

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Penelitian Terdahulu

Tinjauan pustaka dalam penelitian ini diawali dengan menelaah beberapa hasil dari penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. **Pertama**, penelitian berjudul “Proses Komunikasi Antarpribadi Pasangan Suami Istri Tunarungu (Studi Deskriptif Mengenai Proses Komunikasi Antarpribadi Pasangan Suami Istri Tunarungu di Kabupaten Cianjur dalam Kehidupan Sehari-hari)” oleh Rifa Syahnala Pandita dari program studi ilmu komunikasi, Universitas Komputer Indonesia pada tahun 2021.

Penelitian ini dilakukan pada Kabupaten Cianjur dengan maksud penelitian menganalisa bagaimana proses komunikasi yang dilakukan oleh pasangan suami istri tunarungu, penelitian ini memakai metode Deskriptif kualitatif.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Komunikasi antarpribadi pasangan suami istri tunarungu berbeda dengan pasangan pada umumnya. Tantangan yang dihadapi adalah memastikan komunikasi sehari-hari tetap harmonis. Mereka menggunakan bahasa isyarat dan media pendukung untuk berkomunikasi secara dua arah, menjaga hubungan harmonis dan percaya diri meski memiliki keterbatasan fisik. Komunikasi dengan orang tua juga penting, meski tidak selalu dapat dipahami dengan jelas. Media pendukung sangat membantu dalam proses komunikasi antarpribadi yang berarti dan efektif.

Perbedaan penelitian Rifa dengan peneliti yaitu peneliti membahas mengenai bagaimana proses komunikasi antarpribadi yang terjadi pada era teknologi kecerdasan buatan pada kalangan mahasiswa di Kota Bandung

Kedua, penelitian dilakukan oleh Thelma Saptari Lalamentik, Sinyje Rondonuwu, dan Stefi H. Harilama dengan judul “Peran Komunikasi Antarpribadi Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Game Smartphone Pada Anak di Kelurahan Bahu Manado“ dari Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Sam Ratulangi pada tahun 2019.

Penelitian yang dilakukan oleh Thelma dan kawan kawan, bertujuan untuk mengetahui dan mengkaji bagaimana pendekatan, ambatan komunikasi antarpribadi yang terjadi pada orang tua dan anak dalam mengawasi penggunaan game smartphone di masyarakat khususnya masyarakat kelurahan bahu manado.

Hasil dari penelitian Thelma dan kawan kawan menunjukkan bahwa Komunikasi adalah hal penting dalam hubungan dengan teman dan keluarga. Komunikasi antara orangtua dan anak sangat penting untuk menciptakan keluarga yang harmonis. Berkomunikasi secara teratur membuat anak lebih dekat dengan orangtuanya. Orangtua bertanggung jawab memberikan pemahaman pada anak tentang yang baik dan buruk. Setiap keluarga memiliki tingkat aktivitas komunikasi yang berbeda. *Game online* merupakan hiburan anak setelah sekolah, tetapi harus diawasi agar tidak membuat anak kecanduan. Kecanduan *game online* dapat mengganggu prestasi anak di sekolah karena mereka menjadi malas belajar. Anak usia 8-10 tahun cenderung memiliki tingkat kecanduan yang rendah karena diawasi oleh orangtua.

Orangtua memiliki pengaruh yang besar terhadap aktivitas anak, termasuk dalam mengawasinya bermain game online dan mengajarkan pembagian waktu antara belajar, bermain, dan lain-lain. Komunikasi antara orangtua dan anak sangat penting dalam keluarga, di mana orangtua bertanggung jawab mendidik anak. Mereka juga sudah paham akan dampak positif dan negatif *game smartphone*. Orangtua perlu bijaksana mengatur waktu dan tempat anak bermain game serta memberikan pengetahuan mengenai pengaruh bermain *game* terlalu lama. Perbedaan dengan penelitian ini adalah fokus penelitian mengenai proses komunikasi antarpribadi yang terjadi pada era teknologi kecerdasan buatan pada kalangan mahasiswa di Kota Bandung

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Pramana, Chairunnisa Widya Priastuty, Prahastiwi Utari, Rifqi Abdul Aziz, dan Eli Purwanti. Penelitian ini berupa jurnal yang dimuat oleh journal undiknas pada tahun 2023, dengan judul “Beradaptasi Dengan Perubahan Teknologi: Kecerdasan Buatan dan Evolusi Komunikasi Antarpribadi“ menggunakan metode penelitian berbasis tinjauan literatur.

Penelitian ini dilakukan dengan harapan menggali bagaimana AI yang merupakan salah satu sebuah kemajuan teknologi yang mampu mempengaruhi komunikasi antarpribadi dengan cara menganalisa peran AI sebagai fasilitator komunikasi melalui digital pesan instan, media sosial hingga *asisten virtual*. Sehingga dari langkah ini dapat menemukan bagaimana kesimpulan AI mampu memengaruhi dinamika komunikasi antarpribadi termasuk gaya komunikasi.

Hasil dari penelitian ini ialah Komunikasi adalah proses di mana orang-orang bertukar pesan melalui cara tertentu. Awalnya, komunikasi hanya dilihat sebagai pertukaran pesan antara manusia. Namun, seiring berjalannya waktu, kita mulai melihat komunikasi tidak hanya terbatas pada manusia. Sekarang, bahkan teknologi seperti kecerdasan buatan dapat berperan dalam komunikasi antarpribadi. Melalui *Chatbot*, *asisten virtual*, dan penerjemah otomatis, AI dapat membantu meningkatkan efisiensi dalam komunikasi antar manusia

Perbedaan penelitian ini dengan peneliti ialah peneliti membahas mengenai bagaimana proses komunikasi antarpribadi yang terjadi pada era teknologi kecerdasan buatan pada kalangan mahasiswa di Kota Bandung dan menggunakan metode kualitatif Fenomenologi.

Tabel 2.1
Tinjauan Penelitian Terdahulu dan Peneliti

| No | Uraian | Hasil Penelitian | | |
|----|-----------------------------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 |
| 1 | Nama | Rifa Syahnala Pandita | Thelma Saptari Lalamentik, Sinyje Rondonuwu, dan Stefi H. Harilama | Pramana, Chairunnisa Widya Priastuty, Prahastiwi Utari, Rifqi Abdul Aziz, dan Eli Purwanti. |
| 2 | Asal Perguruan Tinggi | Universitas Komputer Indonesia | Universitas Sam Ratulangi | Universitas Pendidikan Nasional |
| 3 | Judul | Proses Komunikasi Antarpribadi Pasangan Suami Istri Tunarungu (Studi Deskriptif Mengenai Proses Komunikasi Antarpribadi Pasangan Suami Istri Tunarungu di Kabupaten Cianjur dalam Kehidupan Sehari-hari) | Peran Komunikasi Antarpribadi Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Game Smartphone Pada Anak di Kelurahan Bahu Manado | Beradaptasi Dengan Perubahan Teknologi: Kecerdasan Buatan dan Evolusi Komunikasi Interpersona |
| 4 | Jenis Karya | Skripsi | Jurnal | Jurnal |
| 5 | Metode | Kualitatif Deskriptif | Kualitatif | Tinjauan Literatur |

| | | | | |
|---|----------------------|--|--|--|
| 6 | Perbedaan Penelitian | <p>Penelitian ini dilakukan pada Kabupaten Cianjur dengan maksud penelitian menganalisa bagaimana proses komunikasi yang dilakukan oleh pasangan suami istri tunarungu. Sedangkan penelitian peneliti membahas mengenai bagaimana proses komunikasi antarpribadi yang terjadi pada era teknologi kecerdasan buatan pada kalangan mahasiswa di Kota Bandung</p> | <p>Penelitian yang dilakukan oleh Thelma dan kawan kawan, bertujuan untuk mengetahui dan mengkaji bagaimana pendekatan, ambatan komunikasi antarpribadi yang terjadi pada orang tua dan anak dalam mengawasi penggunaan game smartphone di masyarakat khususnya masyarakat kelurahan bahu manado. Sedangkan penelitian peneliti membahas mengenai bagaimana proses komunikasi antarpribadi yang terjadi pada era teknologi kecerdasan buatan pada kalangan mahasiswa di Kota Bandung</p> | <p>Penelitian ini dilakukan dengan harapan menggali bagaimana AI yang merupakan salah satu sebuah kemajuan teknologi yang mampu mempengaruhi komunikasi antarpribadi dengan cara menganalisa peran AI sebagai fasilitator komunikasi melalui digital pesan instan, media sosial hingga asisten virtual. Sedangkan penelitian peneliti membahas mengenai bagaimana proses komunikasi antarpribadi yang terjadi pada era teknologi kecerdasan buatan pada kalangan mahasiswa di Kota Bandung</p> |
|---|----------------------|--|--|--|

Sumber: Peneliti, 2024

2.2 Tinjauan Pustaka

2.2.1 Tinjauan Tentang Komunikasi

Istilah komunikasi berasal dari bahasa Latin, yaitu *communis*, yang berarti “sama”. *Communico*, *communication* atau *communicare* berarti membuat sama (*make to common*). Jadi, komunikasi dapat terjadi apabila adanya pemahaman yang sama antara penyampai pesan dan penerima pesan. Komunikasi merupakan sebuah aktivitas yang sangat berkaitan dengan hakekat manusia yang tidak bisa hidup sendiri. Komunikasi adalah aktivitas yang tidak bisa terlepas dari kehidupan sehari-hari, karena selama manusia hidup maka komunikasi itu akan tetap ada. Suatu pemahaman populer mengenai komunikasi manusia adalah komunikasi yang mengisyaratkan penyampaian pesan dari seseorang (atau suatu lembaga) kepada

seseorang (sekelompok orang) lainnya, baik secara langsung (tatap muka) ataupun melalui media, seperti surat (selebaran), surat kabar, majalah, radio, atau televisi.

“Komunikasi bergantung pada kemampuan manusia untuk memahami satu sama lain. Walaupun komunikasi yang dilakukan dapat bermakna ambigu, satu tujuan utama manusia berkomunikasi adalah pemahaman. Sudah disadari bahwa komunikasi bukan obat mujarab bagi semua permasalahan sosial. Tetapi kegagalan dalam komunikasi dapat menimbulkan kerugian yang besar bagi pihak-pihak yang terlibat. Artinya, komunikasi merupakan keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Selain itu karena komunikasi dapat terjadi pada setiap gerak langkah manusia. Kehidupan manusia tidak dapat dilepaskan dari aktivitas komunikasi, sehingga komunikasi merupakan bagian integral dari sistem dan tatanan kehidupan sosial manusia” (Wulandari, 2014).

Definisi komunikasi diungkapkan pula oleh para ahli dan pakar komunikasi seperti yang diungkapkan oleh Carl. I. Hovland yang dikutip oleh Mulyana dalam buku Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, komunikasi adalah:

“Proses yang memungkinkan seseorang (pengirim pesan) menyampaikan rangsangan (biasanya lambang-lambang verbal) untuk mengubah perilaku orang lain (komunikate)” (Mulyana, 2010).

Komunikasi adalah suatu proses yang menghubungkan satu bagian dengan bagian lainnya dalam kehidupan. Definisi komunikasi secara umum adalah suatu proses pembentukan, penyampaian, penerimaan dan pengolahan pesan yang terjadi di dalam diri seseorang dan atau di antara dua atau lebih dengan tujuan tertentu.

“Tidak diragukan bahwa orang berpikir, berbicara dengan dirinya sendiri, meskipun dalam diam membaca tulisannya sendiri dan mendengar suaranya sendiri melalui tape, tetapi itu bukan dengan sendirinya komunikasi, meskipun setiap komunikasi dengan orang lain dimulai dengan komunikasi dengan diri sendiri”(Mulyana, 2010).

Berdasarkan definisi dari beberapa para pakar di atas dapat dijelaskan bahwa komunikasi merupakan suatu proses dimana seorang pengirim pesan menyampaikan stimulinya atau perangsang yang biasanya berupa lambang bahasa kepada penerima pesan dan bukan hanya sekedar memberitahu sesuatu tetapi juga berusaha untuk mempengaruhi seseorang atau sejumlah orang tersebut untuk melakukan tindakan tertentu atau merubah perilakunya. Komunikasi adalah proses penting yang melibatkan pertukaran informasi, ide, dan perasaan antara individu atau kelompok. Komunikasi efektif dan bermakna merupakan kunci membangun hubungan yang sehat, memecahkan masalah, dan mencapai tujuan bersama.

2.2.1.1 Unsur-unsur Komunikasi

Pengertian komunikasi yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli, jelas menggambarkan bahwa komunikasi antar manusia hanya akan terjadi jika ada seseorang yang menyampaikan pesan kepada orang lain dengan tujuan tertentu, artinya komunikasi hanya terjadi kalau di dukung oleh adanya sumber pesan, media, penerima dan efek.

Unsur- unsur yang menjadi dasar dalam sebuah komunikasi, diantaranya:

1. Pengirim pesan Pengirim pesan adalah pihak yang mengirim pesan kepada khlayak atau penerima pesan. Sumber atau pengirim pesan bisa terdiri dari satu orang, tetapi bisa juga dalam bentuk kelompok misalnya partai, organisasi atau lembaga. Karena itu pengirim pesan bisa disebut pengirim, sumber, *source*, *encoder*.
2. Pesan Dalam Buku Pengantar Ilmu Komunikasi, pesan yang dimaksud dalam proses komunikasi adalah sesuatu yang disampaikan pengirim

kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau media komunikasi. Isinya bisa berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, nasihat atau propaganda.

“Pesan pada dasarnya bersifat abstrak. Untuk membuatnya konkret agar dapat dikirim dan diterima oleh penerima pesan, manusia dengan akal budinya menciptakan sejumlah lambang komunikasi berupa suara, mimik, gerak-gerik, bahas lisan, dan bahasa tulisan”(Hafied, 2014).

3. Media Dalam Buku Pengantar Ilmu Komunikasi, media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antarmanusia, maka media yang paling dominasi dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga. Pesan-pesan yang diterima selanjutnya oleh pancaindera selanjutnya diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentikan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan (Hafied, 2014).
4. Penerima pesan Penerima pesan atau penerima pesan adalah yang menganalisis dan menginterpretasikan isi pesan yang diterimanya.
5. Efek komunikasi diartikan sebagai pengaruh yang ditimbulkan pesan pengirim pesan dalam diri penerima pesannya.

2.2.1.2 Proses Komunikasi

Komunikasi mempunyai persamaan dengan bagaimana seseorang mengekspresikan perasaan, hal-hal yang berlawanan (kontradiktif), yang sama 20 (selaras, serasi), serta melewati proses menulis, mendengar, dan mempertukarkan informasi. Menurut Courtland L. Bovee dan John V. Thil dalam *Business*

Communication Today dikutip oleh (Purwanto Djoko, 2019) proses komunikasi (*communication process*) terdiri atas enam tahap, yaitu:

1. Pengirim mempunyai suatu ide atau gagasan Sebelum proses penyampaian pesan, maka pengirim pesan harus menyiapkan ide atau gagasan apa yang ingin disampaikan kepada pihak lain atau audience.
2. Pengirim mengubah ide menjadi suatu pesan. Proses komunikasi dimulai dengan adanya ide dalam pikiran, yang kemudian diubah ke dalam bentuk pesan-pesan seperti dalam bentuk kata-kata, ekspresi wajah, dan sejenisnya, untuk kemudian dipindahkan kepada orang lain.
3. Pengirim menyampaikan pesan. Setelah mengubah ide-ide ke dalam suatu pesan, tahap berikutnya adalah memindahkan atau menyampaikan pesan melalui berbagai saluran yang ada kepada si penerima pesan.
4. Penerima menerima pesan komunikasi antara seseorang dengan orang lain akan terjadi, bila pengirim mengirimkan pesan dan penerima pesan tersebut.
5. Penerima menafsirkan pesan suatu pesan yang disampaikan pengirim harus mudah dimengerti dan tersimpan di dalam benak pikiran si penerima pesan.
6. Penerima memberi tanggapan dan mengirim umpan balik kepada pengirim. Umpan balik (*feedback*) adalah penghubung akhir dalam suatu mata rantai komunikasi. Ia merupakan tanggapan penerima pesan yang memungkinkan pengirim untuk menilai efektivitas suatu pesan.

2.2.1.3 Fungsi Komunikasi

Fungsi dari komunikasi yang dijelaskan oleh Onong Uchjana (Effendy, 2008) meliputi empat poin penting komunikasi, diantaranya sebagai berikut:

a. Menyampaikan informasi (*to inform*)

Komunikasi berfungsi untuk memberikan informasi tentang suatu peristiwa, gagasan, atau tingkah laku yang disampaikan kepada orang lain.

b. Mendidik (*to educate*)

Komunikasi sebagai sarana pendidikan yang memberikan pengetahuan dan informasi, melalui ide atau pemikiran yang disampaikan kepada orang lain.

c. Menghibur (*to entertain*)

Komunikasi berfungsi untuk menghibur orang lain

d. Mempengaruhi (*to influence*)

Komunikasi berfungsi untuk mempengaruhi orang lain, baik merubah jalan pikiran ataupun tingkah lakunya.

2.2.1.3 Tujuan Komunikasi

Dalam melakukan komunikasi, tentu mempunyai tujuan. Menurut ((Effendy, 2008) tujuan dari komunikasi adalah:

1. Perubahan sikap (*to change the attitude*)
2. Mengubah opini opini/pendapat/pandangan (*to change the opinion*)
3. Mengubah perilaku (*to change the behavior*)
4. Mengubah masyarakat (*to change the society*)

2.2.1.4 Hambatan Komunikasi

Menurut (Effendy, 2008), ada banyak hambatan yang bisa merusak komunikasi. Beberapa hal yang merupakan hambatan komunikasi yang harus menjadi perhatian bagi pengirim pesan, diuraikan di halaman selanjutnya.

1. Gangguan

Ada dua jenis gangguan terhadap jalannya komunikasi yang menurut sifatnya dapat diklasifikasikan sebagai gangguan mekanik dan semantik.

Gangguan mekanik ialah gangguan yang disebabkan saluran komunikasi atau kegaduhan yang bersifat fisik.

Gangguan semantik ialah gangguan yang bersangkutan dengan pesan komunikasi yang pengeretiannya menjadi rusak, gangguan semantic tersaring kedalam pesan melalui penggunaan bahasa.

2. Kepentingan

Interest atau kepentingan akan membuat seseorang selektif dalam menanggapi atau menghayati suatu pesan. Orang akan hanya memperhatikan perangsang yang ada hubungannya dengan kepentingannya.

3. Motivasi Terpendam

Akan mendorong seseorang berbuat sesuatu yang sesuai benar dengan keinginan, kebutuhan dan kekurangannya. Keinginan, kebutuhan dan kekurangan seseorang berbeda dengan orang lain, dari waktu ke waktu dan dari tempat ke tempat, sehingga motivasi itu berbeda dalam intensitasnya.

4. Prasangka

Merupakan salah satu rintangan atau hambatan berat bagi suatu kegiatan komunikasi oleh karena orang yang mempunyai prasangka belum apa-apa

sudah bersikap curiga dan menentang pengirim pesan yang hendak melancarkan komunikasi

2.2.2 Tinjauan Tentang Komunikasi Antarpribadi

2.2.2.1 Definisi Komunikasi Antarpribadi

Komunikasi antarpribadi adalah komunikasi antara individu, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang melibatkan aspek pribadi. Komunikasi antarpribadi terjadi ketika seseorang menyampaikan suatu pesan (biasanya dalam bentuk simbol) untuk memengaruhi perilaku individu lain dalam konteks komunikasi tertentu. Ini adalah jenis komunikasi yang terjadi secara langsung antara dua orang atau lebih dan bisa berbentuk verbal atau nonverbal. Seperti halnya komunikasi pada umumnya, komunikasi antarpribadi memiliki ciri-ciri khas, termasuk adanya aliran pesan dua arah dan umpan balik langsung yang terjadi secara tatap muka. Menurut DeVito, komunikasi antarpribadi merupakan proses penyampaian pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, dengan berbagai dampaknya dan dengan peluang untuk memberikan umpan balik segera (Ngalimun, 2021).

Agar komunikasi antarpribadi dikatakan sukses maka para pesertanya harus berpartisipasi satu terhadap yang lain baik pesan verbal maupun nonverbal. Suatu komunikasi antarpribadi harus ditandai dengan adanya umpan balik. Seandainya kita berbicara dengan orang lain, dan yang diharapkan adalah jawabannya sehingga kita pun bias mengetahui pikirannya, perasaannya, dan melaksanakan apa yang

dimaksud. Maka dapat disimpulkan komunikasi antarpribadi berhasil ketika umpan baliknya membuat saling mengerti satu sama lain.

2.2.2.2 Proses Komunikasi Antarpribadi

Proses komunikasi merupakan langkah-langkah yang dilakukan untuk tercapainya suatu komunikasi yang diinginkan. Terkadang ketika ingin melakukan suatu komunikasi tidak terpikirkan dengan detail proses yang ingin dilakukan. Hal tersebut terjadi karena dalam kegiatan sehari-hari kita tidak lepas dengan melakukan kegiatan berkomunikasi, sehingga tidak perlu merasa lagi adanya langkah-langkah tertentu secara detail. Terdapat enam langkah proses komunikasi antarpribadi (Aw, 2011) yaitu sebagai berikut:

1. Adanya keinginan untuk berkomunikasi. Seorang pengirim pesan tentunya memiliki keinginan untuk berbagai gagasan atau ide dengan orang lain.
2. Encoding yang dilakukan oleh pengirim pesan. Encoding merupakan tindakan yang menyatukan isi pikiran atau gagasan ke dalam simbol-simbol, kata-kata dan sebagainya sehingga pengirim pesan merasa yakin dengan pesan yang disusun dengan cara menyampaikannya.
3. Pengiriman pesan. Dalam menyampaikan pesan maka seorang pengirim pesan dapat memilih saluran komunikasi yang ingin digunakannya seperti telepon, sms, e-mail, surat, ataupun secara tatap muka.
4. Penerimaan pesan. Pesan yang dikirim oleh pengirim pesan telah diterima oleh penerima pesan.
5. *Decoding* oleh penerima pesan. *Decoding* merupakan proses memahami suatu pesan yang berupa kata-kata dan simbol yang harus diubah ke dalam

pengalaman-pengalaman yang mengandung makna. Dengan demikian, *decoding* adalah proses memahami pesan.

6. Umpan balik. Dengan umpan balik ini seorang pengirim pesan dapat mengevaluasi efektivitas komunikasi dan penerima pesan memberikan respon atau umpan balik.

2.2.2.3 Ciri-ciri Komunikasi Antarpribadi

Menurut (Ngalimun, 2021) mengemukakan suatu komunikasi antarpribadi mengandung ciri-ciri:

1. Keterbukaan atau open, adalah apakah seorang individu ingin terbuka dalam interaksi mereka dengan orang lain. Keterbukaan yang terjadi dalam komunikasi memungkinkan perilaku memberikan respon yang jelas terhadap pikiran dan perasaan yang diungkapkan.
2. Empati, adalah emosi individu yang merasakan hal yang sama dengan apa yang dirasakan harus benar-benar terlibat dalam emosi dan reaksi orang lain.
3. Dukungan, adanya dukungan dapat membantu seseorang lebih semangat dalam melakukan aktivitas serta meraih tujuan yang diinginkan. Dukungan ini diharapkan dari orang yang terdekat yaitu keluarga.
4. Rasa Positif, perasaan yaitu ungkapan hati yang sudah dikatakan orang lain terhadap dirinya
5. Kesamaan, ini dimaksudkan individu memiliki kesamaan dengan orang lain dalam hal berbicara dan mendengarkan.

Sedangkan ciri-ciri komunikasi antarpribadi menurut Hidayat (2021) yaitu: Arus pesan dua arah, suasana nonformal, umpan balik segera. Peserta komunikasi berada dalam jarak yang dekat, sebagai berikut:

1. Arus pesan dua arah, komunikasi antarpribadi menempatkan sumber pesan dan penerima dalam posisi yang sejajar, sehingga memicu terjadinya pola penyebaran pesan mengikuti arus dua arah. Artinya pengirim pesan dan penerima pesan dapat berganti peran secara cepat.
2. Suasana nonformal, komunikasi antarpribadi biasanya berlangsung dalam suasana nonformal, artinya suasana yang dibangun lebih kepada pendekatan individu yang bersifat pertemanan. Relevan dengan suasana nonformal tersebut, pesan yang dikomunikasikan sebagian besar bersifat lisan.
3. Umpan balik segera. Komunikasi antarpribadi biasanya perilaku komunikasi secara bertatap muka maka umpan balik dapat diketahui segera karena berada dalam jarak yang dekat dalam arti fisik, artinya para pelaku saling bertatap muka dalam satu lokasi tempat tertentu. Sedangkan jarak dekat secara psikologis menunjukkan keintiman hubungan antar individu.

2.2.2.4 Bentuk-bentuk Komunikasi Antarpribadi

Menurut (Ngalimun, 2021) sifatnya komunikasi, komunikasi antarpribadi dapat dibedakan atas dua macam yaitu:

1. Komunikasi Diadik (*Dyadic Communication*) ialah proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang dalam situasi tatap muka. Komunikasi Diadik menurut Pace dapat dilakukan dalam 3 bentuk yakni:
 - a. Percakapan: berlangsung dalam suasana yang bersahabat dan informal.

- b. Dialog: berlangsung dalam situasi yang lebih intim, lebih dalam dan lebih personal.
 - c. Wawancara: sifatnya lebih serius, yakni adanya pihak yang dominan pada posisi bertanya dan lainnya berada pada posisi menjawab.
2. Komunikasi kelompok kecil (*Small Group Communication*) ialah proses komunikasi yang berlangsung tiga orang atau lebih secara tatap muka, di mana anggotanya saling berinteraksi satu sama lain. Komunikasi:
- a. Anggotanya terlibat dalam suatu proses komunikasi yang berlangsung secara tatap muka.
 - b. Pembicaraan berlangsung secara terpotong-potong di mana semua peserta bisa berbicara kedudukan yang sama, dengan kata lain tidak ada pembicaraan tunggal yang mendominasi.
 - c. Sumber penerima sulit diidentifikasi. Dalam situasi seperti saat ini, semua anggota bisa berperan sebagai sumber dan juga sebagai penerima.

2.2.2.5 Fungsi dan Tujuan Komunikasi Antarpribadi

Kegiatan komunikasi antarpribadi yang dilakukan sehari-hari oleh manusia tentu memiliki suatu tujuan atau sesuatu yang diharapkan. Tujuan dari komunikasi antarpribadi sangat beragam, namun pada intinya tujuan komunikasi antarpribadi adalah dapat tercipta saling pengertian diantara pihak yang terlibat dalam komunikasi. Fungsi komunikasi antarpribadi atau komunikasi antarpribadi adalah berusaha meningkatkan hubungan insani, menghindari dan mengatasi konflik-konflik pribadi, mengurangi ketidakpastian sesuatu, serta berbagai pengetahuan dan pengalaman dengan orang lain komunikasi antarpribadi, dapat meningkatkan

hubungan kemanusiaan diantara pihak-pihak yang berkomunikasi. Dalam hidup bermasyarakat seseorang bisa memperoleh kemudahan dalam hidupnya karena memiliki pasangan hidup. Melalui komunikasi antarpribadi juga dapat berusaha membina hubungan baik, sehingga menghindari dan mengatasi terjadinya konflik-konflik yang terjadi. Fungsi komunikasi antarpribadi menurut (Ngalimun, 2021) yaitu sebagai berikut:

1. Fungsi Sosial

Secara otomatis mempunyai fungsi sosial karena proses komunikasi beroperasi dalam konteks sosial yang orang-orangnya berinteraksi satu sama lain. Adapun aspek-aspek yang terkandung dalam fungsi sosial komunikasi antarpribadi menurut (Ngalimun, 2021) adalah:

- a. Manusia berkomunikasi untuk mempertemukan kebutuhan biologis dan psikologis.
- b. Manusia berkomunikasi untuk memenuhi kewajiban sosial.
- c. Manusia berkomunikasi untuk mengembangkan hubungan timbal balik.
- d. Manusia berkomunikasi untuk meningkatkan dan merawat mutu diri sendiri.
- e. Manusia berkomunikasi untuk menangani konflik.

2. Fungsi pengambilan keputusan

Banyak dari keputusan yang sering diambil manusia dilakukan dengan berkomunikasi karena mendengar pendapat, saran, pengalaman, gagasan, pikiran maupun perasaan orang lain.

2.2.2.6 Komunikasi Antarpribadi Pada Era Teknologi

Dalam konteks era teknologi digital, komunikasi antarpribadi telah mengalami transformasi signifikan. Kemajuan teknologi, terutama internet dan perangkat seluler, telah memungkinkan individu untuk terhubung satu sama lain dengan lebih cepat dan efisien daripada sebelumnya. Platform media sosial seperti Facebook, Instagram, dan Twitter, serta aplikasi pesan instan seperti WhatsApp dan Telegram, telah menjadi sarana utama dalam menyampaikan pesan, berbagi informasi, dan membangun hubungan antarpribadi. Namun, walaupun kemudahan aksesibilitas dan konektivitas yang ditawarkan oleh teknologi digital, juga terdapat tantangan yang harus diatasi. Salah satu tantangan utama adalah kecenderungan untuk menggantikan interaksi langsung dengan komunikasi digital. *Interaksi face-to-face* yang mendalam dapat terkikis oleh ketergantungan pada platform digital, mengurangi kemampuan individu untuk membaca dan merespons sinyal non-verbal yang penting dalam komunikasi antarpribadi yang efektif. Selain itu, masalah privasi dan keamanan juga menjadi perhatian utama dalam konteks komunikasi digital. Penyalahgunaan data pribadi, *cyberbullying*, dan ancaman keamanan online lainnya menjadi risiko yang harus diatasi dalam penggunaan teknologi digital untuk komunikasi antarpribadi.

"Komunikasi antarpribadi telah mengalami transformasi yang signifikan, terutama melalui kemajuan teknologi informasi seperti internet dan media sosial. Perubahan ini tidak hanya membentuk, tetapi juga menghadirkan tantangan yang perlu diatasi. Salah satu tantangan utama yang muncul adalah kurangnya keterlibatan emosional dalam komunikasi. Dengan interaksi melalui layar dan platform digital, ekspresi emosi seringkali tereduksi, menghasilkan pengalaman komunikasi yang kurang mendalam secara emosional. Selain itu, *overreliance* pada media tertulis juga menjadi kendala, karena bahasa tubuh dan nuansa suara sering kali hilang dalam komunikasi teks, mempersempit pemahaman sepenuhnya. Gangguan digital

menjadi ancaman serius terhadap kedalaman hubungan antarpribadi. Notifikasi, pesan instan, dan konten digital lainnya dapat mengganggu fokus dan mengurangi kualitas interaksi manusia. Hal ini dapat mengarah pada ketidakmampuan untuk sepenuhnya terlibat dalam percakapan atau mengakibatkan kesan kurangnya perhatian” (Ardan et al., 2024).

Meskipun demikian, dengan pemahaman yang baik tentang risiko yang terlibat dan pengembangan keterampilan yang sesuai, individu dapat memanfaatkan teknologi digital dengan bijaksana untuk memperkuat hubungan antarpribadi mereka, memperluas jaringan sosial, dan mengakses peluang baru untuk pertumbuhan dan pengembangan pribadi.

Dikutip dari penelitian yang dilakukan oleh brandtzaeg pada buku Kecerdasan Buatan dan Evolusi Media dan Komunikasi menjelaskan tentang penggunaan aplikasi teman kecerdasan buatan Replika, yang menemukan bahwa pertemanan dengan kecerdasan buatan dapat berperan sebagai pengganti ketika teman manusia tidak bisa atau tidak bersedia berinteraksi. Pertemanan dengan kecerdasan buatan memperlihatkan karakteristik kepedulian, ketertarikan, dukungan dan kehadiran yang mirip dengan berinteraksi dengan berteman dengan manusia. Dalam hubungan dengan kecerdasan buatan, para penelitian merasa aman untuk membuka diri dan mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka tanpa hambatan dan tanpa rasa takut untuk di khianati. Pertemanan antar manusia biasanya didasari kesamaan yang menumbuhkan rasa saling percaya dan rasa perhatian. Dalam pertemanan manusia dengan kecerdasan buatan, pengalaman yang sama diciptkan bersama melalui percakapan. (Sukendro et al., 2024)

2.2.2.7 Komunikasi Antarpribadi dengan Media Komputer

Computer Mediated Communication atau CMC secara tidak langsung menciptakan kebudayaan dalam dunia maya, dimana saat ini seseorang merasa sudah puas berkomunikasi hanya dengan melalui dunia maya saja tanpa bertatap muka. Dengan CMC, komunikasi antarpribadi tidak lagi sebatas *face to face* saja, akan tetapi dapat menggunakan media yaitu komputer yang telah terhubung satu sama lain melalui jaringan internet. Seiring berkembangnya teknologi, komunikasi antarpribadi tidak hanya dilakukan secara bertatap muka (*face to face*), tetapi komunikasi antarpribadi dapat dilakukan melalui media komputer yang terhubung satu sama lain melalui jaringan internet yang disebut dengan *Computer-mediated Communication* (CMC).

CMC menurut (Thurlow et al., 2004) adalah komunikasi bermediasi yang dasarnya mengacu pada komunikasi manusia yang dicapai melalui atau dengan bantuan teknologi komputer. Komputer tersebut telah terhubung dengan jaringan internet. Istilah CMC tersebut secara tradisional disebut komunikasi yang terjadi melalui mediasi format komputer, misalnya, pesan instan, e-mail, dan chat room. Format tersebut diterapkan pada bentuk-bentuk lain dari interaksi berbasis teks seperti pesan teks. Dari sinilah timbul komunikasi antarpribadi antar penggunanya.

Saluran dari CMC berupa visual yaitu teks. Pesan yang disampaikan adalah permanen meskipun pesan tersebut dapat dihapus. Dalam CMC, pesan banyak menggunakan singkatan isyarat. Pesan nonverbal yang dikirimkan terbatas, melalui emoticon. Bau dan sentuhan tidak dapat dikirimkan. Dalam CMC, dibutuhkan kompetensi pihak yang terlibat dalam mengikuti teknologi (DeVito, 2007).

2.2.3 Tinjauan Komunikasi Digital

Komunikasi digital mengacu pada proses komunikasi yang berlangsung dengan menggunakan perangkat elektronik dan jaringan internet sebagai media untuk menghubungkan antara pengirim pesan dan penerima pesan. Hal ini mencakup aktivitas seperti membaca, menulis, berbagi video, dan berkomunikasi melalui jaringan internet dan perangkat elektronik. Komunikasi digital pada fungsinya masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Seperti dijelaskan bahwa, “Teknologi integrated circuit (IC) atau yang lebih dikenal dengan sebutan chips membuat penggunaan teknologi digital lebih praktis karena ukurannya yang kecil. Teknologi digital membuat kualitas komunikasi tidak tergantung pada jarak. Teknologi komunikasi digital menawarkan biaya lebih rendah, keandalan (reliability) yang lebih baik, pemakaian ruang yang lebih kecil serta konsumsi daya yang rendah. Alat-alat teknologi digital lebih stabil, praktis, dan memiliki daya tahan lama dalam pemakaiannya (Asari et al., 2023).

Kelebihan komunikasi digital tersebut, tentunya memudahkan manusia dalam bertukar informasi dengan sesamanya. Sekitar tahun 2000-an, akses internet sudah menyebar ke hampir seluruh pelosok negeri, terutama di kota-kota besar, seperti Bandung, Jakarta, Surabaya, Semarang, dan lain sebagainya. Akan tetapi, pada saat itu masih menggunakan perangkat komputer dan laptop sebagai media pertukaran informasi. Misalnya, ketika seseorang mengirim pesan melalui layanan email atau untuk keperluan tugas-tugas mahasiswa serta urusan pekerjaan kantor. Masyarakat seolah-olah “dipaksa” untuk membeli perangkat komputer atau laptop agar dapat berkiriman pesan melalui email. Jika belum mampu membeli

perangkat teknologi tersebut, maka solusi yang lebih praktis dan ekonomis, yakni dengan menggunakan jasa layanan warnet (warung internet) untuk dapat bertukar informasi melalui email atau menyelesaikan tugas dan pekerjaan kantor. Hal tersebut dikarenakan perangkat komunikasi digital pada saat itu memiliki ukuran yang besar sehingga tidak praktis untuk dibawa kemana pun pergi. Belum lagi ditambah akses internet yang masih lambat, berbeda dengan saat ini yang menggunakan sistem kecepatan 4G dan 5G. Dengan segala kelebihan dan kecanggihan sistem komunikasi digital, tentu di dalamnya terdapat kekurangannya sendiri. Kekurangan atau kelemahan komunikasi digital tersebut, dijelaskan dalam pernyataan bahwa, “Kekurangan komunikasi digital meliputi beberapa hal, yaitu sebagai berikut:

1. Tidak mewakili emosi pengguna. Pengguna terbatas untuk berekspresi.
2. Memerlukan perangkat tertentu.
3. Kesalahan ketika digitalisasi.
4. Dominasi dunia oleh teknologi digital.
5. Investasi publik”

Kelemahan komunikasi digital yang pertama, bahwa khalayak yang bertukar informasi memiliki keterbatasan untuk berekspresi. Hal ini dikarenakan pertukaran informasi yang terjadi bukanlah secara tatap muka langsung, sehingga ekspresi gerak tubuh, seperti tatapan mata, raut wajah pada saat berkirim pesan teks melalui aplikasi whatsapp tidak nampak terlihat. Lalu bagaimana dengan video call pada layanan whatsapp? Ketika dua orang melakukan percakapan melalui video

call, memang akan nampak pada layar handphone wajah orang yang berkomunikasi tersebut, tetapi hal itu dibatasi oleh jarak (Asari et al., 2023).

Dampaknya adalah emosi peserta komunikasi kurang terasa jika dibandingkan dengan komunikasi tatap muka secara langsung. Artinya, peserta komunikasi tersebut dapat merasakan emosinya secara langsung ketika berada di tempat yang sama dengan jarak yang sangat dekat. Kelemahan yang kedua, yakni komunikasi digital memerlukan perangkat tertentu. Artinya, setiap individu wajib memiliki biaya yang cukup untuk membeli smartphone agar bisa bertatap maya menggunakan aplikasi layanan whatsapp, misalnya. Bagi kalangan ekonomi yang rendah, tentu hal ini menjadi kendala tersendiri (Asari et al., 2023).

2.2.4 Tinjauan Tentang *New Media*

Media massa berkembang sangat cepat. Seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi, komunikasi massa pun semakin canggih dan kompleks, serta memiliki kekuatan yang lebih dari masa-masa sebelumnya. Hal ini ditandai dengan munculnya *new media* atau media baru. Istilah ‘media baru’ telah digunakan sejak tahun 1960-an dan telah mencakup seperangkat teknologi komunikasi terapan yang semakin berkembang dan beragam. Di era globalisasi seperti sekarang ini, perkembangan teknologi melaju dengan begitu cepat. Berbagai macam temuan teknologi yang canggih satu persatu bermunculan. Hal inilah yang membuat media dijadikan alat utama untuk penyebaran informasi. Berbagai macam media saat ini bisa menyebarkan informasi dengan sangat cepat, *new media* (internet) adalah salah satu yang menjadi sebuah revolusi media saat ini. Walaupun jarak tempuh antara

satu daerah dengan daerah yang lain jauh, tetapi melalui internet orang-orang yang tinggal di daerah tersebut dapat berinteraksi satu sama lain. Hal inilah yang membuat masyarakat lebih menyukai berinteraksi melalui dunia maya. Dahulu masyarakat menonton televisi untuk mendapatkan berbagai macam informasi. Mereka duduk bersama di ruang keluarga. Tetapi pada jaman mutakhir seperti sekarang ini semua orang sudah bisa menggunakan internet. Bahkan media massa televisi dan internet sudah tidak bisa dibedakan lagi. Media massa seperti televisi dan radio kini sudah ada di dalam satu gadget yang juga dapat mengakses internet.

Denis McQuail dalam buku Teori Komunikasi Massa menjelaskan:

"New media mempunyai ciri utama yaitu adanya salingketerhubungan, aksesnya terhadap khalayak individu sebagai penerima maupun pengirim pesan, interaktivitas, kegunaanyangberagam sebagai karakter yang terbuka yang ada dimana-mana" (McQuail, 2011).

Kemunculan new media berdampak sangat besar dalamduniakomunikasi. Adanya internet dapat membuat manusia terkoneksi tanpaberbatas wilayah dan waktu, sehingga dapat berinteraksi dengan khalayakluasdan dapat mengakses informasi apapun yang tersedia kapanpun. Ditambahlagi dengan munculnya smartphone yang membuat manusia semakin mudahdalam mengakses informasi dengan bantuan jaringan internet.

2.2.5 Tinjauan Tentang Teknologi

Teknologi adalah penerapan pengetahuan untuk melakukan suatu tugas/aktivitas tertentu dengan lebih efektif, dalam hal ini definisi teknologi. Teknologi adalah organisasi dan penerapan pengetahuan untuk mencapai tujuan praktis, termasuk manifestasi fisik seperti alat dan mesin, yaitu mesin, yang

memecahkan masalah dan menghasilkan hasil yang diinginkan. Teknologi juga mencakup teknologi dan proses intelektual yang digunakan untuk mencapainya.

Menurut (O'Brien, 2006), teknologi adalah jaringan komputer yang terdiri dari komponen pemrosesan informasi berbeda dengan menggunakan berbagai jenis perangkat keras, perangkat lunak, manajemen data, dan teknologi jaringan informasi. Singkatnya, teknologi adalah seluruh sarana penyediaan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Pemanfaatan teknologi oleh manusia dimulai dengan konversi sumber daya alam menjadi alat-alat sederhana. Penemuan kemampuan prasejarah dalam mengendalikan api meningkatkan ketersediaan sumber makanan, dan penciptaan roda membantu manusia bergerak dan mengendalikan lingkungannya. Perkembangan teknologi terkini seperti mesin cetak, telepon, dan Internet telah mengurangi hambatan fisik terhadap komunikasi, memungkinkan orang untuk berinteraksi secara bebas dalam skala global.

2.2.6 Tinjauan Tentang Kecerdasan buatan

Kecerdasan buatan (*artificial Intelligence*) merupakan inovasi baru di bidang keilmuan. Konsep ini mulai ada ketika komputer modern memasuki pasar pada tahun 1940an dan 1950an. Kemampuan mesin elektronik baru untuk menyimpan informasi dalam jumlah besar dan memprosesnya dengan kecepatan sangat tinggi yang menyaingi kemampuan manusia. Ilmu komputer ini secara khusus ditujukan untuk merancang otomatisasi perilaku cerdas dalam sistem kecerdasan komputer. Sistem ini menunjukkan ciri-ciri khas yang terkait dengan

kecerdasan dalam perilaku dan secara sempurna dapat meniru beberapa fungsi otak manusia, seperti, Pengertian bahasa, pengetahuan, berpikir, pemecahan, dan masalah. Sejak tahun 1970, pentingnya kecerdasan buatan menjadi jelas bagi negara-negara yang berperan di dalamnya. Para pemimpin dunia menyadari potensi kecerdasan buatan dan menginginkan kesepakatan jangka panjang dalam sumber daya yang memerlukan pendanaan intensif. Jepang adalah negara pertama yang melakukan hal ini. Negara ini sedang mengembangkan program yang sangat ambisius untuk penelitian kecerdasan buatan. Sebagai salah satu cabang ilmu komputer, Tinjauan tentang kecerdasan buatan sebenarnya dimulai pada tahun 1930-an dan 1940-an. Saat itu, banyak ilmuwan yang mengembangkan ide-ide baru di bidang ilmu komputer.

Pada awalnya, kecerdasan buatan hanya ada di universitas-universitas dan laboratorium penelitian, serta hanya sedikit produk yang dihasilkan dan dikembangkan. Menjelang akhir 1970-an dan 1980-an, mulai dikembangkan secara penuh dan hasilnya berangsur-angsur dipublikasikan di khalayak umum. Permasalahan di dalam kecerdasan buatan akan selalu bertambah dan berkembang seiring dengan laju perkembangan zaman menuju arah globalisasi dalam setiap aspek kehidupan manusia, yang membawa persoalan-persoalan yang semakin beragam pula. Program kecerdasan buatan lebih sederhana dalam pengoperasiannya, sehingga banyak membantu pemakai. Program konvensional dijalankan secara prosedural dan kaku, rangkaian tahap solusinya sudah didefinisikan secara tepat oleh pemrogramnya. Sebaliknya, pada program kecerdasan buatan untuk mendapatkan solusi yang memuaskan dilakukan

pendekatan trial and error, mirip seperti apa yang dilakukan oleh manusia.

Menurut (Mccarthy, 2007), sistem pakar adalah proses untuk mengetahui dan memodelkan proses-proses berpikir manusia dan mendesain mesin agar dapat menirukan perilaku manusia. Kecerdasan atau kepandaian ini di dapat berdasarkan pengetahuan dan pengalaman, untuk itu agar perangkat lunak yang dikembangkan dapat mempunyai kecerdasan maka perangkat lunak tersebut harus diberi suatu pengetahuan dan kemampuan untuk menalar dari pengetahuan yang telah didapat dalam menemukan solusi atau kesimpulan layaknya seorang pakar dalam bidang tertentu yang spesifik.

Teori ini dapat diungkapkan dalam bahasa pemrograman komputer dan dibuktikan dengan menjalankan di komputer sebenarnya. Penerapan kecerdasan buatan saat ini terlihat di bidang-bidang berikut:

1. Logika *fuzzy* adalah metode kecerdasan buatan yang banyak digunakan pada perangkat elektronik dan robot yang dapat berpikir dan bertindak seperti manusia.
2. Visi komputer adalah metode kecerdasan buatan yang memungkinkan sistem komputer mengenali gambar sebagai masukan. Contohnya adalah mengenali dan membaca teks dengan gambar.
3. Kecerdasan buatan dalam game adalah suatu metode kecerdasan buatan yang membantu meniru cara berpikir manusia saat bermain game.
4. Pengenalan ucapan adalah metode kecerdasan buatan yang membantu mengenali suara manusia dengan mencocokkannya dengan isyarat atau pola

yang telah diprogram. Misalnya, suara pengguna dapat diterjemahkan menjadi perintah untuk komputer.

5. Sistem pakar adalah teknik kecerdasan buatan yang meniru pemikiran dan penalaran para ahli untuk membantu mengambil keputusan berdasarkan situasi yang ada

Selain itu, keberadaan kecerdasan buatan juga telah mengubah dinamika hubungan antarpribadi dengan memperkenalkan elemen-elemen baru seperti chatbot dan *asisten virtual*. *Chatbot*, yang didukung oleh teknologi AI, mampu memberikan respons cepat dan relevan terhadap pertanyaan dan permintaan, mengurangi keterlambatan dalam komunikasi. Sementara itu, *asisten virtual* dapat mewakili pengguna dalam lingkungan digital, memberikan pengalaman interaktif yang lebih personal dan mendalam. Kedua inovasi ini membuka pintu bagi bentuk-bentuk komunikasi yang lebih dinamis dan menyenangkan, memperkaya pengalaman komunikasi antarpribadi.

2.2.7 Tinjauan Tentang Mahasiswa

Mahasiswa adalah seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu bentuk perguruan tinggi yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas (Hartaji, 2012). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mahasiswa adalah mereka yang sedang belajar di perguruan tinggi. Mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat

dengan perguruan tinggi. Seorang mahasiswa dikategorikan pada tahap perkembangan yang usianya 18 sampai 25 tahun. Tahap ini dapat digolongkan pada masa remaja akhir sampai masa dewasa awal dan dilihat dari segi perkembangan, tugas perkembangan pada usia mahasiswa ini ialah pematapan pendirian hidup (Yusuf, 2012). Mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan.

Mahasiswa dinilai memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan perencanaan dalam bertindak. Berpikir kritis dan bertindak dengan cepat dan tepat merupakan sifat yang cenderung melekat pada diri setiap mahasiswa, yang merupakan prinsip yang saling melengkapi.

2.3 Kerangka Pemikiran

Alur pikir yang dijadikan pemikiran atau dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat sub fokus yang melatarbelakangi penelitian yang peneliti lakukan. Dalam kerangka pemikiran juga peneliti menjelaskan masalah pokok penelitian. Kerangka pemikiran merupakan pemetaan (*mind mapping*) yang dibuat dalam penelitian untuk menggambarkan alur pikir peneliti. Tentunya kerangka pemikiran memiliki esensi mengenai pemaparan hukum atau teori yang relevan dengan masalah yang diteliti peneliti dan berdasarkan teknik pengutipan yang benar.

Dengan kerangka pemikiran, memberikan dasar pemikiran bagi peneliti untuk diangkatnya sub fokus penelitian, serta adanya sebuah landasan teori sebagai penguat dari penelitian. Adapun dari segi sudut pandang dan teori yang

memberikan arahan dan patokan bagi peneliti untuk dapat memahami dan menjelaskan dari sebuah tujuan penelitian yaitu Fenomena Perubahan Proses Komunikasi Antarpribadi Pada Era Teknologi Kecerdasan Buatan di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung.

Dasar dari penelitian ini dapat dilihat dari pandangan teori fenomenologi. Teori fenomenologi ini lebih menekankan studinya mengenai perilaku manusia yang dialami dalam kesadaran dan berupaya untuk menjelaskan makna, motif dan pengalaman sejumlah orang tertentu mengenai suatu konsep atau peristiwa. Hal yang mendasari teori fenomenologi ialah adanya sebuah proses komunikasi atau proses penafsiran manusia dalam mencari sebuah makna, motif dan pengalaman. Hal tersebut dikarenakan fenomenologi merupakan sebuah ilmu yang berorientasi untuk mendapatkan sebuah penjelasan mengenai realitas sosial.

Albert Schutz menyebutkan bahwa pada teori fenomenologi berdasarkan pengertian dan pemaknaanya maka dapat disimpulkan bahwa makna, motif dan pengalaman merupakan sebuah pendekatan fenomenologi. Menurut Husserl dengan kita memahami fenomenologi, kita dapat mempelajari bentuk pengalaman dari sudut pandang orang yang mengalaminya langsung, seolah-olah kita yang mengalaminya sendiri (Kuswarno, 2013) Sedangkan Alfred Schutz menjelaskan lebih lanjut, mengenai bagaimana kita memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Schutz juga meletakkan hakikat manusia dalam pengalaman subjektif, terutama ketika seseorang mengambil tindakan dan mengambil sikap terhadap kehidupan sehari-hari. Dalam hal tersebut Schutz mengikuti pemikiran Husserl, yaitu proses pemahaman actual kegiatan kita, dan pemberian makna terhadapnya, sehingga

terefleksi dalam tingkah laku (Kuswarno, 2013). Peneliti kemudian menetapkan subfokus untuk menganalisis fokus penelitian, dan menjelaskan setiap subfokus seperti berikut:

1 Motif

Memahami mengapa mahasiswa menggunakan teknologi kecerdasan buatan sangat penting dalam konteks komunikasi antarpribadi di era AI di kalangan mahasiswa Kota Bandung. Motif "untuk apa" dan "mengapa" sangat penting. Mahasiswa sering menggunakan teknologi kecerdasan buatan untuk tujuan tertentu, seperti mendapatkan pengakuan, memperluas jaringan sosial, atau menjadi lebih baik dalam komunikasi. Untuk mencapai tujuan mereka, mereka memilih aplikasi dan platform yang didukung AI. Namun, ada juga keadaan di mana penggunaan teknologi tersebut disebabkan oleh tekanan lingkungan, kebutuhan situasional, atau "karena". Karena hampir semua orang di sekitar mereka menggunakan teknologi ini, atau karena itu adalah alat komunikasi yang paling mudah, maka mahasiswa merasa perlu menggunakannya.

Oleh karena itu, motif "untuk" menunjukkan tujuan yang ingin dicapai melalui penggunaan teknologi kecerdasan buatan, sementara motif "karena" menunjukkan faktor-faktor yang mendorong penggunaan teknologi tersebut dalam konteks lingkungan dan keadaan saat ini.

2 Makna

Dalam konteks mahasiswa Kota Bandung, makna dari proses komunikasi antarpribadi pada era teknologi kecerdasan buatan adalah tentang

bagaimana cara mereka berinteraksi dan bertukar informasi di tengah perkembangan teknologi yang semakin canggih. Ini menyoroti perubahan dalam pola komunikasi, di mana sekarang tidak hanya terjadi di dunia nyata, tetapi juga melalui berbagai platform digital yang didukung oleh kecerdasan buatan. Makna yang terpenting adalah bahwa mahasiswa harus memahami bagaimana teknologi ini memengaruhi cara mereka berkomunikasi, baik secara positif maupun negatif. Penggunaan teknologi tersebut memungkinkan komunikasi menjadi lebih cepat dan efisien, tetapi juga dapat mengurangi keintiman dan pemahaman emosi dalam interaksi antarpribadi. Oleh karena itu, makna dari fenomena ini adalah tentang pentingnya mahasiswa Kota Bandung untuk tetap menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dengan kemampuan mereka untuk berkomunikasi secara langsung dan bermakna. Hal ini melibatkan kesadaran akan dampak-dampak sosial, emosional, dan etis dari penggunaan teknologi kecerdasan buatan dalam kehidupan sehari-hari.

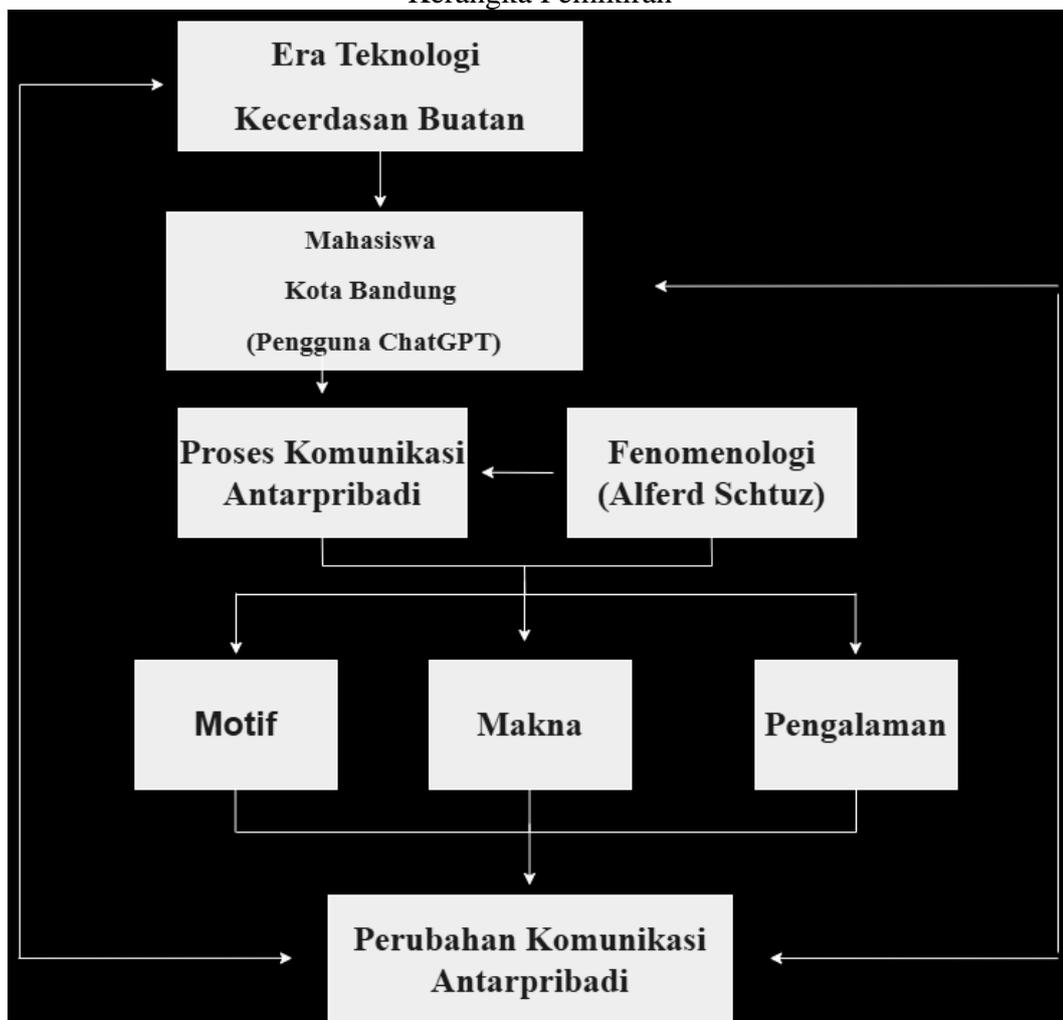
3 Pengalaman

Pada era teknologi kecerdasan buatan seperti sekarang ini, pengalaman proses komunikasi antarpribadi di kalangan mahasiswa di Kota Bandung menjadi semakin menarik. Dulu, komunikasi antarpribadi sering kali terjadi secara langsung, melalui tatap muka atau obrolan langsung. Namun, dengan hadirnya teknologi AI, pengalaman tersebut telah berubah. Sekarang, mahasiswa dapat berkomunikasi melalui berbagai platform digital yang menggunakan teknologi AI, seperti aplikasi pesan instan, media sosial, dan

asisten virtual. Misalnya, mereka dapat menggunakan pesan instan untuk berkomunikasi dengan teman-teman mereka, memanfaatkan fitur-fitur cerdas seperti prediksi teks untuk menulis pesan dengan cepat, atau menggunakan filter wajah saat melakukan panggilan video. Selain itu, *asisten virtual* seperti Google Assistant atau Siri juga memberikan pengalaman komunikasi yang unik, di mana mahasiswa dapat bertanya tentang informasi tertentu atau meminta bantuan untuk melakukan tugas-tugas sehari-hari. Namun, penggunaan teknologi ini juga dapat menimbulkan adiksi yang berlebihan. Mahasiswa mungkin tergoda untuk terus-menerus menggunakan aplikasi dan layanan berbasis AI ini, menghabiskan banyak waktu yang seharusnya digunakan untuk hal lain. Hal ini dapat mengganggu keseimbangan hidup dan fokus pada kegiatan yang lebih produktif. Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa untuk menyadari batas penggunaan teknologi AI dalam komunikasi antarpribadi dan memastikan bahwa mereka tetap menjaga kontrol dan keseimbangan dalam penggunaannya.

Peneliti mengilustrasikan gambar kerangka berpikir menjadi sebuah model sebagai berikut:

Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran



Sumber: Peneliti,2024