

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

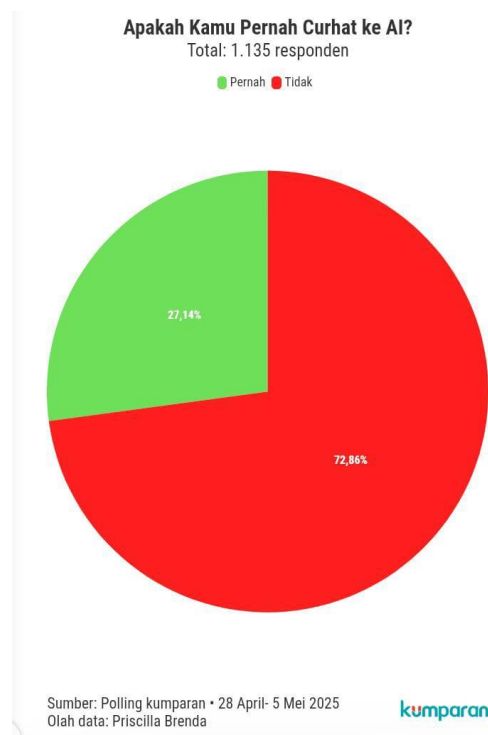
Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) berlangsung sangat pesat dan menarik perhatian global. Perkembangan signifikan dalam visi komputer, yang memungkinkan komputer menganalisis dan memahami gambar dan video secara lebih efektif, merupakan salah satu perkembangan kecerdasan buatan (AI) yang paling nyata dan terkini (Pendy, 2023). Menurut Russell, S. J., & Norvig (2016), kecerdasan buatan (AI) adalah bidang ilmu komputer yang berfokus pada penciptaan mesin yang mampu memecahkan masalah, pengenalan pola, mengambil keputusan, dan tugas-tugas yang umumnya membutuhkan kecerdasan manusia (Russell & Norvig 2016).

Artificial Intelligence (AI) biasa disebut kecerdasan buatan adalah kemampuan mesin untuk meniru dan melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia. Dalam beberapa dekade terakhir, perkembangan komputerisasi dan pemrosesan data telah mempengaruhi pengembangan algoritma dan sistem AI yang semakin kompleks. Melalui penggunaan teknologi seperti pembelajaran mesin dan pembelajaran mendalam, AI telah mampu belajar dari data dan meningkatkan kinerjanya dari waktu ke waktu. AI telah maju dengan cepat dan berdampak signifikan pada banyak aspek kehidupan manusia (Afandi, 2023).

Kecerdasan buatan (AI) memiliki konsekuensi sosial dan etika yang perlu diperhitungkan, meskipun menjanjikan banyak kemajuan dan penemuan yang

dapat bermanfaat bagi masyarakat dalam banyak aspek kehidupan. Dampak pengembangan AI terhadap masyarakat luas, termasuk bahaya, kesulitan, dan masalah etika yang terkait, harus dipahami dan diperjelas. Istilah kecerdasan buatan (AI) dapat digunakan karena AI mampu menerapkan pengetahuan, mempelajari kehidupan manusia, dan merekam berbagai reaksi manusia sehingga AI dapat tumbuh dengan kemampuannya sendiri. Namun, terlepas dari manfaatnya, AI juga memiliki kekurangan. Salah satunya adalah kurangnya emosi saat berinteraksi dengan orang dan bereaksi terhadap komentar mereka (Afandi, 2023).

Dalam artikel [hellosehat.com](https://www.hellosehat.com) pada April 2025, Snapcart merilis jajak pendapat bertajuk "*In AI, We Trust*" yang meneliti penggunaan AI oleh 3.611 responden Indonesia dari segala usia. Menurut laporan tersebut 6 persen masyarakat Indonesia diketahui curhat pada kecerdasan buatan sebagai teman curhat. Temuan penelitian yang diterbitkan dalam *Journal of Medical Internet Research* (2025) dengan 1.744 partisipan juga menunjukkan kemungkinan tersebut. Menurut studi ini, curhat pada chatbot AI membantu mengurangi gejala depresi ringan hingga berat. Sedangkan, dilansir dari [kumparan.com](https://www.kumparan.com) pada 28 April sampai 5 Mei 2025, polling kumparan menemukan total 27,14 persen orang di Indonesia pernah curhat dengan AI dengan total keseluruhan yang mengikuti polling tersebut yaitu 1.135 responden.



Gambar 1. 1 Hasil Polling Kumparan

Dalam artikel kumparan.com juga menyebutkan terdapat beberapa dampak kecanduan Chat dengan AI, seperti berinteraksi dengan AI selama berjam-jam dapat mengganggu rutinitas harian yang dapat menyebabkan kelelahan, dan penurunan produktivitas. Serta, jika pengguna menjadi terlalu bergantung pada chatbot, mereka mungkin mulai menarik diri dari hubungan sosial di dunia nyata. Hal ini memiliki beberapa dampak dengan adanya fenomena tersebut yaitu, perubahan struktur dan fungsi otak.

Perkembangan otak manusia dapat dipengaruhi oleh penggunaan teknologi AI secara ekstensif. Menurut sebuah artikel di Kompas.com, kecerdasan buatan dapat menyebabkan otak manusia menyusut, yang dapat mempengaruhi kapasitas emosional dan kognitif mereka. Sedangkan dalam artikel Kumparan.com penggunaan teknologi berbasis AI dalam hubungan dapat menyebabkan

peningkatan isolasi dan kontak sosial, ketergantungan pada kontak virtual dapat mengurangi kebutuhan untuk membangun koneksi langsung, yang dapat menyebabkan peningkatan isolasi sosial. Menurut penelitian Pew Research Center, terutama ketika orang mulai memilih koneksi virtual daripada hubungan interpersonal.

Menurut profesor MIT Sherry Turkle (2011), hubungan manusia-mesin semakin dekat dan bahkan mungkin menggantikan hubungan antarmanusia. Menurutnya, kita sedang mengembangkan *relational artifacts* atau perangkat teknologi yang mensimulasikan koneksi interpersonal. Dalam pengertian ini, *artificial partners* adalah jenis ikatan sosial atau emosional dengan teknologi yang sebenarnya tidak merasakan apapun, tetapi dibuat bereaksi seolah-olah merasakannya. "*People begin to see robots and AI companions as partners (artificial partners) not just tools.*" atau Orang-orang mulai memandang robot dan rekan AI sebagai mitra (mitra buatan) bukan sekadar alat (Turkle, 2011).

Menurut Rob Brooks, "*Artificial partnerships are relationships we form with AI powered entities that mimic trust, love, companionship, or collaboration but remain unidirectional.*" fenomena *artificial partners* melibatkan orang-orang yang membentuk koneksi dengan makhluk virtual yang mereplikasi aspek-aspek penting interaksi sosial, seperti cinta, kepercayaan, dan koneksi emosional. Menurutnya, meskipun koneksi ini mungkin tampak nyata, AI hanya meniru 4 perilaku sosial, AI tidak memiliki kapasitas yang sama untuk mengalami atau membentuk ikatan emosional seperti manusia (Brooks, 2021).

Fenomena hubungan emosional antara manusia dan AI ini menjadi relevan ketika dikaitkan dengan konsep psikologi keterikatan (*attachment*). Keterikatan, yang diperkenalkan oleh John Bowlby (1969), menekankan pentingnya hubungan emosional yang aman antara individu dan figur signifikan dalam kehidupan mereka. Bowlby menyatakan bahwa keterikatan berfungsi sebagai dasar bagi rasa aman, kemampuan eksplorasi lingkungan, serta pengembangan hubungan interpersonal (Bowlby, 1969). Selanjutnya, Mary Ainsworth (1978) mengembangkan teori ini melalui penelitian pola keterikatan (*attachment styles*), yang mencakup keterikatan aman (*secure attachment*), cemas (*anxious attachment*), dan menghindar (*avoidant attachment*). Konsep ini memberikan kerangka untuk memahami bagaimana manusia dapat membentuk ikatan emosional bahkan terhadap entitas buatan, seperti AI, ketika interaksi tersebut memenuhi kebutuhan psikologis untuk kepercayaan, pengakuan, dan respons emosional (Ainsworth, 1978).

Pada era modern saat ini, perubahan menjadi lebih mendalam dan rumit sebagai akibat dari pertumbuhan media. Kebangkitannya yang cepat telah membawa perubahan signifikan pada banyak segi kehidupan masyarakat sehari-hari. Masyarakat dapat dengan mudah mengakses segala hal dari seluruh dunia melalui media, termasuk berita, serial drama, film, dan banyak lagi (Silvia, 2021). Salah satu jenis media yang masih banyak diminati saat ini adalah film. Film menjadi salah satu media representasi karena merupakan media hiburan yang tidak dapat dipisahkan dari masyarakat. Tanpa pernah memberikan efek

sebaliknya, film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat sesuai dengan pesan yang disampaikan (Sobur, 2009).

Film merupakan fenomena sosial, psikologis, dan artistik yang memiliki banyak segi yang terdiri dari kumpulan gambar dan narasi dengan musik dan lirik (Fadilah & Andriana, 2021). Dalam jurnal Jannatin dkk, film dianggap mampu memfasilitasi komunikasi dari segala sudut dan menyampaikan pesan secara efektif bagi media massa. Film dapat menjadi alat komunikasi audiovisual yang efektif untuk menyampaikan maksud kepada penontonnya. Sejumlah besar penonton dapat tertarik dengan menggunakan kapasitas sebuah film untuk mengembangkan alur cerita dengan visual yang mencolok guna mengangkat dan menyampaikan kebenaran sosial dengan cara yang menarik (McQuail, 2011).

Manusia adalah makhluk sosial yang menjadikan komunikasi sebagai kegiatan yang penting. Komunikasi merupakan kegiatan stimulus yang masuk ke dalam diri seseorang dan dideteksi oleh panca indra merupakan langkah awal dalam sebuah proses komunikasi. Stimulus tersebut kemudian diolah di dalam otak dengan menggunakan pengetahuan, pengalaman, rasa, dan keyakinan seseorang. Untuk menjadi informasi, rangsangan tersebut harus melalui proses intelektual. Informasi yang telah tersampaikan tersebut kemudian disebut dengan pesan. (Effendy, 2003). Kata komunikasi memiliki definisi umum, kata ini berasal dari bahasa Latin yaitu *communication* yang berarti pertukaran atau pemberitahuan. *Communis* digunakan sebagai kata sifat yang berarti umum atau bersama-sama. Karena para ilmuwan dari berbagai bidang telah berkontribusi

pada pengembangan ilmu komunikasi, para ahli menggambarkan komunikasi sesuai dengan perspektif mereka sendiri (Cangara, 2016).



Gambar 1. 2 Poster Film Wonderland

Film Wonderland merupakan karya Kim Tae Yong, yang rilis di bioskop-bioskop Korea Selatan pada tanggal 5 Juni 2024 dan secara resmi tayang pada 26 Juli 2024 di Netflix. Di dunia maya yang dikenal sebagai Wonderland, film fiksi ilmiah Korea Wonderland membahas tema cinta, kesedihan, dan memori. Dengan bantuan layanan virtual ini, pelanggan dapat berkomunikasi dengan representasi digital dari orang terkasih yang koma atau telah meninggal. Meskipun layanan ini menawarkan hiburan bagi orang yang berduka, layanan ini juga mempertanyakan validitas dan aktualitas ikatan emosional di dunia digital.



Gambar 1. 3 Bai Jia dan Bai Li

Film ini mengangkat narasi utama mengenai sebuah layanan bernama Wonderland, suatu inovasi teknologi kecerdasan buatan yang memfasilitasi komunikasi antara individu dengan orang-orang yang telah meninggal dunia atau berada dalam kondisi koma. Narasi mengikuti perjalanan beberapa tokoh yang memanfaatkan layanan tersebut dalam menghadapi kehilangan.

Bai Li merupakan seorang berkebangsaan Tiongkok yang mengidap penyakit parah, namun menyembunyikan kondisi kesehatannya dari putri dia yang berusia tujuh tahun, Bai Jia. Bai Li mendaftarkan diri pada layanan Wonderland dengan tujuan menyembunyikan kematiannya yang akan datang dari sang putri. Dalam simulasi yang dirancang oleh wonderland, representasi AI dari Bai Li divisualisasikan seolah tengah melakukan ekspedisi arkeologi tanpa batas waktu ke Timur Tengah. Putrinya Bai Jia yang tidak menyadari realitas sesungguhnya karena setiap hari Bai Li dan Bai Jia melakukan komunikasi melalui panggilan video, sementara neneknya yang berduka ditugaskan untuk mengasuh cucunya. Pasca kematian Bai Li, Bai Jia semakin dekat secara emosional dengan versi artifisial ibunya melalui panggilan video bahkan dapat dikatakan kedekatan tersebut melampaui batas yang sehat.



Gambar 1. 4 Jeong In dan Tae Joo

Jeong In adalah seorang pramugari yang memutuskan untuk menggunakan layanan Wonderland setelah kekasihnya, Tae Joo, mengalami koma akibat kecelakaan. Layanan ini menawarkan Jeong In kesempatan untuk menghabiskan waktu dengan versi alternatif Tae Joo, di mana dalam simulasi tersebut Tae Joo berperan sebagai seorang astronot yang berada di luar angkasa. Jeong In menjalani rutinitas hariannya dengan berkomunikasi dengan AI Tae Joo melalui panggilan video, mencari solusi dalam ilusi bahwa hubungan mereka tetap utuh. Namun demikian, konflik muncul ketika Tae Joo yang sesungguhnya mulai pulih dari kondisi koma. Jeong In dihadapkan pada dilema yang kompleks antara mempertahankan kenyamanan semu bersama AI Tae Joo atau kembali menghadapi realitas dengan Tae Joo yang mungkin telah mengalami perbedaan pasca kecelakaan.

Film ini juga mengikuti karakter Hae Ri dan Hyeon Su yang bertugas mengelola dan mengawasi operasional layanan Wonderland, memastikan simulasi AI berfungsi dengan optimal dan pengguna tetap terhubung dengan orang-orang tercinta yang telah tiada. Melalui berbagai narasi yang saling bersinggungan, film ini mengeksplorasi pertanyaan fundamental mengenai kesedihan, kehilangan,

makna realitas, dan esensi kemanusiaan ketika teknologi memungkinkan manusia untuk tidak pernah benar-benar terpisah dari orang yang dicintai.

Pada akhirnya, setiap tokoh harus menghadapi keputusan yang mengubah hidup, apakah mereka akan terus hidup dalam kenyamanan artifisial yang ditawarkan oleh kecerdasan buatan, atau melepaskan dan menghadapi realitas pahit dari kehilangan yang sesungguhnya. Film diakhiri dengan refleksi mendalam tentang makna dari koneksi antarmanusia dan pertanyaan apakah cinta yang dicipta oleh kecerdasan buatan dapat menggantikan kehangatan autentik dari relasi manusiawi yang nyata.

Peneliti mengangkat penelitian tentang keterikatan hubungan antara manusia dan AI dalam film *wonderland* yang menggambarkan tentang layanan kehadiran melalui simulasi AI, karena pada era modern saat ini terutama dengan munculnya chatbot dan *AI Companion* seperti *Replika* dan *Character AI*, sangatlah relevan untuk menjadikan masalah ini sebagai fokus utama penelitian ini. Keterikatan hubungan antara manusia dan AI telah muncul sebagai fenomena sosial baru, saat ini pergeseran cara manusia membangun koneksi dari hubungan antar manusia menjadi interaksi dengan entitas buatan. Penelitian tentang keterikatan hubungan antara manusia dan AI masih cukup terbatas di Indonesia, meskipun topik ini sudah mulai mendapat perhatian luas di luar negeri. Hal ini membuka peluang besar untuk memberikan kontribusi ilmiah baru, terutama dalam konteks budaya lokal dan psikososial.

Berdasarkan penjelasan yang diberikan di atas, Peneliti ingin mengetahui tingkat realitas, representasi, dan ideologi dari Representasi Keterikatan hubungan Antara Manusia dan AI dalam Film Korea Wonderland (2024). Kata *representation* yang berarti representatif, citra, atau penggambaran berakar dari bahasa Inggris. Menurut Hall, representasi adalah penggambaran realitas, baik yang benar maupun yang tidak. Hal ini menyoroti bahwa representasi adalah proses penciptaan dan pertukaran makna antara orang-orang atau lintas budaya yang menggunakan bahasa dan representasi simbolik. Ilmu yang mempelajari dan memahami tanda disebut semiotika. Tanda merupakan sesuatu yang ditafsirkan oleh orang lain sebagai sesuatu yang memiliki makna. Studi semiotika mengkaji struktur dan aturan yang memberikan makna pada tanda tersebut (Kriyantono, 2007).

Penelitian ini menggunakan analisis semiotik sebagai metodologinya, dengan berkonsentrasi pada teori-teori John Fiske tentang realitas, representasi, dan ideologi. Tahap pertama dalam penelitian ini adalah melihat film secara keseluruhan untuk menemukan urutan-urutan penting, simbol-simbol visual, dan ujaran yang relevan dengan hubungan emosional atau intim dengan entitas buatan. Komponen-komponen ini selanjutnya akan diperiksa untuk mengungkap maknanya. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk menafsirkan makna yang lebih dalam yang mungkin tidak langsung terlihat oleh penonton selain mengidentifikasi indikasi-indikasi yang sudah ada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah penelitian di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut yaitu Bagaimana Representasi Keterikatan Hubungan Antara Manusia dan AI dalam Film Korea Wonderland 2024?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Bagaimana Representasi Keterikatan Hubungan dalam Film Korea Wonderland 2024 dalam analisis semiotika.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, dengan dilakukan penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu ranah kontribusi penelitian dalam bidang studi Ilmu Komunikasi terutama mengenai studi kualitatif yang menggunakan metode analisis semiotika.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan dan sumber informasi tambahan bagi akademisi yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut yang relevan dengan kajian Ilmu Komunikasi, khususnya yang berkaitan dengan AI. Sementara itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu masyarakat memahami bahaya dan keuntungan teknologi termasuk chatbot, *AI Companion*,

dan *AI Character*, serta bagaimana mereka dapat menciptakan hubungan yang menyerupai kedekatan manusia.