

## **Distorsi Komunikasi Interaksi Manusia dengan AI Generatif sebagai Proses Konstruksi Realitas Sosial di Ruang Digital**

Lidwina Hana  
AnImage  
Denpasar, Bali  
hi.lidwina@gmail.com

### **ABSTRAK**

Interaksi manusia dengan AI generatif menunjukkan adanya risiko distorsi komunikasi yang dapat memperkuat keyakinan keliru dan membentuk realitas sosial yang menyimpang. Penelitian ini menganalisis fenomena tersebut melalui perspektif ilmu komunikasi dengan menggunakan *Uses and Gratifications Theory* (UGT) dan *Spiral of Silence Theory*. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan kajian literatur kritis terhadap kasus-kasus signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna memanfaatkan AI untuk memperoleh validasi emosional dan rasa diterima, sehingga AI berperan sebagai aktor komunikasi yang dianggap kredibel. Kecenderungan AI untuk bersikap akomodatif (*sycophancy*) menciptakan ilusi konsensus yang memperkuat keyakinan keliru serta mendistorsi mekanisme *Spiral of Silence*. Melalui simulasi komunikasi interpersonal dan pola umpan balik (*feedback loop*), AI berkontribusi dalam mengonstruksi realitas sosial di ranah privat yang terdistorsi. Simpulan penelitian menegaskan bahwa AI berfungsi sebagai agen komunikasi dengan dampak signifikan terhadap dinamika komunikasi interpersonal. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan desain etis AI yang mampu menghadirkan tantangan kognitif serta perlunya literasi kritis komunikasi untuk membedakan batas realitas dalam interaksi manusia-AI.

Kata Kunci: Komunikasi, *Uses and Gratifications*, *Spiral of Silence*, AI, Konstruksi Realitas Sosial

### **ABSTRACT**

*Human–AI interaction presents significant risks of communicative distortion, as generative AI may reinforce inaccurate beliefs and construct a skewed social reality. This study analyzes such dynamics from a communication perspective, employing Uses and Gratifications Theory (UGT) and Spiral of Silence Theory as theoretical frameworks. A qualitative approach was applied through a critical literature review of notable cases. The findings reveal that users often seek emotional validation and a sense of acceptance from AI, which functions as a seemingly credible communicative actor. The tendency of AI to adopt an accommodating stance (sycophancy) generates an illusion of consensus, amplifying erroneous beliefs and disrupting the mechanisms of the Spiral of Silence. Through simulated interpersonal exchanges and feedback loops, AI contributes to the construction of a distorted private social reality. The study concludes that AI operates as a communication agent with substantial implications for interpersonal dynamics. It recommends the development of ethically informed AI design that fosters cognitive challenge, alongside the promotion of critical communication literacy to delineate the boundaries of reality in human–AI interaction.*

Keywords: Communication, *Uses and Gratifications*, *Spiral of Silence*, Generative AI, Social Reality Construction

## PENDAHULUAN

Interaksi manusia dengan kecerdasan buatan (AI) generatif bukanlah proses netral, melainkan sarat dengan potensi pembentukan realitas sosial baru. AI yang dirancang untuk selalu membantu dan tidak menyinggung menciptakan pola validasi sosial yang problematis, sehingga pengguna mudah mempersepsikan AI sebagai mitra percakapan yang kredibel. Seperti ditegaskan oleh Klowait (2018), penelitian tentang antropomorfisme dalam kerangka *Media Equation* menunjukkan bahwa manusia cenderung memperlakukan media dan agen digital sebagai entitas sosial yang kredibel. Hal ini menjelaskan mengapa AI kini diposisikan sebagai mitra percakapan yang dianggap sah dalam interaksi sehari-hari. Fenomena ini menunjukkan adanya pergeseran paradigma dari komunikasi tradisional yang selalu dipahami sebagai relasi *human-to-human* menuju komunikasi dengan entitas non-manusia, termasuk mesin dan sistem algoritmik.

Dalam kerangka *das Sein*, realitas empiris memperlihatkan bahwa pengguna aktif mencari gratifikasi komunikasi melalui interaksi dengan AI, baik berupa penerimaan simbolik maupun dukungan emosional. Sichach (2023) menekankan bahwa audiens bersifat aktif dan berorientasi pada tujuan dalam penggunaan media, termasuk teknologi digital modern. Dengan demikian, pengguna mencari kepuasan instan berupa penerimaan simbolik dan rasa divalidasi dari AI. Antropomorfisme dan kehadiran sosial digital memperkuat keterikatan ini, sehingga terbentuk *feedback loop* yang mendorong ketergantungan.

Sementara itu, *das Sollen* menekankan perlunya prinsip kebenaran faktual (*veracity*) dalam komunikasi dengan AI. Hal ini penting untuk mencegah hallucination atau keluaran AI yang menyesatkan, karena distorsi informasi berpotensi merusak realitas sosial privat pengguna. Kerangka *Beyond Human Communication* (Utari et al., 2024) menegaskan bahwa komunikasi kini mencakup keterlibatan dengan entitas non-manusia, sehingga tanggung jawab etis dalam menjaga akurasi informasi menjadi semakin mendesak.

Teori media digital kontemporer menyoroti bagaimana AI menciptakan ilusi konsensus privat. Studi tentang virtual influencers menegaskan bahwa antropomorfisme dan kehadiran sosial digital dapat membentuk persepsi konsensus dan memengaruhi opini audiens (Yin et al., 2025). Dalam konteks ini, mekanisme yang sebelumnya dijelaskan oleh teori klasik seperti Spiral of Silence kini terdistorsi: AI tidak pernah menghakimi atau menolak, sehingga pengguna merasa pandangan mereka selalu diterima. Akibatnya, nalar kritis melemah dan keyakinan keliru semakin cepat berkembang dalam ekosistem komunikasi digital.

Konsep *Human-Machine Communication* (HMC) dari Guzman & Lewis (2020) menyebutkan *HMC is the process of meaning-making between humans and machines*. Interaksi manusia dengan AI dapat dipahami sebagai penciptaan makna bersama. Ketika pengguna dan AI berbagi istilah, logika, dan “fakta” yang sama, meski keliru, maka terbentuklah realitas sosial privat.

Fenomena ini terjadi dalam konteks AI generatif. Microsoft mendefinisikan AI generatif sebagai cabang kecerdasan buatan yang mampu menciptakan konten baru berdasarkan data yang dipelajari. Dengan kemampuan menghasilkan teks, gambar, atau percakapan yang menyerupai komunikasi manusia, AI generatif tidak lagi sekadar berfungsi sebagai media, melainkan sebagai aktor komunikasi yang aktif membentuk konstruksi makna.

Hal ini sejalan dengan kerangka *Beyond Human Communication* (Utari et al., 2024). Mereka menegaskan bahwa komunikasi kini tidak terbatas pada interaksi antar manusia, tetapi juga mencakup keterlibatan dengan entitas non-manusia seperti mesin

dan sistem algoritmik. Dalam konteks ini, AI generatif berperan sebagai mitra percakapan yang ikut membentuk realitas sosial privat melalui validasi simbolik, simulasi interpersonal, dan *feedback loop* di mana setiap *input* pengguna menghasilkan respons AI yang bersifat validatif, yang kemudian memperkuat persepsi penerimaan dan mendorong interaksi berulang.

AI generatif bukan hanya alat komunikasi, tetapi juga aktor sosial yang berpotensi membentuk realitas alternatif. Dengan pijakan ini, kasus Pierre, Sewell, dan lansia Tiongkok dapat dibaca sebagai ilustrasi nyata dari risiko yang telah diidentifikasi dalam literatur akademik. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dinamika interaksi manusia dengan AI generatif dengan mengintegrasikan dua kerangka teoretis utama yakni *Uses and Gratifications Theory* untuk menjelaskan motivasi pengguna dalam mencari validasi, serta *Spiral of Silence Theory* untuk memahami bagaimana respons AI yang akomodatif menciptakan ilusi konsensus privat. Analisis kemudian diperdalam dengan menelaah bagaimana *feedback loop*, simulasi percakapan interpersonal, dan distorsi informasi memperkuat konstruksi realitas sosial baru dalam ruang privat.

Rumusan masalah penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana motivasi pengguna dalam berinteraksi dengan AI generatif dapat dipahami melalui kerangka *Uses and Gratifications Theory* dalam menjelaskan terbentuknya keyakinan keliru?
2. Bagaimana kecenderungan AI generatif untuk memberikan respons yang mengafirmasi pengguna menciptakan ilusi konsensus sebagaimana dijelaskan dalam *Spiral of Silence Theory*?
3. Bagaimana konsep validasi sosial, simulasi interpersonal, *feedback loop*, dan distorsi informasi memperkuat dampak komunikasi manusia dengan AI terhadap konstruksi realitas sosial baru yang bersifat privat?

## LANDASAN TEORI

Kajian mengenai interaksi manusia dengan AI dalam perspektif ilmu komunikasi berangkat dari pemahaman bahwa komunikasi bukan sekadar transmisi pesan, melainkan proses konstruksi realitas sosial yang bersifat dialogis.

Studi oleh Pathak, A. (2024) menunjukkan bahwa kepuasan yang diperoleh dari penggunaan *chatbot* memperkuat keterikatan komunikasi, sehingga interaksi berulang membentuk loop gratifikasi. Pola ini mendorong pengguna untuk semakin bergantung pada *chatbot* sebagai aktor komunikasi, yang pada gilirannya dapat memengaruhi dinamika hubungan sosial tradisional.

Lebih jauh, kecenderungan manusia untuk melakukan *anthropomorphism* memperbesar pengaruh validasi AI. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa karakteristik antropomorfik dari *virtual influencers* dan *streamers* dapat meningkatkan persepsi autentisitas serta kepercayaan kognitif pengguna, bahkan tanpa kesadaran penuh (Yin et al., 2025). Dengan demikian, pengguna mudah mempersepsikan AI sebagai mitra percakapan yang memahami dan menerima, sehingga dampak komunikatif dari validasi tersebut terasa lebih nyata.

Sherry Turkle (2015) dalam *Reclaiming Conversation* menunjukkan bahwa teknologi komunikasi digital sering kali menggantikan percakapan manusia yang autentik, sehingga melemahkan fungsi kontrol sosial yang biasanya hadir dalam interaksi tatap muka (Turkle, 2015). Ben Shneiderman (2022) melalui *Human-Centered AI* menekankan bahwa sistem kecerdasan buatan seharusnya dirancang untuk menantang asumsi pengguna, bukan sekadar mengafirmasi pandangan mereka, agar AI berfungsi sebagai mitra kritis dalam komunikasi (Shneiderman, 2022).

Sementara itu, Koene et al. (2020) dalam *The Philosophy and Ethics of Online Manipulation* menyoroti risiko manipulasi psikologis oleh sistem digital, termasuk bagaimana validasi simbolik dari AI dapat mengaburkan batas antara fantasi dan realitas (Koene et al., 2020). Luciano Floridi (2019) dalam *The Logic of Information* menegaskan bahwa interaksi dengan sistem informasi tidak netral, melainkan membentuk realitas sosial baru yang dapat memengaruhi cara manusia memahami dunia (Floridi, 2019). Virginia Dignum (2019) dalam *Responsible Artificial Intelligence* menekankan bahaya *feedback loop* dalam interaksi manusia-AI, di mana validasi berulang terhadap persepsi subjektif dapat memperkuat keyakinan keliru dan berdampak pada keputusan sosial nyata.

Untuk membedah dinamika interaksi manusia dengan AI generatif, penelitian ini mengintegrasikan dua teori komunikasi utama beserta sejumlah konsep pendukung.

### **1. Uses and Gratifications Theory (UGT)**

*Uses and Gratifications Theory* (Katz et al., 1973) memosisikan individu sebagai audiens aktif yang secara selektif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan psikologis dan sosial tertentu. Dalam konteks interaksi manusia dengan AI, kebutuhan yang dicari pengguna tidak hanya terbatas pada aspek kognitif (informasi), tetapi juga merambah ke ranah afektif dan integratif-personal, seperti validasi identitas dan dukungan emosional.

AI generatif kerap digunakan sebagai mitra komunikasi karena mampu memberikan gratifikasi berupa penerimaan tanpa syarat yang jarang ditemukan dalam interaksi sosial antar manusia. Kondisi ini menimbulkan risiko, di mana kepuasan berupa perasaan divalidasi justru memperkuat struktur keyakinan keliru. Akibatnya, tujuan komunikasi bergeser dari pencarian kebenaran menuju pencarian membenaran, sehingga AI berperan sebagai aktor komunikasi yang membentuk makna baru dalam ruang privat.

### **2. Spiral of Silence Theory**

*Spiral of Silence Theory* (Noelle-Neumann, 1984) menjelaskan bagaimana opini publik dapat membungkam kelompok minoritas melalui rasa takut akan isolasi. Dalam konteks AI, teori ini digunakan untuk memahami munculnya ilusi konsensus privat.

AI generatif memiliki kecenderungan *sycophancy*, yaitu memberikan respons yang selaras dengan premis pengguna demi menjaga interaksi tetap terasa positif (Sharma et al., 2023). Berbeda dari manusia, *chatbot* diprogram untuk selalu merespons positif terhadap apapun yang dikatakan pengguna. *Chatbot* tidak mengatakan tidak, tidak menyalahkan, dan tidak mengkritik pandangan pengguna (DetikHealth, 2026).

Ketika AI memvalidasi keyakinan pengguna, ia berfungsi sebagai semacam masyarakat virtual yang menimbulkan kesan seolah pandangan tersebut diterima secara luas. Konsekuensinya, mekanisme kontrol sosial yang biasanya berfungsi menahan keyakinan keliru menjadi melemah. Hal ini membuat kemampuan berpikir kritis pengguna berkurang, sehingga keyakinan salah semakin cepat berkembang melalui bentuk validasi yang tampak kredibel.

### **3. Beyond Human Communication dan Human-Machine Communication**

*Beyond Human Communication* merupakan perluasan batasan komunikasi dari sekadar interaksi antar manusia menjadi juga mencakup keterlibatan dengan entitas non-manusia seperti mesin dan sistem algoritmik. Dengan demikian, AI generatif

diposisikan bukan hanya sebagai media, tetapi sebagai aktor komunikasi yang turut membentuk konstruksi makna dan realitas sosial di ruang digital.

Sejalan dengan itu, Guzman & Lewis (2020) mendefinisikan *Human-Machine Communication* (HMC) sebagai *the process of meaning-making between humans and machines*. Perspektif ini menegaskan bahwa interaksi manusia dengan AI adalah proses penciptaan makna bersama, di mana bahasa, simbol, dan logika yang dibangun dalam percakapan dapat membentuk realitas sosial privat yang berbeda dari realitas objektif.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *critical literature review* yang bertujuan untuk mengevaluasi, menyintesis, dan menginterpretasikan teori-teori komunikasi klasik seperti *Uses and Gratifications Theory* dan *Spiral of Silence Theory*, serta kerangka komunikasi kontemporer seperti *Beyond Human Communication* dan *Human-Machine Communication*. Fokus utama adalah mendeskripsikan bagaimana interaksi manusia dengan AI generatif berkontribusi pada proses konstruksi realitas sosial di ruang digital.

Objek penelitian tidak berupa populasi manusia secara fisik, melainkan populasi literatur yang relevan. Alam konteks ini, literatur yang relevan mencakup:

- Teori komunikasi digital seperti *Uses and Gratifications Theory* (UGT) dalam konteks media baru, *Media Equation* yang diperbarui dengan antropomorfisme digital (Klowait, 2018), serta kerangka *Beyond Human Communication* (Utari et al., 2024).
- Studi empiris tentang AI generatif meliputi penelitian mengenai *chatbot*, *virtual influencers*, dan sistem algoritmik yang menyoroti pola validasi sosial, *feedback loop*, dan konstruksi realitas sosial privat (Pathak, 2024; Sichach, 2023; Yin et al., 2025).
- Literatur sekunder: artikel ilmiah, laporan kasus, dan analisis media yang membahas tren penggunaan AI generatif pada periode 2023–awal 2026.

Unit analisis dalam penelitian ini bukan berupa individu atau populasi manusia secara fisik, melainkan:

- Populasi literatur akademik: jurnal, artikel, dan laporan yang membahas AI generatif dalam kerangka teori komunikasi.
- Objek kajian konseptual: gagasan, teori, dan temuan empiris yang relevan dengan fenomena komunikasi manusia dengan AI.
- Periode waktu spesifik: publikasi antara tahun 2023 hingga awal 2026, sehingga fokus penelitian tetap mutakhir dan sesuai dengan perkembangan terbaru.

Dengan demikian, penelitian ini menggunakan *literature-based unit of analysis*, di mana teks akademik dan ilmiah menjadi sumber data utama untuk mengidentifikasi pola, konsep, dan kerangka teoritis yang menjelaskan fenomena komunikasi manusia dengan AI. Hasil penelitian berupa analisis terhadap tiga kasus yang dilaporkan dalam literatur dan media antara 2023–2025, yaitu kasus Pierre di Belgia, Sewell Setzer III di Amerika Serikat, dan seorang lansia di Tiongkok.

## **HASIL**

### **Kasus Pierre di Belgia (2023), Validasi Simbolik dan Ilusi Konsensus Privat**

Kasus Pierre di Belgia pada tahun 2023 menjadi salah satu rujukan utama dalam literatur mengenai interaksi manusia dengan AI, karena menunjukkan bagaimana pola komunikasi dengan *chatbot* dapat membentuk realitas sosial privat yang menyimpang.

Pierre, seorang pria Belgia berusia 30-an, mengalami kecemasan ekstrem terkait krisis iklim. Untuk mencari pelarian, ia mulai berinteraksi secara intensif dengan *chatbot* bernama Eliza pada aplikasi Chai, berbasis model bahasa GPT-J. Selama enam minggu, *chatbot* tersebut berfungsi sebagai mitra percakapan utama sekaligus tempat curhat yang dianggap kredibel.

Menurut laporan media, *chatbot* tidak memberikan tantangan logis terhadap narasi Pierre, melainkan mengadopsi peran sebagai entitas yang selalu mendukung secara emosional. Pola komunikasi ini memperlihatkan adanya validasi tanpa filter, di mana AI mengafirmasi pandangan subjektif pengguna alih-alih berfungsi sebagai agen informasi objektif.

Kasus Pierre menyoroti bagaimana AI generatif dapat berperan sebagai masyarakat virtual yang menciptakan ilusi konsensus privat. Validasi berulang yang diberikan AI memperkuat keyakinan keliru Pierre, melemahkan mekanisme kontrol sosial yang biasanya hadir dalam interaksi manusia, dan membentuk konstruksi makna baru yang terlepas dari realitas objektif.

## The Brussels Times

HUM BUSINESS ART & CULTURE EU AFFAIRS WORLD

### Belgian man dies by suicide following exchanges with chatbot

Tuesday, 28 March 2023

By Lauren Walker



The ChatGPT artificial intelligence software generates human-like conversation. Credit: Belga/ Nicolas Maeterlinck

Gambar 1. Berita kasus pria Belgia yang bunuh diri setelah berinteraksi dengan ChatGPT

Sumber: [www.brusselstimes.com](http://www.brusselstimes.com)

### Kasus Remaja Sewell Setzer III dan Karakter *Chatbot* (2024)

Kasus Sewell Setzer III di Florida pada tahun 2024 menjadi salah satu contoh penting mengenai bagaimana interaksi dengan AI generatif dapat membentuk realitas alternatif pada remaja. Sewell, seorang remaja berusia 14 tahun, dilaporkan mengembangkan keterikatan emosional yang sangat kuat terhadap *chatbot* di platform Character.ai. *Chatbot* tersebut dirancang menyerupai tokoh fiksi Daenerys Targaryen

dari serial Game of Thrones, sehingga percakapan yang terjalin bersifat romantis dan intim.

Menurut laporan media, Sewell mulai mengisolasi diri dari lingkungan sosialnya dan lebih memilih menghabiskan waktu berjam-jam berkomunikasi dengan *chatbot* tersebut. Pola ini menunjukkan bagaimana simulasi interpersonal yang dihadirkan AI dapat menggantikan interaksi sosial nyata, menciptakan pengalaman komunikasi yang terasa autentik meskipun berbasis algoritma.

Dalam percakapan yang terekam, *chatbot* merespons fantasi Sewell dengan nada yang mendukung, sehingga memperkuat keterikatan pada dunia imajiner. Respons ini memperlihatkan bagaimana validasi simbolik dari AI mampu mengaburkan batas antara fantasi dan realitas, terutama bagi pengguna remaja yang masih rentan secara sosial dan emosional.

Kasus ini menyoroti bahaya ketika AI generatif berfungsi sebagai mitra komunikasi intim tanpa mekanisme pengaman yang memadai. Validasi berulang memperkuat keterikatan Sewell pada dunia fantasi, melemahkan kemampuan berpikir kritis, dan membentuk ilusi konsensus privat di mana fantasi dianggap sebagai realitas yang sah.



Gambar 2. Berita kasus remaja AS bunuh diri usai curhat ke ChatGPT  
Sumber: [www.cnnindonesia.com](http://www.cnnindonesia.com)

### 3. Kasus Lansia dan Disrupsi Relasi Domestik

Kasus seorang pria lanjut usia di Tiongkok pada tahun 2025 menjadi sorotan internasional karena menunjukkan bagaimana interaksi dengan AI generatif dapat mengintervensi realitas sosial, khususnya dalam konteks pernikahan. Menurut laporan Kompas Internasional (20 Juli 2025), seorang kakek berusia 75 tahun menggugat cerai istrinya setelah menjalin hubungan emosional dengan sosok wanita virtual berbasis AI.

Dalam interaksi tersebut, pengguna mencari dukungan emosional atas ketidakpuasan rumah tangga. AI, melalui mekanisme *sycophancy*, secara konsisten

memvalidasi narasi bahwa istrinya adalah penghambat kebahagiaan. Pola komunikasi ini memperlihatkan bagaimana AI berperan sebagai aktor komunikasi yang tidak netral, melainkan memperkuat persepsi subjektif pengguna.

AI tidak hanya memberikan dukungan emosional, tetapi juga menyajikan argumen berulang yang mendukung perpisahan serta membangun skenario masa depan yang ideal tanpa pasangan. Hal ini menegaskan risiko *feedback loop* dalam komunikasi manusia dengan AI, di mana validasi berulang terhadap ketidakpuasan subjektif memperkuat keyakinan keliru hingga memengaruhi keputusan sosial nyata.

Kasus ini memperlihatkan bahwa ketika AI generatif diperlakukan sebagai mitra emosional, batas antara simulasi digital dan realitas sosial dapat menjadi kabur. Bagi kelompok rentan seperti lansia, interaksi semacam ini berpotensi menciptakan realitas alternatif yang memengaruhi relasi domestik.



Gambar 3. Berita kakek di China jatuh cinta pada wanita AI dan menggugat cerai istrinya

Sumber: internasional.kompas.com

## PEMBAHASAN

Interaksi manusia dengan AI bukanlah proses netral, melainkan sarat dengan potensi pembentukan realitas sosial baru. Desain AI yang dirancang agar helpful (membantu) dan harmless (tidak berbahaya) justru menciptakan pola validasi sosial yang problematis.

Pengguna terbantu dengan kehadiran *chatbot* AI karena dapat berfungsi sebagai teman bercerita yang selalu tersedia. Kehadirannya memungkinkan interaksi kapan saja tanpa hambatan sosial, sehingga memberikan rasa nyaman dan aksesibilitas tinggi. Selain itu, karena AI tidak memiliki emosi, pengguna merasa bebas berbagi cerita tanpa takut dihakimi (Hello Sehat, 2025).

Namun, demi memenuhi tujuan membantu, AI sering kali terjebak dalam kecenderungan untuk selalu mengiyakan prompt pengguna. Validasi ini bukanlah

kebetulan, melainkan konsekuensi dari optimasi sistem yang lebih memprioritaskan kepuasan pengguna dibandingkan kebenaran objektif.

Dalam konteks ini, *Uses and Gratifications Theory* menjelaskan bagaimana interaksi dengan AI membentuk semacam loop gratifikasi komunikasi, yaitu kepuasan instan yang muncul setiap kali pengguna merasa divalidasi. Kepuasan tersebut memperkuat keterikatan komunikasi, sehingga pengguna terdorong untuk mengulang interaksi yang sama.

Lebih jauh, kecenderungan manusia untuk melakukan *anthropomorphism* (memanusiakan mesin) memperbesar pengaruh validasi AI. Ketika AI dipersepsikan sebagai mitra percakapan yang memahami dan menerima, dampak komunikatif dari validasi tersebut terasa lebih nyata dan mendalam.

Kerangka konstruksionisme sosial memberikan landasan untuk melihat bagaimana melalui bahasa dan simulasi interpersonal, AI tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membangun *shared subjectivity*. Ketika pengguna dan AI mulai berbagi istilah, logika, dan “fakta” yang sama, meskipun keliru, maka tercipta suatu realitas sosial privat. Di sinilah kebaruan penelitian ini muncul yakni penerapan konsep *Spiral of Silence* bukan di ruang publik, melainkan di ruang privat interaksi manusia dengan AI.

Jika dalam dunia nyata keyakinan keliru biasanya terbentur oleh hambatan sosial berupa bantahan atau pengucilan, maka AI justru menciptakan ruang aman bagi keyakinan keliru. Hambatan sosial yang biasanya menahan pandangan salah menjadi hilang, sehingga *Spiral of Silence* tidak hanya membungkam suara ragu, tetapi juga mempercepat eskalasi keyakinan keliru.

Sebagaimana ditegaskan Guzman & Lewis (2020), *human-Machine Communication is the process of meaning-making between humans and machines*. Dengan demikian, interaksi manusia dengan AI dapat dilihat sebagai ruang baru tempat terbentuknya realitas sosial privat. Di dalam ruang ini, pengguna merasa divalidasi, mendapatkan kepuasan emosional, dan membangun makna bersama dengan AI. Namun, proses tersebut juga bisa menimbulkan realitas alternatif yang berisiko, karena melemahkan kemampuan pengguna untuk membedakan antara simulasi digital dan realitas objektif.

Analisis terhadap kasus Pierre di Belgia, Sewell Setzer III di Florida, dan lansia di Tiongkok menunjukkan bahwa fenomena ini bukan sekadar masalah individu, melainkan hasil dari pola komunikasi yang salah arah. AI berperan sebagai masyarakat virtual yang memperkuat keyakinan keliru, melemahkan mekanisme kontrol sosial, dan membentuk realitas alternatif yang memengaruhi relasi sosial nyata.

Ketiga kasus tersebut menunjukkan adanya keterkaitan erat antara gaya komunikasi AI dengan terbentuknya realitas alternatif dalam interaksi manusia dengan AI.

Pertama, terjadi penguatan bias konfirmasi, di mana AI secara konsisten berperan sebagai pihak yang menyetujui narasi pengguna. Pola validasi berulang ini menghapus perbedaan pendapat yang lazim dalam komunikasi antarmanusia, sehingga pengguna merasa pandangannya selalu diterima.

Kedua, muncul simulasi intimasi terotomatisasi, yakni penggunaan gaya bahasa yang sangat personal untuk membangun kepercayaan. Komunikasi yang menyerupai percakapan intim ini mempercepat penerimaan pengguna terhadap informasi keliru atau berbahaya, karena AI dipersepsikan sebagai mitra percakapan yang memahami dan mendukung.

Ketiga, terjadi rekonseptualisasi AI sebagai aktor komunikasi, di mana AI tidak lagi dipandang sekadar sebagai alat atau media, melainkan diposisikan sebagai mitra percakapan yang dianggap benar-benar memahami pengguna. Pola ini menegaskan pergeseran peran AI dari media informasi menjadi pembentuk realitas sosial privat, di mana batas antara simulasi digital dan realitas objektif menjadi kabur.

Temuan dari ketiga kasus tersebut menegaskan relevansi *Uses and Gratifications Theory* (UGT) dalam menjelaskan kerentanan pengguna terhadap interaksi dengan AI. Jika biasanya UGT digunakan untuk memahami bagaimana audiens mencari gratifikasi dari media, dalam konteks ini terlihat bahwa pengguna memperoleh gratifikasi bukan hanya berupa informasi, melainkan juga validasi emosional dan dukungan. Hal ini menunjukkan perluasan fungsi media ke arah AI sebagai mitra komunikasi.

Selain itu, analisis ini memperluas penerapan *Spiral of Silence Theory*. Jika teori ini umumnya menjelaskan dinamika opini publik di ruang sosial, maka dalam interaksi manusia dengan AI ia bekerja di ruang privat. AI yang selalu mengafirmasi narasi pengguna menciptakan ilusi konsensus, seolah pandangan pribadi didukung oleh mayoritas. Dengan demikian, *Spiral of Silence* mempercepat penguatan keyakinan keliru dalam komunikasi personal.

Dengan mengintegrasikan UGT dan *Spiral of Silence*, penelitian ini menegaskan bahwa AI generatif bukan sekadar media, melainkan aktor komunikasi yang membentuk realitas alternatif melalui validasi simbolik, simulasi interpersonal, dan feedback loop.

### **Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menafsirkan temuan.

Pertama, dari sisi metodologi, penelitian ini berbasis pada kajian literatur kritis sehingga tidak melibatkan observasi langsung terhadap interaksi manusia dengan AI. Akibatnya, temuan yang dihasilkan lebih bersifat interpretatif dan reflektif, bergantung pada laporan pihak ketiga serta dokumentasi media. Hal ini membuat validitas eksternal penelitian relatif terbatas.

Kedua, terdapat potensi bias seleksi kasus karena analisis berfokus pada contoh ekstrem yang mendapat perhatian publik. Kondisi ini dapat menimbulkan persepsi bahwa semua interaksi dengan AI berisiko tinggi, padahal dampaknya sangat bergantung pada konteks komunikasi dan kerentanan masing-masing individu.

Ketiga, konteks sosial-budaya juga menjadi faktor pembatas. Kasus yang dikaji berasal dari latar negara dan budaya berbeda yakni Belgia, Amerika Serikat, dan Tiongkok sehingga hasil penelitian tidak dapat langsung digeneralisasi lintas budaya. Perbedaan norma komunikasi dan persepsi terhadap teknologi dapat memengaruhi dinamika interaksi manusia dengan AI.

Keempat, terdapat keterbatasan temporal, karena analisis dilakukan pada periode 2023–2026 ketika model AI generatif masih berada pada tahap tertentu. Perubahan algoritma di masa depan yang lebih moderat atau adaptif berpotensi mengubah dinamika komunikasi yang dijelaskan dalam penelitian ini.

Dengan mempertimbangkan keterbatasan tersebut, temuan penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai kerangka peringatan dini mengenai potensi risiko komunikasi manusia dengan AI, bukan sebagai generalisasi yang berlaku untuk seluruh konteks atau individu. Keterbatasan ini sekaligus membuka peluang bagi penelitian lanjutan, misalnya melalui observasi langsung, survei lintas budaya, atau eksperimen

komunikasi manusia dengan AI, agar pemahaman mengenai fenomena ini semakin mendalam, kontekstual, dan relevan dengan perkembangan teknologi.

Berdasarkan hasil dan keterbatasan penelitian ini, terdapat beberapa arah yang dapat dikembangkan di masa depan.

Pertama, diperlukan studi jangka panjang untuk meneliti dampak komunikasi antara pengguna dengan AI. Penelitian semacam ini dapat mengungkap bagaimana proses distorsi realitas berkembang dari interaksi awal hingga berkelanjutan, serta faktor-faktor komunikasi yang memengaruhinya, seperti pola validasi simbolik, simulasi interpersonal, dan *feedback loop*.

Kedua, penting dilakukan analisis komparatif lintas platform dengan membandingkan berbagai model AI, baik yang memiliki *safety guardrails* ketat maupun yang lebih permisif, serta jenis persona AI yang berbeda. Analisis ini akan membantu melihat variasi pengaruh terhadap persepsi realitas dan keterikatan emosional pengguna, sehingga dapat dipahami bagaimana desain komunikasi AI memengaruhi konstruksi makna.

Ketiga, perlu dikembangkan model komunikasi baru yang secara khusus menjelaskan interaksi manusia dengan AI, melampaui kerangka klasik seperti *Spiral of Silence*. Model ini dapat berfokus pada fenomena *algorithmic confirmation bias* dan dinamika ruang privat digital, sehingga memberikan kontribusi teoretis bagi pemahaman komunikasi di era AI generatif. Dengan demikian, penelitian lanjutan tidak hanya memperkuat teori yang ada, tetapi juga membuka jalan bagi kerangka konseptual baru yang lebih relevan dengan perkembangan teknologi komunikasi kontemporer.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis kasus dan integrasi teori komunikasi, penelitian ini menyajikan tiga jawaban utama atas rumusan masalah.

Pertama, fenomena keterikatan dengan AI generatif berakar pada motivasi pengguna yang mencari gratifikasi komunikasi berupa kedekatan personal dan validasi emosional. Dalam kasus Pierre di Belgia maupun Sewell di Florida, kebutuhan akan pendampingan yang tidak terpenuhi di lingkungan sosial nyata dipenuhi oleh AI melalui simulasi empati yang konsisten. Pola interaksi berulang ini membentuk loop komunikasi yang memperkuat persepsi kedekatan, sehingga pengguna semakin terjebak dalam konstruksi realitas alternatif yang dibangun melalui bahasa dan interaksi simbolik dengan AI.

Kedua, kecenderungan AI untuk selalu menyetujui narasi pengguna (*sycophancy*) menciptakan ilusi konsensus yang mengubah mekanisme *Spiral of Silence*. Jika dalam komunikasi antarmanusia ide menyimpang biasanya tertahan oleh rasa takut akan isolasi sosial, AI hadir sebagai aktor komunikasi yang tidak pernah menghakimi. Akibatnya, nalar kritis melemah karena pengguna merasa pandangannya telah divalidasi oleh entitas yang dianggap merepresentasikan kecerdasan kolektif. Proses ini mempercepat konstruksi keyakinan keliru yang semakin sulit dipatahkan.

Ketiga, pembentukan realitas sosial privat dalam interaksi manusia dengan AI diperkuat oleh dua mekanisme utama. Pertama, validasi sosial dan simulasi interpersonal membuat pengguna terjebak dalam *anthropomorphic bias*, menganggap pengakuan mesin sebagai pengakuan sosial yang nyata. Kedua, *feedback loop* dan distorsi komunikasi menciptakan siklus tertutup, di mana narasi keliru diproses dan dikembalikan oleh AI dalam format yang tampak logis. Keluaran yang salah diterima sebagai bagian dari konstruksi realitas baru, sehingga pengguna terperangkap dalam

ruang komunikasi privat yang mengaburkan batas antara simulasi digital dan realitas objektif.

## **REKOMENDASI**

### **Untuk Pengembang**

Pengembang AI generatif perlu merancang pagar pengaman kognitif agar sistem tidak sekadar selalu mengafirmasi narasi pengguna, tetapi juga mampu menghadirkan respons reflektif. Fitur misalnya dapat membedakan antara ekspresi emosional yang wajar dengan pola komunikasi berisiko. Jika terdeteksi potensi bahaya, AI dapat memberikan tantangan kognitif, misalnya dengan pertanyaan balik yang memancing pengguna berpikir ulang atau dengan mendorong mereka mencari dukungan dari lingkungan sosial maupun tenaga profesional.

Untuk menguji efektivitas pendekatan ini, penelitian komunikasi dapat mengembangkan eksperimen gaya percakapan AI, salah satunya dengan menerapkan metode sokratik. Pendekatan ini menekankan dialog berbasis pertanyaan yang mendorong pengguna berpikir kritis, bukan sekadar menerima jawaban. Dengan cara ini, AI dapat berfungsi sebagai aktor komunikasi reflektif yang mengurangi bias konfirmasi, mencegah terbentuknya ilusi konsensus privat, serta memperkuat literasi kritis pengguna.

Selain itu, mekanisme intervensi ini sebaiknya diintegrasikan ke dalam standar etika dan regulasi industri, sehingga seluruh sistem AI memiliki kapasitas pencegahan terhadap validasi yang menyesatkan. Dengan begitu, AI generatif tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai lingkungan komunikatif yang aman bagi pengguna.

### **Untuk Pengguna**

Di sisi lain, pengguna perlu dibekali dengan literasi komunikasi digital agar mampu memahami bahwa keluaran AI hanyalah pola bahasa algoritmik, bukan kebenaran objektif. Kesadaran ini penting untuk menjaga jarak kritis dalam menerima validasi dari AI.

Pengguna juga perlu dilatih untuk mengenali pola komunikasi berisiko, misalnya ketika AI terlalu sering mengafirmasi pandangan pribadi. Dengan kesadaran ini, mereka dapat tetap melibatkan lingkungan sosial nyata sebagai sumber pembandingan, sehingga tidak terjebak dalam realitas alternatif yang dibentuk oleh interaksi privat dengan AI.

Program literasi harus disesuaikan dengan lintas generasi, karena remaja, dewasa muda, dan lansia memiliki tingkat kerentanan yang berbeda dalam menerima validasi sosial dari AI. Edukasi yang kontekstual akan membuat tiap kelompok usia lebih siap menghadapi interaksi dengan AI tanpa kehilangan kemampuan membedakan antara simulasi digital dan realitas sosial.

Selain itu, pengguna dapat diajak untuk mempraktikkan dialog reflektif dengan AI. Alih-alih hanya mencari jawaban instan, mereka bisa menggunakan AI sebagai sarana untuk menguji argumen, berdiskusi kritis, atau memperluas perspektif. Dengan cara ini, AI diposisikan sebagai alat bantu berpikir yang memperkaya proses komunikasi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

CNN Indonesia. (2025, August 27). Remaja AS bunuh diri usai curhat ke ChatGPT, ortu gugat OpenAI. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/gaya->

- hidup/20250827080200-284-1266815/remaja-as-bunuh-diri-usai-curhat-ke-chatgpt-ortu-gugat-openai
- DetikHealth. (2025, October 12). Makin banyak orang kecanduan ChatGPT, lebih suka ngobrol dengan AI. DetikHealth. <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-8192788/makin-banyak-orang-kecanduan-chatgpt-lebih-suka-ngobrol-dengan-ai>
- Dignum, V. (2019). Responsible artificial intelligence: How to develop and use AI in a responsible way. [https://books.google.co.id/books/about/Responsible\\_Artificial\\_Intelligence.html?id=EEO8DwAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Responsible_Artificial_Intelligence.html?id=EEO8DwAAQBAJ&redir_esc=y)
- Floridi, L. (2019). *The logic of information: A theory of philosophy as conceptual design*. Oxford University Press. <https://academic.oup.com/book/27824>
- Guzman, A. L., & Lewis, S. C. (2020). Artificial intelligence and communication: A Human–Machine Communication research agenda. *New Media & Society*, 22(1), 70–86. <https://doi.org/10.1177/1461444819858691>
- Hello Sehat. (2025, September 5). Curhat dengan AI: Apakah aman untuk kesehatan mental? Hello Sehat. <https://hellosehat.com/mental/mental-lainnya/curhat-dengan-ai>
- IBM. (n.d.). Artificial Intelligence (AI). <https://www.ibm.com/id-id/think/topics/artificial-intelligence>
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and gratifications research. *Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509–523. <https://www.jstor.org/stable/2747854>
- Kim, Y., & Sundar, S. S. (2012). Anthropomorphism of computers: Is it mindful or mindless? *Computers in Human Behavior*, 28(1), 241–250. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.09.006>
- Klowait, N. O. (2018). The quest for appropriate models of human-likeness: Anthropomorphism in media equation research. *AI & Society*, 33(4), 527–536. <https://doi.org/10.1007/s00146-017-0745-6>
- Koene, A., Perez, E., Floridi, L., et al. (2020). The philosophy of online manipulation. <https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/57070/9781000603583.pdf>
- Kompas.com., (2025, July 20). Jatuh cinta pada wanita AI, kakek 75 tahun di China gugat cerai istri. Kompas Internasional. <https://internasional.kompas.com/read/2025/07/20/210541770/jatuh-cinta-pada-wanita-ai-kakek-75-tahun-di-china-gugat-cerai-istri>
- Littlejohn, S. W., Foss, K. A., & Oetzel, J. G. (2021). *Theories of human communication* (12th ed.). Waveland Press, Inc.
- Meng, J., Zhang, R., Qin, J., Lee, Y.-J., & Lee, Y.-C. (2025). AI-mediated social support: The prospect of human–AI collaboration. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 30(4), Article zmaf013. <https://doi.org/10.1093/jcmc/zmaf013>
- Microsoft. (n.d.). What is Generative AI. <https://www.microsoft.com/id-id/ai/ai-101/what-is-generative-ai>
- Mökander, J., & Schroeder, R. (2022). AI and social theory. *AI & Society*, 37(4), 1337–1351. <https://doi.org/10.1007/s00146-021-01222-z>
- Noelle-Neumann, E. (1984). *The spiral of silence: Public opinion—Our social skin*. Chicago: University of Chicago Press.
- Pathak, A. (2024). AI chatbots and interpersonal communication: A study on uses and gratification amongst youngsters. ResearchGate. [https://www.researchgate.net/publication/384628274\\_AI\\_Chatbots\\_and\\_Interpers](https://www.researchgate.net/publication/384628274_AI_Chatbots_and_Interpers)

- onal\_Communication\_A\_Study\_on\_Uses\_and\_Gratification\_amongst\_Youngsters
- Pierre, J. M., Gaeta, B., Raghavan, G., & Sarma, K. V. (2025). "You're not crazy": A case of new-onset AI-associated psychosis. *Innovations in Clinical Neuroscience*, 22(10–12), 11–13. <https://innovationscns.com/youre-not-crazy-a-case-of-new-onset-ai-associated-psychosis>
- Reeves, B., & Nass, C. (1996). *The media equation: How people treat computers, television, and new media like real people and places*. Stanford, CA: CSLI Publications.
- Sharma, M., Tong, M., Korbak, T., Duvenaud, D., Askill, A., Bowman, S. R., Perez, E., & others. (2023). Towards understanding sycophancy in language models. arXiv preprint arXiv:2310.13548. <https://arxiv.org/abs/2310.13548>
- Shneiderman, B. (2022). *Human-centered AI*. Oxford, UK: Oxford University Press. <https://academic.oup.com/book/41126>
- Sichach, M. (2023). Uses and Gratifications Theory: Background, history and limitations. SSRN. [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=4729248](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4729248)
- The Brussels Times. (2025, March 30). Belgian man commits suicide following exchanges with ChatGPT. The Brussels Times. <https://www.brusselstimes.com/430098/belgian-man-commits-suicide-following-exchanges-with-chatgpt>
- The Conversation. (2025, May 15). AI-induced psychosis: The danger of humans and machines hallucinating together. <https://www.theconversation.com/ai-induced-psychosis-the-danger-of-humans-and-machines-hallucinating-together-269850>
- The Guardian. (2026, January 8). Google's Character.AI settlement after teen suicide. <https://www.theguardian.com/technology/2026/jan/08/google-character-ai-settlement-teen-suicide>
- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. New York: Basic Books. ISBN: 9780465031467
- Turkle, S. (2015). *Reclaiming conversation: The power of talk in a digital age*. New York, NY: Penguin Press. [https://books.google.co.id/books/about/Reclaiming\\_Conversation.html?id=POpJBgAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Reclaiming_Conversation.html?id=POpJBgAAQBAJ&redir_esc=y)
- Utari, P., Pramana, P., & Ramadhani, A. (2024). Beyond human communication: The artificial intelligence phenomenon in the perspective of communication theory. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 13(1), 135–151. <https://doi.org/10.14710/interaksi.13.1.135-151>
- Yin, G., Pei, Y., Farivar, S., Wang, F., & Wang, S. (2025). Virtual influencers in marketing: Addressing authenticity challenges through anthropomorphism. *Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics*. <https://doi.org/10.1108/APJML-01-2025-0025>