalam situasi sosial, interaksi sosial yang ditempatkan bersama dapat dianggap sebagai komunikasi yang tidak dimediasi teknologi, tetapi dapat menggunakan teknologi sebagai alat untuk mendukung interaksi antara orang-orang. Publikasi penelitian yang

¹³ Barry Brown et al., "Text in Talk," *ACM Transactions on Computer-Human Interaction* 24, no. 6 (December 31, 2017): 1-25, <https://doi.org/10.1145/3152419>.

¹⁴ Dani Kalarikalayil Raju et al., "PV-Pix: Slum Community Co-Design of Self-Powered Deformable Smart Messaging Materials," in *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (New York, NY, USA: ACM, 2021), 1-14, <https://doi.org/10.1145/3411764.3445661>.

disebutkan di atas menganggap bahwa mungkin dalam situasi sosial teknologi ada dalam ekologi sosial, yang dapat digunakan sebagai alat peraga kinerja untuk mendongeng ketika berkomunikasi. Menggunakan teknologi itu sendiri bukanlah intinya, tetapi menggunakannya untuk meningkatkan interaksi tatap muka antara orang-orang.

Interaksi Proksemik

Dimensi proksemik yang dapat dieksploitasi pertama kali diperkenalkan sebagai posisi, identitas, gerakan dan orientasi, dan kemudian secara lebih rinci sebagai jarak, lokasi, identitas, gerakan dan orientasi. Dibandingkan dengan komunikasi jarak jauh yang dimediasi teknologi, interaksi proksemik memiliki manfaatnya karena terjadi pada saat itu. Kindberg memeriksa penggunaan ponsel kamera orang, niat mereka pada saat pengambilan, dan pola penggunaan selanjutnya. Sebagian besar berbagi gambar terjadi pada saat itu di layar ponsel dan hanya jarang dimediasi oleh teknologi menggunakan Bluetooth atau MMS. Berbagi post hoc tidak sering terjadi, mungkin karena mengirim foto membutuhkan waktu dan sulit dilakukan saat ini.¹⁵

Tampaknya ada kebutuhan untuk mengembangkan sistem sosial berdasarkan proksemik, seperti yang dilakukan orang untuk ingin menggunakan teknologi sebagai alat untuk mendukung interaksi yang ditempatkan bersama. Telepon menyiratkan interaksi dari jarak jauh, tetapi penelitian juga menunjukkan bahwa orang ingin berinteraksi dengan handset mereka ketika berada di lokasi bersama. Ponsel dalam pengaturan sosial terutama digunakan untuk fungsi instrumental dan sosial dan untuk mengimbangi menjadi atau tampaknya sendirian.

Ini tidak berarti bahwa segala jenis interaksi berdasarkan proksemik akan diterima. Dalam sebuah studi etnografi dari video game seluler berbasis kedekatan, Licoppe dan Inada mengamati berbagai format pertemuan antara pemain, di mana yang paling khas adalah pertemuan "pemalu" antara orang asing.¹⁶ Mungkin cara terbaik untuk menggunakan proxemics adalah dengan tidak mengembangkan perjodohan atau layanan lain untuk bertemu orang baru. Harper mengatakan bahwa banyak ide buruk mungkin disebabkan oleh visi yang salah atau salah yang dimiliki desainer tentang komunikasi yang tidak cocok dengan dunia nyata.

Interaksi proksemik bisa menjadi alami. Greenberg menyatakan, bahwa "Sama seperti orang mengharapkan peningkatan keterlibatan dan keintiman saat mereka mendekati orang lain, demikian juga jika mereka secara alami mengharapkan peningkatan konektivitas dan kemungkinan interaksi saat

¹⁵ Michael Reitmaier et al., "Impact of Different Aqueous Phases on Casein Micelles: Kinetics of Physicochemical Changes under Variation of Water Hardness and Diafiltration Conditions," *International Dairy Journal* 109 (October 2020): 104776, <https://doi.org/10.1016/j.idairyj.2020.104776>.

¹⁶ Christian Licoppe, "Liquidity and Attachment in the Mobile Hookup Culture. A Comparative Study of Contrasted Interactional Patterns in the Main Uses of Grindr and Tinder," *Journal of Cultural Economy* 13, no. 1 (January 2, 2020): 73-90, <https://doi.org/10.1080/17530350.2019.1607530>.

mereka membawa perangkat mereka dalam jarak dekat satu sama lain dan dengan hal-hal lain dalam ekologi."¹⁷ Interaksi proksemik yang dirancang dengan baik dapat mengeksplorasi harapan orang tentang bagaimana mereka dan perangkat mereka berinteraksi dalam ekologi tertentu saat mereka bergerak ke arah satu sama lain. Namun ada beberapa masalah yang cukup jelas dari interaksi proksemik. Ini bisa menjadi masalah untuk mengetahui apakah interaksi proksemik dimaksudkan atau tidak, yang menimbulkan pertanyaan tentang kontrol. Masalah interaksi implisit atau eksplisit yang sama ini juga telah dipertimbangkan dalam penelitian komputasi yang sadar konteks.¹⁸

Reitmaier, Benz dan Marsden memberikan dua contoh interaksi proksemik. Contoh mereka Face2Face memungkinkan berbagi foto dengan perangkat lain di dekatnya. Pola berbagi foto tidak hanya tentang mengirim file, tetapi juga konsumsi bersama dan orientasi bersama.¹⁹ Mereka menyatakan bahwa ini bukan tentang berbagi di lokasi dan momen pengambilan foto, tetapi ketika orang-orang bertemu dengan wajah tatap muka. Contoh mereka yang lain, Cloudlets, dapat membuat aplikasi sadar akan orang dan perangkat terdekat dan memberikan peluang untuk terlibat dengan mereka. Ini dapat melayani banyak aplikasi, misalnya menyiarkan musik sebagai terlibat dengan media yang berlokasi bersama di sekitarnya secara real-time.

Publikasi yang dikutip di bagian ini mempertimbangkan penggunaan teknologi seluler dalam situasi sosial. Mereka adalah contoh penelitian dalam ruang desain teknologi seluler dalam situasi sosial. Berdasarkan ini, orang akan menggunakan teknologi dalam situasi sosial, jika saja ada teknologi yang dirancang untuk itu. Berbagi dengan menggunakan teknologi dalam situasi sosial lebih disukai daripada berbagi melalui media sosial sesudahnya. Juga, teknologi dan penggunaannya dapat dianggap alami, dan tampaknya orang dapat berharap bahwa sesuatu yang sosial harus terjadi ketika perangkat disatukan. Ketika Anda memikirkannya, mudah untuk mengharapkan ini, karena banyak hal yang kita rasakan di alam mengikuti semacam simbiosis.

Kesimpulan

Dalam situasi sosial yang ditempatkan bersama, teknologi dapat digunakan untuk mendukung interaksi sosial. Interaksi *co-located* memiliki manfaatnya dibandingkan dengan komunikasi jarak jauh yang dimediasi teknologi. Tampaknya ada kebutuhan untuk mengembangkan sistem sosial

¹⁷ Simon Robinson et al., "Make Yourself at Phone," in *Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (New York, NY, USA: ACM, 2018), 1-12, <https://doi.org/10.1145/3173574.3173981>.

¹⁸ Thomas Reitmaier et al., "An Honest Conversation: Transparently Combining Machine and Human Speech Assistance in Public Spaces," in *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (New York, NY, USA: ACM, 2020), 1-12, <https://doi.org/10.1145/3313831.3376310>.

¹⁹ Jennifer Pearson et al., "Diversifying Future-Making Through Iterative Design," *ACM Transactions on Computer-Human Interaction* 26, no. 5 (October 31, 2019): 1-21, <https://doi.org/10.1145/3341727>.

berdasarkan interaksi proksemik, karena orang-orang tampaknya ingin menggunakan teknologi sebagai alat untuk mendukung interaksi yang ditempatkan bersama. Orang-orang mengharapkan peningkatan keterlibatan dan keintiman saat mereka mendekati orang lain, sehingga mereka secara alami mengharapkan peningkatan konektivitas dan kemungkinan interaksi saat mereka mendekatkan perangkat mereka. Selain itu, orang-orang menyesuaikan perilaku mereka untuk mempertimbangkan kemungkinan masalah dengan berbagi otomatis dalam situasi sosial. Tampaknya orang ingin menggunakan teknologi dalam situasi sosial, jika saja ada teknologi yang dirancang untuk itu. Komunikasi dalam situasi sosial diwujudkan. Berfokus pada komunikasi sebagai berbasis kinerja memungkinkan melihat komunikasi sebagai bagaimana hal itu terikat pada konteks, waktu dan identitas, daripada melihat komunikasi sebagai pesan. Teknologi terintegrasi dengan mulus ke dalam praktik sehari-hari daripada dipisahkan dari manusia, dan perwujudan adalah keterlibatan dengan dunia yang membuatnya bermakna. Komunikasi yang bermakna dalam situasi sosial bukan hanya sekedar mengirim dan menerima pesan, baik melalui media maupun tidak, melainkan terjadi melalui manusia.

References

- Brown, Barry, Kenton O'hara, Moira McGregor, and Donald Mcmillan. "Text in Talk." *ACM Transactions on Computer-Human Interaction* 24, no. 6 (December 31, 2017): 1-25. <https://doi.org/10.1145/3152419>.
- Caceffo, Ricardo, Diego Addan Gonçalves, Rodrigo Bonacin, Julio Cesar dos Reis, José A. Valente, and Maria Cecília Calani Baranauskas. "Children's Social Interactions within a Socioenactive Scenario." *Computers & Education* 176 (January 2022): 104324. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104324>.
- García Alonso, Roberto, Ulf Thoene, and Diego Dávila Benavides. "Social Computing Applications as a Resource for Newly Arrived Refugees in Kronoberg, Sweden." *Digital Policy, Regulation and Governance* 23, no. 1 (June 21, 2021): 21-44. <https://doi.org/10.1108/DPRG-05-2020-0063>.
- Grønbaek, Jens Emil, Christine Linding, Anders Kromann, Thomas Fly Hylddal Jensen, and Marianne Graves Petersen. "Proxemics Play." In *Companion Publication of the 2019 on Designing Interactive Systems Conference 2019 Companion*, 177-81. New York, NY, USA: ACM, 2019. <https://doi.org/10.1145/3301019.3323886>.
- Lee, Min-Ah, Kenneth F. Ferraro, and Giyeon Kim. "Digital Technology Use and Depressive Symptoms among Older Adults in Korea: Beneficial for Those Who Have Fewer Social Interactions?" *Aging & Mental Health* 25, no. 10 (October 3, 2021): 1839-47. <https://doi.org/10.1080/13607863.2020.1839863>.
- Licoppe, Christian. "Liquidity and Attachment in the Mobile Hookup Culture. A Comparative Study of Contrasted Interactional Patterns in the Main Uses of Grindr and Tinder." *Journal of Cultural Economy* 13, no. 1 (January 2, 2020): 73-90. <https://doi.org/10.1080/17530350.2019.1607530>.
- Manca, Francesco, Aruna Sivakumar, and John W. Polak. "The Effect of Social

- Influence and Social Interactions on the Adoption of a New Technology: The Use of Bike Sharing in a Student Population." *Transportation Research Part C: Emerging Technologies* 105 (August 2019): 611–25. <https://doi.org/10.1016/j.trc.2019.02.010>.
- Olsson, Thomas, Pradthana Jarusriboonchai, Paweł Woźniak, Susanna Paasovaara, Kaisa Väänänen, and Andrés Lucero. "Technologies for Enhancing Collocated Social Interaction: Review of Design Solutions and Approaches." *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)* 29, no. 1–2 (April 14, 2020): 29–83. <https://doi.org/10.1007/s10606-019-09345-0>.
- Pearson, Jennifer, Simon Robinson, Thomas Reitmaier, Matt Jones, and Anirudha Joshi. "Diversifying Future-Making Through Iterative Design." *ACM Transactions on Computer-Human Interaction* 26, no. 5 (October 31, 2019): 1–21. <https://doi.org/10.1145/3341727>.
- Pérez, Paulo, Philippe Roose, Nadine Couture, Yudith Cardinale, Marc Dalmau, and Dominique Masson. "Proxemic Environments: A Framework for Developing Mobile Applications Based on Proxemic Interactions," 653–56, 2020. <https://doi.org/10.15439/2020F29>.
- Raju, Dani Kalarikalayil, Krishna Seunarine, Thomas Reitmaier, Gethin Thomas, Yogesh Kumar Meena, Chi Zhang, Adam Pockett, et al. "PV-Pix: Slum Community Co-Design of Self-Powered Deformable Smart Messaging Materials." In *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–14. New York, NY, USA: ACM, 2021. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445661>.
- Rasipuram, Sowmya, and Dinesh Babu Jayagopi. "Automatic Multimodal Assessment of Soft Skills in Social Interactions: A Review." *Multimedia Tools and Applications* 79, no. 19–20 (May 24, 2020): 13037–60. <https://doi.org/10.1007/s11042-019-08561-6>.
- Reitmaier, Michael, Beatriz Barbosa, Sebastian Sigler, Hans-Jürgen Heidebrecht, and Ulrich Kulozik. "Impact of Different Aqueous Phases on Casein Micelles: Kinetics of Physicochemical Changes under Variation of Water Hardness and Diafiltration Conditions." *International Dairy Journal* 109 (October 2020): 104776. <https://doi.org/10.1016/j.idairyj.2020.104776>.
- Reitmaier, Thomas, Simon Robinson, Jennifer Pearson, Dani Kalarikalayil Raju, and Matt Jones. "An Honest Conversation: Transparently Combining Machine and Human Speech Assistance in Public Spaces." In *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–12. New York, NY, USA: ACM, 2020. <https://doi.org/10.1145/3313831.3376310>.
- Riveni, Mirela, Tien-Dung Nguyen, Mehmet S. Aktas, and Schahram Dustdar. "Application of Provenance in Social Computing: A Case Study." *Concurrency and Computation: Practice and Experience* 31, no. 3 (February 10, 2019): e4894. <https://doi.org/10.1002/cpe.4894>.
- Robinson, Simon, Jennifer Pearson, Thomas Reitmaier, Shashank Ahire, and Matt Jones. "Make Yourself at Phone." In *Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–12. New York, NY, USA: ACM, 2018. <https://doi.org/10.1145/3173574.3173981>.

- Rouzi, Abudoukadierjiang, and Yongli Wang. "Feeling Trusted and Taking-Charge Behaviour: An Internal Branding Perspective Based on Self-Categorization Theory." *International Journal of Hospitality Management* 94 (April 2021): 102831. <https://doi.org/10.1016/j.ijhm.2020.102831>.
- Wang, Weichen, Jialing Wu, Subigya Kumar Nepal, Alex DaSilva, Elin Hedlund, Eilis Murphy, Courtney Rogers, and Jeremy F. Huckins. "On the Transition of Social Interaction from In-Person to Online: Predicting Changes in Social Media Usage of College Students during the COVID-19 Pandemic Based on Pre-COVID-19 On-Campus Colocation." In *Proceedings of the 2021 International Conference on Multimodal Interaction*, 425–34. New York, NY, USA: ACM, 2021. <https://doi.org/10.1145/3462244.3479888>.
- Yao, Shay Xuejing. "Self-Categorization Theory." In *The International Encyclopedia of Media Psychology*, 1–5. Wiley, 2020. <https://doi.org/10.1002/9781119011071.iemp0310>.