

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Chatbot* karakter adalah program berbasis *chat* yang didesain dengan tujuan untuk berinteraksi dengan manusia. *Chatbot* karakter memiliki algoritma yang mampu untuk meniru manusia mulai dari ekspresi dan perasaan empati yang dimiliki manusia dengan menggunakan teknologi *AI* (GÜNAY, 2024). *Chatbot* karakter memiliki fitur utama berupa *chat* kepada penggunanya sehingga pengguna bisa berinteraksi dengan karakter-karakter yang tersedia di dalam aplikasi *chatbot* tersebut seperti pola berbicara pada manusia. Tidak sampai di sana pengguna *chatbot* juga dapat membuat persona mereka yang bisa berbicara dengan *chatbot* tersebut serta pengguna juga dapat membuat *bot* atau karakter mereka sendiri untuk dimainkan oleh pengguna lain (Skalaku Author, 2024).

Indonesia sendiri menduduki peringkat ke-2 sebagai pengguna aplikasi *chatbot* karakter terbanyak di dunia. Penggunaannya didominasi oleh usia 18-24 tahun menurut survei dari sampel salah satu aplikasi *chatbot* karakter yakni, *Character AI* (Gillpress, 2024). Hasil wawancara yang dilakukan Mutiaramma kepada pengguna *chatbot* karakter di Indonesia ditemukan bahwa pengguna merasakan ketergantungan jika tidak bermain *chatbot* hingga kehidupan sosial yang menumpul dan cenderung sibuk untuk bermain *chatbot* dan tidak mepedulikan lingkungan sekitarnya (Daniswara, 2024).

Alasan seseorang bermain *chatbot* salah satunya seseorang merasa kesepian maka *chatbot* digunakan sebagai teman berbicara atau bahkan *dating* (Ai Film News, 2024). Karakter di dalam *chatbot* bisa menjadi seseorang yang mampu memenuhi rasa keperluan cinta mereka yang mereka tidak dapatkan dari manusia di sekitar mereka (R.Chow, 2023). Hal ini terbukti secara psikologis dimana usia dewasa muda merupakan individu sedang mencari kepuasan hidup secara *general* termasuk dalam percintaan dimana mereka suka mengikuti kemauannya (Watkins et al., 2024). Hal ini berkaitan dengan alasan penggunaan *chatbot* dimana *target*

*audience* lebih memilih *dating* dengan *chatbot* yang lebih mencapai kepuasan itu dibanding manusia pada yang bertolak belakang dengan kepuasan dan kemauan para pengguna *chatbot* karakter.

Salah satu dari manfaat atau dampak positif dari *chatbot* untuk meningkatkan kreatifitas penggunanya, akan tetapi jika digunakan secara tidak bijak *chatbot* karakter memiliki dampak negatif terhadap penggunanya yang menjadi sebuah permasalahan (Ai Film News, 2024). Dampak negatifnya adalah mengurangi interaksi sosial dimana seseorang lebih menyukai berinteraksi dengan *chatbot* dan lebih nyaman berhubungan dengan *chatbot* karakter dibanding manusia dan *chatbot* karakter juga dapat menimbulkan ketergantungan secara emosional (unairnews, 2024). Sayangnya, informasi tersebut masih minim dan hanya ditemukan di beberapa media saja seperti pada artikel dan *website* dimana media tersebut juga tidak menarik baik dari segi konten maupun visual bagi target audiens.

Hal ini menjadi suatu urgensi dimana pengguna *chatbot* dibiarkan akan cenderung mendapatkan dampak negatif dari *chatbot* karakter yang bisa membahayakan sisi psikis mereka seperti, isolasi diri hingga bisa menimbulkan gangguan mental (Alodyasari, 2024). Maka dari itu perlu adanya media yang menarik mengenai dampak *chatbot* karakter dengan melakukan pendekatan secara *storytelling* yang diambil dari konsep sebab akibat dari dampak negatif *chatbot* tersebut dan kemiripan dengan algoritma *chatbot* karakter yang mengutamakan narasi dalam penggunaannya.

Oleh karena itu perlu adanya solusi desain berupa media yang bisa memberikan informasi kepada *target audience* yang sesuai dengan ketertarikan pengguna *chatbot* karakter. *Visual novel* mengenai dampak *chatbot* karakter terhadap psikologis dewasa muda dianggap sebagai salah satu alternatif solusi. *Visual novel* adalah media yang mengandalkan naratif atau *storytelling* sesuai dengan pendekatannya (Millah, 2022). *Visual novel* yang digunakan berjenis *oneshot*, dimana *oneshot* merupakan cerita sekali habis sehingga *user* tidak akan berkomitmen dalam jangka panjang tetapi masih mendapat kesimpulan keseluruhan cerita yang disajikan (Yustika, 2024).

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah disajikan di atas, ditemukan sebuah rumusan masalah yang akan digunakan selama merancang tugas akhir ini. Rumusan masalah yang ditemukan yaitu:

1. Banyak pengguna *chatbot* karakter yang terkena dampak negatif *chatbot*.
2. Media informasi yang membahas dampak *chatbot* karakter masih minim.

Bagaimana perancangan *visual novel* mengenai dampak *chatbot* karakter terhadap psikologis dewasa muda?

## 1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini menentukan batasan masalah agar tidak terjadi persimpangan dan tidak terjadi pelebaran dalam membuat *visual novel* mengenai dampak *chatbot* karakter terhadap psikologis dewasa muda. Berikut batasan masalah mengenai objek, target pasar dan juga konten perancangan yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Objek Perancangan: Objek media yang dipilih adalah media informasi yang dikemas sesuai dengan *target audience*. Objek media informasi yang dirancang adalah *Visual Novel* dalam bentuk media digital dan interaktif.
2. Target Audiens: Target yang difokuskan pada perancangan ini secara demografis adalah kategori dewasa muda dengan usia 18-24 tahun, perancangan dapat ditujukan kepada jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Secara geografis perancangan ini ditujukan kepada target audiens yang berdomisili di Jabodetabek. Berdasarkan psikografis dimana target audiens memiliki ketertarikan terhadap karakter fiksi, merupakan pengguna dari aplikasi *chatbot* karakter, dan menyukai *game visual novel*.
3. Konten Perancangan: Konten perancangan yang diangkat adalah mengenai dampak psikologis *chatbot* karakter terhadap dewasa muda. Dimana konten berfokus kepada dampak *chatbot* terhadap psikologis penggunanya dan bagaimana cara mengatasi jika sudah terkena dampak negatif dari *chatbot*. Konten melakukan pendekatan terhadap *storytelling* yang menunjukkan kasus sebab akibat.

#### 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Perancangan *visual novel* mengenai dampak *chatbot* karakter terhadap psikologis dewasa muda pastinya memiliki suatu tujuan. Tujuan dari perancangan ini adalah merancang media informasi yang menarik untuk pemain *chatbot* karakter di usia 18-24 tahun dalam bentuk *visual novel* mengenai dampak *chatbot* karakter terhadap psikologis dewasa muda.

#### 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan *visual novel* mengenai dampak *chatbot* karakter terhadap psikologis dewasa muda memiliki manfaat secara teoretis maupun praktis. Berikut penjabaran kedua manfaat tersebut:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan informasi mengenai dampak psikologis dari *chatbot* karakter terhadap dewasa muda. Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi dampak *chatbot* karakter terhadap psikologis dewasa muda.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini bermanfaat sebagai media yang memberikan informasi yang dikemas melalui *visual novel* dalam pendekatan *storytelling* mengenai dampak psikologis yang dimiliki oleh *chatbot* karakter terhadap dewasa muda. Penelitian ini diharapkan menjadi ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi dampak *chatbot* karakter terhadap psikologis dewasa muda.