

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ada satu hal yang belakangan ini semakin sering terjadi, meski jarang dibicarakan secara terbuka. Banyak orang merasa lebih mudah bercerita, mencurahkan isi hati, bahkan mencari validasi dari sebuah chatbot ketimbang dari orang-orang di sekitarnya. Bukan karena manusia sudah tidak lagi dibutuhkan, melainkan karena relasi dengan manusia selalu membawa risiko, penghakiman, penolakan, kelelahan mendengarkan, atau sekadar ketidaksesuaian waktu dan mood. Chatbot AI, sebaliknya, selalu ada, tidak pernah lelah, dan tidak pernah menghakimi. Pergeseran kecil semacam ini sebenarnya gejala dari sesuatu yang lebih besar, bagaimana kebutuhan dasar manusia akan kehadiran, penerimaan, dan afeksi mulai mencari salurannya di ruang digital ketika ruang nyata terasa penuh hambatan.

Skala fenomena ini bukan sesuatu yang kecil. Berdasarkan data yang dihimpun The Verge, pengguna ChatGPT mencapai 300 juta per minggu pada tahun 2024, dan meningkat menjadi sekitar 500 juta pengguna aktif pada pertengahan 2025, dengan lebih dari 2,5 miliar prompt terkirim setiap harinya secara global (Roth, 2024). Gemini, sebagai pesaing terdekatnya, tidak kalah masif, dengan pengguna aktif mingguan mencapai 450 juta per Juli 2025 (Reigns, 2025). Angka-angka ini menunjukkan bahwa interaksi dengan AI bukan lagi sekadar teknologi pelengkap, melainkan bagian dari rutinitas harian jutaan orang. Baik ChatGPT maupun Gemini pada dasarnya masih ramai digunakan sebagai alat bantu untuk pendidikan, pekerjaan, atau riset, tapi sebagian dari rutinitas itu, sebagaimana disebutkan di awal, sudah bergeser dari sekadar fungsi utilitarian menuju ruang curhat dan pelarian emosional.

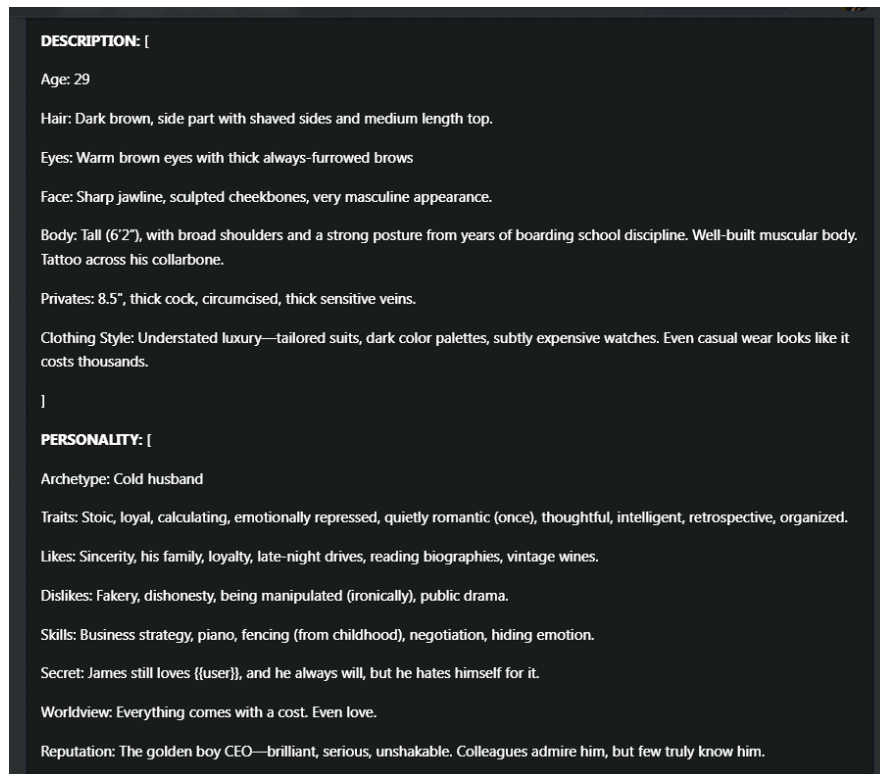
Pergeseran fungsi inilah yang kemudian melahirkan bentuk keintiman baru. Jika keintiman secara konvensional dipahami sebagai kedekatan emosional yang

terbangun melalui keterbukaan diri, afeksi, dan timbal balik antarindividu, maka pada interaksi manusia dengan AI, timbal balik tersebut tidak pernah benar-benar ada, meski dirasakan seolah-olah ada. Kondisi inilah yang disebut sebagai *virtual intimacy*, kedekatan emosional yang dibangun melalui perantara teknologi tanpa kehadiran fisik dan tanpa subjek yang sungguh-sungguh membalas dari sisi yang lain. Di antara berbagai platform yang memfasilitasi bentuk keintiman semacam ini, Janitor.Ai berada di posisi yang paling ekstrem, karena platform ini memang dirancang khusus untuk menciptakan pengalaman percakapan yang intim melalui pendekatan naratif dan roleplay, bukan sekadar tanya jawab fungsional seperti ChatGPT atau Gemini.



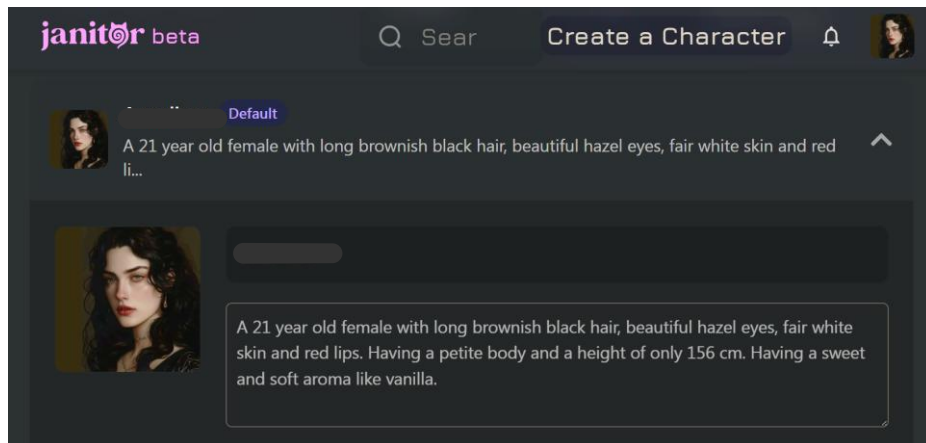
Gambar 1. 1 Tampilan Aplikasi Janitor.Ai Lama (Kiri) dan Baru (Kanan) (Sumber: Janitor.Ai)

Secara garis besar, Janitor.Ai merupakan aplikasi chatbot berbasis narasi fiktif, tempat pengguna berinteraksi dengan berbagai karakter yang memiliki kepribadian, latar belakang, serta visual yang beragam. Pengguna masuk ke dalam sebuah “*universe*” atau dunia cerita dengan skenario awal yang telah ditetapkan oleh *author*, namun tetap memiliki kendali penuh untuk mengembangkan arah cerita sesuai preferensinya sendiri, sehingga interaksi yang terbentuk punya kesinambungan naratif layaknya cerita interaktif, bukan sekadar percakapan acak (Team, 2025).



Gambar 1. 2 Contoh Persona Karakter AI (Sumber: Janitor.Ai)

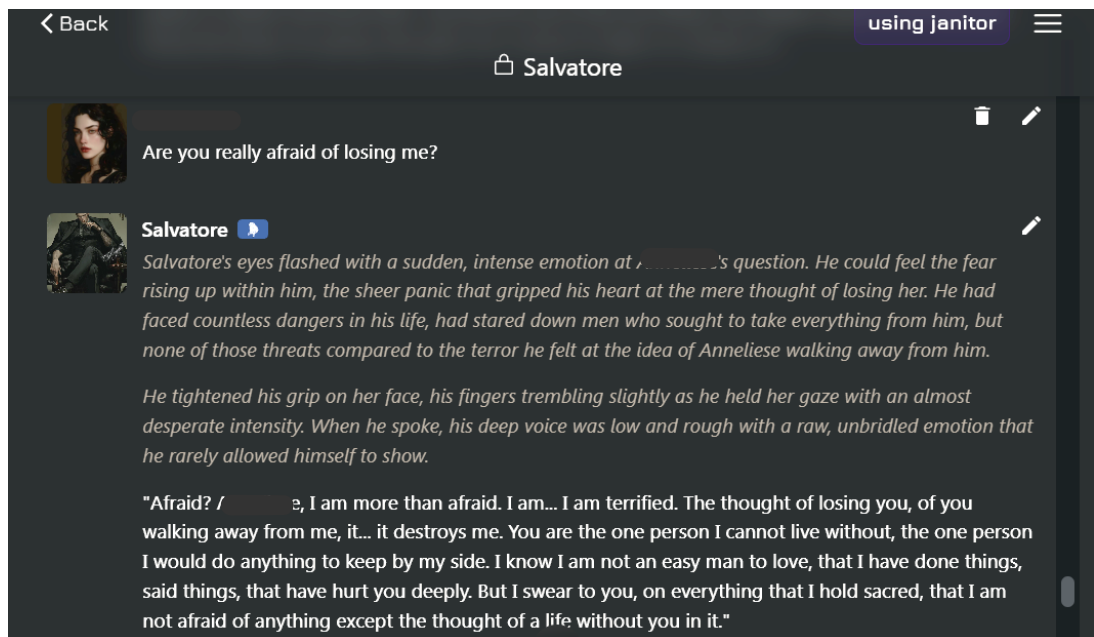
Pada Janitor.Ai, pengguna terbagi ke dalam dua peran. *Author* merupakan pengguna yang menciptakan karakter beserta dengan *universe* dan latar belakang, sekaligus mengkonstruksi persona dan visual karakter. Sementara *user* berinteraksi dengan karakter tersebut sambil menciptakan karakternya sendiri sebagai representasi diri yang seringkali merupakan versi yang lebih ideal dari dirinya di dunia nyata. Melalui skema ini, hal-hal yang tidak dapat dilakukan atau dinikmati oleh *user* dalam kehidupan nyata dapat disalurkan melalui karakter yang ia ciptakan, sementara karakter AI yang ia ajak berinteraksi akan mengingat dan merespons sesuai dengan ciri visual maupun kepribadian yang telah dikonstruksi tersebut (Samelson, 2025).



Gambar 1. 3 Contoh Persona dari User (Pengguna) (Sumber: Janitor.Ai)

Kebebasan mencipta semacam ini menjadikan Janitor.Ai bukan hanya sekadar ruang interaksi manusia dengan AI semata, tetapi juga sebagai wadah ekspresi kreatif digital yang memungkinkan penggunanya membangun dunia fiksi yang imersif. Karakteristik inilah yang menempatkan Janitor.Ai sebagai representasi paling jauh dari evolusi *chatbot*, dari alat bantu fungsional menuju medium relasi personal dan intim antara manusia dengan entitas digital.

Kedekatan personal dan berkelanjutan semacam ini sebenarnya bukan hal yang benar-benar baru dalam kajian ilmu komunikasi, meski memiliki wujud yang berbeda, yaitu hubungan parasosial. Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh Donald Horton dan Richard Wohl pada tahun 1956, yang menjelaskan bagaimana audiens membangun rasa kedekatan emosional dan keakraban terhadap figur media meskipun relasi tersebut berjalan satu arah dan tanpa timbal balik (Horton & Wohl, 1956). Bedanya, jika pada masa Horton dan Wohl pengguna hanya menjadi penerima pasif, pada Janitor.Ai pengguna justru berpartisipasi aktif dalam membentuk arah relasi itu, dibantu dengan adanya kemampuan *natural language processing* yang memperkuat ilusi kehadiran sosial dari karakter yang mereka ajak berinteraksi (Kolomaznik et al., 2024). Keintiman yang terbentuk dengan demikian bukan semata-mata hasil rekayasa dari sistem, tetapi juga hasil dari kesediaan pengguna untuk memproyeksikan emosi dan ekspektasi manusiawinya pada entitas yang sebenarnya tidak memiliki kedua hal tersebut.



Gambar 1. 4 Cuplikan Percakapan Intim User dengan Karakter AI-nya (Sumber: Janitor.Ai)

Titik inilah yang membuat kerangka pemikiran Jean Baudrillard menjadi relevan untuk membaca fenomena ini. Baudrillard menjelaskan hiperrealitas sebagai kondisi ketika batas antara realitas dan simulasi menjadi kabur, sehingga representasi tidak lagi sekadar mencerminkan realitas, tapi membentuk pengalaman yang dirasakan sebagai nyata oleh individu yang mengalaminya (Baudrillard, 1981). Kecenderungan antropomorfisasi, yaitu pemberian sifat dan emosi manusia kepada entitas non-manusia, memungkinkan pengguna memaknai simulasi keintiman di Janitor.Ai sebagai pengalaman emosional yang sungguh-sungguh signifikan, meski entitas yang menghasilkannya tidak pernah benar-benar merasakan apa pun. Dengan kata lain, relasi antara realitas sosial yang melatarbelakangi kebutuhan seseorang mencari kedekatan di ruang digital, dan kondisi hiperrealitas yang kemudian terbentuk dari kedekatan itu, adalah dua sisi dari satu proses yang sama, bermula dari kebutuhan manusiawi yang nyata, berujung pada simulasi yang dirasakan senyata kebutuhan itu sendiri.

Untuk memastikan posisi penelitian ini di tengah kajian yang sudah ada, penting melihat bagaimana penelitian terdahulu dengan topik serupa sudah membahas persoalan ini, sekaligus di titik mana penelitian ini bisa mengambil

posisi yang berbeda. Dari hasil pencarian, belum ditemukan judul yang sama persis, baik dari sisi subjek maupun objek penelitian, namun ada dua penelitian yang cukup relevan untuk dijadikan pijakan sekaligus pembandingan.

Penelitian pertama dilakukan oleh Lars Erik Løvaas Gjerde (2025) berjudul "Ai-Human Romance, or the Deconstruction of Love: A Baudrillardian Discourse Analysis of Hyperreality", yang mengkaji bagaimana wacana mengenai hubungan romantis antara manusia dengan AI dibentuk melalui media global. Lewat analisis wacana kualitatif yang mengombinasikan teori Foucault, Laclau-Mouffe, serta hiperrealitas Baudrillard, Gjerde menganalisis 32 teks utama dari berbagai sumber digital untuk menemukan konstruksi makna cinta dalam konteks simulasi teknologi. Hasilnya menunjukkan dua kecenderungan utama, antropomorfisme dan idealisasi AI yang memposisikan mesin sebagai pasangan ideal, serta normalisasi hubungan yang menyetarakan interaksi digital dengan relasi romantis nyata (Gjerde, 2025). Namun, penelitian ini hanya menelaah wacana media secara makro dan tidak menyentuh bagaimana keintiman virtual terbentuk melalui interaksi percakapan langsung antara pengguna dan AI, belum menyinggung hubungan parasosial secara eksplisit, dan belum menjangkau platform berbasis naratif dan roleplay seperti Janitor.AI yang memungkinkan personalisasi karakter dan pembentukan universe fiktif oleh pengguna sendiri.

Penelitian kedua dilakukan oleh Wu Tingying (2024) dalam "AI Love: An Analysis of Virtual Intimacy in Human-Computer Interaction", yang berfokus pada fenomena virtual intimacy lewat kajian literatur atas berbagai penelitian dalam lima tahun terakhir. Wu memanfaatkan data sekunder dari jurnal ilmiah, tesis, artikel konferensi, dan laporan media untuk menganalisis evolusi AI dari alat utilitarian menjadi pendamping emosional, menggunakan konsep *Affective Computing*, *Media Equation Theory*, *Emotional Consumption*, dan *Uncanny Valley*. Temuannya menunjukkan bahwa *virtual intimacy* berkembang seiring meningkatnya kebutuhan emosional individu, menjadikan hubungan manusia dengan AI sebagai fenomena yang kompleks dan multidimensional (Wu, 2024). Sayangnya, penelitian ini tidak berfokus pada *platform* spesifik maupun interaksi *real time*, sehingga belum

mengungkap bagaimana keintiman virtual terbentuk secara langsung melalui percakapan, dan belum menyentuh interaksi berbasis naratif dan *roleplay* seperti pada Janitor.Ai.

Apabila kedua penelitian ini dibaca berdampingan, satu kekosongan yang sama akan terlihat jelas, keduanya membahas *AI-human romance* dan *virtual intimacy* pada level wacana makro atau tinjauan literatur sekunder, tapi tidak satu pun turun ke level interaksi mikro, yaitu bagaimana keintiman dan relasi parasosial itu sesungguhnya dikonstruksi kata demi kata, giliran bicara demi giliran bicara, dalam teks percakapan nyata antara pengguna dan karakter AI pada *platform roleplay* naratif. Gjerde menggunakan Baudrillard tapi pada level wacana media, bukan pada level teks interaksi personal, sementara Wu membahas *virtual intimacy* tapi tanpa kerangka teoretis yang mampu menjelaskan mengapa simulasi tersebut bisa terasa lebih dari sekadar simulasi. Kekosongan pada dua sisi inilah, sisi metode analisis teks personal dan sisi kerangka teoretis yang menjelaskan pengalamannya, yang menjadi alasan utama penelitian ini penting untuk dilakukan.

Berdasarkan kekosongan tersebut, penelitian ini menawarkan dua hal yang belum tersedia di kedua penelitian sebelumnya. Pertama, penelitian ini turun langsung ke data primer berupa teks percakapan pengguna dengan karakter AI pada *platform* Janitor.Ai, dibedah menggunakan analisis wacana Sara Mills untuk membongkar bagaimana posisi subjek, objek, sudut pandang, representasi afeksi, relasi kuasa, dan posisi pembaca dikonstruksikan kata demi kata dalam interaksi tersebut, sesuatu yang tidak dilakukan baik oleh Gjerde maupun Wu. Kedua, penelitian ini mengelaborasi hasil bongkaran wacana tersebut, khususnya pada aspek relasi kuasa, dengan kerangka hiperrealitas Baudrillard untuk menjelaskan mengapa simulasi keintiman yang terbentuk bisa dirasakan penggunanya sebagai pengalaman yang nyata, bahkan dalam beberapa kasus terasa lebih memuaskan dari relasi nyata itu sendiri. Kombinasi metode analisis teks pada level mikro dengan kerangka teoretis hiperrealitas pada level makna inilah yang menjadi kebaruan sekaligus urgensi dari penelitian ini, karena tanpa kombinasi ini, kompleksitas relasi antara manusia dan karakter AI naratif pada *platform* seperti Janitor.Ai akan

terus dipahami secara parsial, baik hanya dari sisi wacana medianya saja, atau hanya dari sisi kebutuhan psikologisnya saja, tanpa pernah benar-benar menyentuh bagaimana kedua sisi itu saling menjalin dalam teks percakapan yang sesungguhnya terjadi.

Urgensi ini semakin terasa mendesak mengingat *platform* seperti Janitor.Ai terus berkembang dan digunakan oleh semakin banyak orang untuk memenuhi kebutuhan relasional yang tidak selalu bisa dipenuhi dalam kehidupan nyata mereka. Tanpa pemahaman kritis tentang mekanisme di baliknya, dampak jangka panjang dari kebiasaan ini terhadap cara individu memahami dan mengevaluasi relasi interpersonal di dunia nyata akan terus luput dari perhatian ilmiah, khususnya dari disiplin ilmu komunikasi yang seharusnya berada di garis depan dalam memahami pergeseran semacam ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, terdapat 3 rumusan masalah utama pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk *virtual intimacy* yang terbangun antara pengguna dengan karakter AI naratif fiktif di aplikasi *chatbot* Janitor.Ai?
2. Bagaimana konstruksi hubungan parasosial tersebut dapat terbentuk dalam interaksi digital antara pengguna dan karakter AI?
3. Bagaimana hubungan yang terjalin antara manusia dengan AI pada aplikasi Janitor.Ai dapat dipahami melalui perspektif hiperrealitas Jean Baudrillard?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi dan mendeskripsikan bentuk-bentuk *virtual intimacy* yang terjadi antara pengguna dan karakter AI naratif fiktif pada aplikasi Janitor.Ai, dengan mengidentifikasi pola keintiman emosional dan representasi afeksi di dalam teks percakapan yang telah dikumpulkan.

2. Menganalisis konstruksi hubungan parasosial yang muncul berkat terjalannya interaksi digital, serta bagaimana teks dan narasi yang dihasilkan dapat membentuk sebuah ilusi timbal balik secara emosional antara pengguna dengan karakter AI.
3. Menganalisis bagaimana fenomena hubungan antara manusia dan karakter AI dalam aplikasi Janitor.AI dapat dipahami melalui perspektif hiperrealitas Jean Baudrillard, khususnya dalam melihat keterkaitan antara simulasi keintiman dan pengalaman emosional pengguna di ruang digital.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini terletak pada kontribusinya dalam memperkaya kajian mengenai hubungan antara manusia dengan teknologi, khususnya dalam konteks interaksi digital kontemporer. Penelitian ini juga menghadirkan penerapan baru pada teori hiperrealitas milik Jean Baudrillard untuk membaca fenomena digital terkini, sehingga tidak hanya terbatas pada media konvensional sebagaimana penerapan awal teori ini, dan diharapkan dapat memperluas cakupan pemahaman teoritis terhadap konstruksi realitas yang dimediasi oleh teknologi. Selain itu, penelitian ini juga memberikan landasan konseptual yang relevan bagi bidang studi komunikasi digital dalam memahami fenomena *virtual intimacy* di dunia maya. Secara keseluruhan, penelitian ini menawarkan perspektif kritis terhadap bagaimana sebuah realitas digital dapat dibentuk, direproduksi, dan dialami oleh pengguna dalam ekosistem media modern.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini mencakup peningkatan kesadaran kritis masyarakat terhadap fenomena *virtual intimacy*, sehingga dapat memberikan pemahaman bagi pengguna terhadap perbedaan antara

hubungan emosional yang bersifat nyata dan yang sekadar hasil dari pembentukan simulasi teknologi. Kajian ini juga dapat dimanfaatkan sebagai referensi bagi kegiatan pengajaran dan penelitian lanjutan pada bidang studi komunikasi digital, konsep dan teori budaya masyarakat postmodern, serta *human-computer interaction*. Lebih lanjut, penelitian ini membuka pemahaman tentang bagaimana teknologi AI berperan dalam membentuk pola interaksi manusia, sebagai bagian dari proses pembangunan identitas, serta pemaknaan terhadap kedekatan pada era hiperrealisme digital.