

BAB II

KERANGKA KONSEPTUAL

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam upaya untuk mendukung penelitian ini, peneliti menggunakan 10 (sepuluh) penelitian terdahulu sebagai acuan dan referensi untuk memperkaya penelitian dan memberikan perbandingan yang lebih jelas untuk memberikan pembaharuan kepada topik yang sedang diteliti. Sumber dari penelitian terdahulu didapatkan dalam berbagai jenis tulisan, seperti skripsi, tesis, dan jurnal ilmiah yang mampu membantu dalam pemaparan wawasan serta inspirasi dalam penulisan penelitian ini. Penelitian ini mencangkup topik dari berbagai jurnal terdahulu yang membahas mengenai interaksi dan komunikasi yang dimiliki oleh manusia dengan AI dalam konteks yang lebih intim, seperti dalam kegiatan *sexting*.

Jurnal penelitian terdahulu pertama (Guzman & Lewis, 2020) memiliki tujuan untuk mengembangkan studi mengenai AI dan komunikasi dengan menguji tantangan teoritis yang disebabkan oleh AI. Persamaan antar jurnal ini dengan penelitian berada pada konsep dan metode penelitian yang dipakai adalah konsep yang digunakan, yaitu *Human-machine interaction*. Letak perbedaan dalam penelitian adalah fokus dari penelitian tanpa adanya hubungan yang lebih intim sehingga interaksi yang dilaksanakan juga tidak intim ataupun berbau seksual.

Jurnal penelitian terdahulu kedua oleh Pataranutaporn et al. (2021) memiliki tujuan untuk menentukan peluang terbaik dari AI dalam bidang pendidikan dan kesehatan dalam upaya untuk menjaga kepercayaan pengguna. Persamaan antar jurnal tersebut dengan penelitian berada pada AI *generative* yang berinteraksi dengan manusia layaknya interaksi dengan manusia lain. Perbedaan yang terlihat dalam jurnal dengan penelitian adalah bidang yang digunakan dalam jurnal adalah secara kesehatan dan pendidikan bukan dalam pemuasan dari nafsu dan kebutuhan seksual pribadi.

Jurnal penelitian terdahulu ketiga oleh Ferrario et al. (2020a) memiliki tujuan untuk mengedukasi lebih lanjut mengenai tingkat kesadaran yang rendah kepada

masyarakat. Persamaan antar penelitian dan jurnal terdahulu ini adalah kegunaan AI yang membuat pengguna merasa aman dan bermanfaat dalam bidang kesejahteraan di masyarakat maupun diri sendiri. Perbedaan jurnal dan penelitian terletak pada adanya kemungkinan dalam AI yang akan memperburuk atau merusak kesejahteraan pengguna.

Jurnal penelitian terdahulu keempat oleh Ashktorab et al. (2021) memiliki tujuan untuk mengeksplorasi persepsi sosial dan interaksi antar subjek yang dilatih secara berbeda memiliki dampak sosial dalam konteks arah dan persepsi identitas AI. Persamaan antar jurnal dan penelitian terletak pada penggunaan AI yang melibatkan adanya pelatihan AI yang lebih mendalam mengenai interaksi kasual manusia. Namun perbedaannya adalah persepsi sosial pengguna terhadap AI berbeda-beda sehingga pengguna yang memiliki tujuan yang sama akan interaksi dengan AI akan mendapatkan tipe interaksi yang berbeda.

Jurnal penelitian terdahulu kelima oleh Pelau et al. (2021) memiliki tujuan untuk menganalisis dampak karakteristik antropomorfik psikologis terhadap rasa empati yang ditunjukkan oleh AI kepada pengguna, kualitas interaksi yang dihasilkan oleh pengguna dan AI hingga penerimaan AI di kehidupan sehari-hari. Persamaan antar jurnal dengan penelitian terletak pada interaksi yang diteliti dengan AI yang melibatkan munculnya hubungan antar AI dan pengguna yang melibatkan emosi dan perasaan. Perbedaan dalam jurnal dan penelitian adalah dalam kegiatan interaksi yang terjadi jauh lebih intim dalam penelitian bukan seperti pembicaraan kasual.

Jurnal penelitian terdahulu keenam oleh Ricon (2024) memiliki tujuan untuk memastikan AI dalam menjaga dan mendukung remaja dengan cara yang cocok dengan perkembangan dan kebutuhan dalam era digital, tanpa memperkuat stigma konservatif yang akan berpengaruh buruk pada psikologis remaja. Persamaan terletak pada penggunaan *chatbot* AI sebagai pasangan dalam *sexting*. Perbedaan jurnal dan penelitian terletak pada sampel, di mana fokus jurnal terletak pada AI, sedangkan penelitian terletak pada pengalaman pengguna.

Jurnal penelitian terdahulu ketujuh oleh Reed et al. (2020) memiliki tujuan untuk mengetahui motivasi dalam aktivitas *sexting* dengan pasangan dan tanggapan yang didapatkan setelah pasangan meminta untuk *sexting*. Persamaan dalam jurnal dan penelitian terletak pada adanya motivasi yang membuat pelaku melakukan *sexting*. Namun penelitian melibatkan mesin menjadi salah satu pihak dari kegiatan *sexting*, bukan *sexting* antar manusia.

Jurnal penelitian terdahulu kedelapan oleh Van Ouytsel et al. (2016) memiliki tujuan untuk menelusuri media yang sering digunakan oleh remaja dalam melakukan *sexting* dan konsekuensi atas perbuatan tersebut. Persamaan terletak pada media digital yang menjadi jalur kedua belah pihak untuk melakukan *sexting*. Perbedaan terletak pada pihak AI yang menggantikan manusia untuk melakukan *sexting* bersama pengguna.

Penelitian terdahulu kesembilan oleh Gracelynnne (2022) memiliki tujuan untuk mengetahui pengalaman dan pemaknaan *sexting* seorang perempuan dalam hubungan berpacaran. Persamaan terletak pada pendekatan fenomenologi transendental dan *sexting* yang menjadi sebuah pengalaman dan kebiasaan bagi subjek. Perbedaan antar penelitian terletak pada pelaku *sexting*, di mana salah satu pelaku *sexting* dengan pengguna adalah AI.

Jurnal penelitian terdahulu kesepuluh oleh Gámez-Guadix & de Santisteban (2018) memiliki tujuan untuk mengetahui calon hubungan antara karakteristik demografis dan psikologis serta kemungkinan dalam keterlibatannya dalam *sexting*. Persamaan antar jurnal dan penelitian ini adalah *sexting* sebagai sebuah kegiatan yang digunakan secara impulsif dan terkadang menjadi sebuah hambatan di masa mendatang. Perbedaan terletak pada risiko yang muncul dalam kegiatan *sexting*, karena dalam penelitian ini tidak memerlukan sosialisasi antar manusia.

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5
1.	Judul Artikel Ilmiah	Artificial intelligence and communication: A Human–Machine Communication research agenda	AI-generated characters for supporting personalized learning and well-being	In AI We Trust Incrementally: a Multi-layer Model of Trust to Analyze Human-Artificial Intelligence Interactions	Effects of Communication Directionality and Agent Differences in Human-AI Interaction	What makes an AI device human-like? The role of interaction quality, empathy and perceived psychological anthropomorphic characteristics in the acceptance of artificial intelligence in the service industry
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Andrea Nando Guzman & Seth C Lewis; 2020; journals.sagepub.com	Pat Pataranutaporn, Valdemar Danry, Joanne Leong, Parinya Punpongsonon, Dan Novy, Pattie Maes, Misha Sra; 2021; nature.com	Andrea Ferrario, Michele Loi, Eleonora Viganò; 2019; Springer	Zahra Ashktorab, Casey Dugan, James Johnson, Qian Pan, Wei Zhang, Sadhana Kumaravel, Murray Campbell; 2021; Proceedings of the 2021	Corina Pelau , Dan-Cristian Dabija, Irina Ene; 2021; Elsevier

						CHI conference on human factors in computing systems	
3.	Fokus Penelitian	Mengembangkan studi mengenai akal imitasi dan komunikasi dengan menguji tantangan teoritis yang diakibatkan oleh AI dengan menjelaskan adanya cara alternatif untuk menjelaskan teknologi dalam kaitannya dengan komunikasi.	Menentukan peluang terbaik <i>AI-generated character</i> dalam bidang pendidikan dan kesehatan serta memahami keterbatasan yang dimiliki dalam upaya untuk menjaga kepercayaan pengguna dengan cara menyertakan jejak pada media digital.	Menedukasi lebih lanjut mengenai tingkat kesadaran akan AI yang masih rendah kepada masyarakat.	Mengeksplorasi persepsi sosial dan interaksi antar agen atau subjek yang dilatih secara berbeda akan memiliki dampak pada persepsi sosial dalam konteks arah dan persepsi identitas AI.	Menganalisis dampak karakteristik antropomorfik psikologis terhadap rasa empati yang ditunjukkan oleh AI kepada pengguna, kualitas interaksi yang dihasilkan oleh pengguna dan AI hingga penerimaan AI di kehidupan sehari-hari.	
4.	Teori & Konsep	Human-Computer Interaction	Generative Networks	Adversarial Artificial Revolution; Learning Algorithms	Intelligence Machine Models;	Human-AI Interaction, Social Perception Theory	CASA (Computer as Social Actors) Theory

5.	Metode Penelitian	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif
6.	Persamaan dengan penelitian yang dilakukan	Pembahasan mengenai <i>Human-machine interaction</i> manusia berinteraksi dengan manusia lainnya	Adanya AI <i>generative</i> yang menjadikan mesin berinteraksi dengan manusia layaknya interaksi manusia biasa	Kegunaan AI yang ingin membuat pengguna merasa aman dan bermanfaat dalam bidang kesejahteraan.	Penggunaan AI yang melibatkan adanya pelatihan AI yang lebih mendalam mengenai interaksi kasual manusia	Interaksi dengan AI yang melibatkan munculnya hubungan antar AI dan pengguna dengan adanya emosi dan perasaan yang dilibatkan.
7.	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan	<i>Human-machine interaction</i> yang berfokus pada komunikasi yang intim seperti <i>sexting</i> .	AI <i>generative character</i> dipakai untuk melakukan <i>sexting</i> yang memiliki tujuan untuk nafsu pribadi.	Kegunaan AI memiliki kemungkinan di mana AI akan memperburuk atau merusak kesejahteraan pengguna.	Persepsi sosial akan AI yang berbeda-beda sehingga dengan penggunaan AI dengan tujuan yang sama akan menampilkan interaksi yang berbeda.	Kegiatan interaksi terjadi dengan tujuan dan kondisi yang lebih intim bukan sebagai sebuah interaksi yang terjadi sehari-hari.
8.	Hasil Penelitian	Seluruh aspek dari <i>Human-Computer</i>	Penelitian menunjukkan adanya kemungkinan di	Pengguna merasa percaya dengan AI dapat	Adanya perbedaan berdasarkan interaksi	Karakteristik antropomorfik dan

Communication mulai dari aspek fungsional, relasional, dan metafisik berkaitan erat satu sama lain selayaknya komunikasi manusia yang saling terkait.

mana AI *generative* menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari di masa mendatang, namun terdapat sebuah tantangan di mana adanya isu multidimensi yang akan menyentuh gagasan privasi, kebebasan berbicara, dan identitas per orang.

diakibatkan oleh 2 hal, yaitu menambah kenyamanan dan kesejahteraan pengguna dan adanya fitur yang diberikan oleh AI yang dapat dipercayai oleh pengguna.

persepsi sosial pengguna terhadap AI yang dilatih dengan berbeda-beda.

empati yang ditunjukkan oleh AI berpengaruh besar dalam penerimaan AI di kehidupan sehari-hari, di mana AI akan cepat untuk diterima jika ia bertindak dan berperilaku seperti manusia.

No	Item	Jurnal 6	Jurnal 7	Jurnal 8	Jurnal 9	Jurnal 10
1.	Judul Artikel Ilmiah	How chatbots perceive sexting by adolescents	How do adolescents experience sexting in dating relationships? Motivations to sext and responses to sexting	Sexting: adolescents' perceptions of the applications used for, motives for, and consequences of sexting	Makna Perilaku Sexting dalam Hubungan Romantis Bagi Perempuan (Studi	Sex Pics?": Longitudinal Predictors of Sexting Among Adolescents

		requests from dating partners		Fenomenologi pada Dewasa Muda Gen Z)	
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Tsameret Ricon; 2024; Elsevier	Lauren A. Reed, Margaret P. Boyer, Haley Meskunas, Richard Mario. Tolman, Nando. Monique Ward; 2020; Elsevier	Joris Van Ouytsel ,Ellen Van Gool,Michel Walrave,Koen Ponnet &Emilie Peeters; 2016; Taylor& Francis	Jennifer Gracelynee; Manuel Gámez-Guadix Ph.D., Patricia de Santisteban Ph.D.; 2018; Elsevier
3.	Fokus Penelitian	Memastikan AI untuk menjaga dan mendukung remaja dengan cara yang cocok dengan tanggapan perkembangan dan kebutuhan dalam era digital, tanpa memperkuat stigma konservatif yang akan	Mengetahui motivasi dalam aktivitas sexting dengan pasangan dan tanggapan yang didapatkan setelah pasangan meminta kegiatan tersebut.	Untuk menelusuri media yang seringkali digunakan oleh remaja dalam melakukan sexting dan konsekuensi atas perbuatan tersebut.	Mengetahui pengalaman dan pemaknaan sexting seorang perempuan dalam hubungan dan psikologis serta kemungkinan dalam keterlibatannya dalam sexting.

		berpengaruh buruk pada psikologis remaja.				
4.	Teori	Sexting	Social Learning Theory	Planned-Behavior Theory	Fenomenologi Transendental (Farber, 1943), Sexting (Outsel, et al., 2016)	Problem behavior theory
5.	Metode Penelitian	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif
6.	Persamaan dengan penelitian yang dilakukan	Penggunaan chatbot AI sebagai pasangan dalam <i>sexting</i> .	Adanya motivasi dari pelaku sexting.	Media digital menjadi jalur <i>sexting</i> antar pihak, yang melibatkan kedua belah pihak pengguna.	Sexting yang menjadi sebuah kebiasaan dan pengalaman bagi subjek.	Sexting sebagai sebuah kegiatan yang digunakan secara impulsif dan terkadang menjadi sebuah hambatan di masa mendatang.

7.	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan	Perbedaan antar sample, di mana sample yang diambil pada artikel tersebut merupakan pihak AI, sedangkan dalam penelitian ini berfokus pada manusia.	Motivasi yang berbeda karena penelitian melibatkan manusia dengan mesin	Perubahan pihak <i>sexting</i> yang digunakan, dalam penelitian ini adalah AI.	Sexting dengan pasangan dialihkan menjadi sebuah karakter AI atau AI itu sendiri.	Sexting memiliki risiko yang berbeda karena tidak memerlukan sosialisasi antar manusia.
8.	Hasil Penelitian	Kurangnya kemampuan oleh chatbot dalam menyediakan layanan panduan seksualitas yang bersifat tidak menghakimi, kontemporer, dan selaras dengan aspek psikologis kepada remaja.	Penelitian ini menemukan bahwa motivasi dalam melakukan <i>sexting</i> agar dapat terlihat menyenangkan oleh pasangan, namun beberapa perempuan merasa tertekan saat melakukannya.	Sebagian besar kegiatan <i>sexting</i> dilakukan menggunakan media sosial dan mereka melakukannya karena adanya ketakutan akan kehilangan pasangan.	Penelitian menemukan bahwa <i>sexting</i> dijadikan seperti kebiasaan akibat adanya jarak antar kedua orang yang berpacaran, dan adanya sikap <i>hyperfeminine</i> di mana partisipan terpaksa melakukan <i>sexting</i> demi keberlangsungan hubungan.	Sexting terlihat sebagai sebuah kegiatan di mana adanya kebutuhan dalam bersosialisasi, impulsivitas, dan kurangnya kesadaran atas konsekuensi di masa mendatang.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

Sumber: Data Olahan Penelitian, 2024

Pada pengambilan artikel dan skripsi untuk dijadikan penelitian terdahulu, peneliti membagi penelitian ke dalam dua jenis penelitian, di mana penelitian terdahulu satu sampai dengan lima berfokus dengan *human-machine interaction* dan enam sampai dengan sepuluh berisikan mengenai *sexting*. Penelitian terdahulu tidak mengeksplorasi dari bidang *sexting*, di mana penelitian yang membahas mengenai AI tidak meneliti dalam bidang interaksi yang seksual, di mana pada saat ini memang terjadi di dunia

2.2 Konsep

2.2.1 Human-Machine Interaction

Dalam sebuah interaksi membutuhkan 2 pihak, di mana dalam interaksi manusia dan mesin, manusia menjadi salah satu pondasi dari interaksi tersebut (Dix et al., 2004). Manusia sendiri atau dapat disebut dengan *user* merupakan seseorang yang diperuntukkan untuk dibantu oleh komputer atau mesin (Dix et al., 2004). Sedangkan, komputer merupakan sebuah perangkat yang bekerja menggunakan beberapa alat, seperti prosesor dan perangkat memori untuk mengumpulkan data yang di-*input* dan *output*, dan seluruh perangkat tersebut dihubungkan dengan jaringan (Dix et al., 2004).

Seiring berjalannya waktu, interaksi manusia dan mesin sudah berkembang, *computer system* atau dapat disebut dengan *Artificial Intelligence* dapat belajar dari data-data yang telah beredar dan membuat sebuah prediksi, kegiatan tersebut seringkali digunakan untuk berbagai produk atau jasa (Ferrario et al., 2020). Ditambah lagi, AI saat ini dilihat sebagai sebuah teknologi atau sebuah makhluk yang mempunyai sesuatu yang membuat manusia berbeda dengan makhluk lain, yaitu kecerdasan (Singler, 2024). Dalam Santos & Radanliev (2024), mereka mengatakan bahwa AI merupakan sebuah konsep yang berfokus pada kemunculan komputer pintar yang memiliki kecerdasan kognitif manusia. Rust dan Huang (2014) dalam Huang dan Rust (2018) mengatakan bahwa AI yang menunjukkan adanya kecerdasan manusia dalam sistem semakin banyak dipakai dalam layanan dan saat ini layanan tersebut menjadi salah satu sumber inovasi utama di bidang teknologi saat ini. Hal itu dapat terlihat dari penggunaan AI dan robot sudah

menjadi sebuah penampakan yang lumrah di berbagai tempat, karena mereka membantu memudahkan aktivitas manusia di bidang kesehatan, edukasi, *lifestyle*, industri perhotelan, ataupun industri jasa lainnya (Pelau et al., 2021).

Dalam interaksi yang dimiliki oleh manusia dan mesin terdapat sebuah tujuan yang ingin dicapai oleh pemakai, cara dari interaksi dalam mencapai tujuan tersebut memiliki beberapa hal yang harus diperhatikan, proses tersebut disebut dengan desain (Dix et al., 2004). Desain tersebut harus berfokus kepada *user*, di mana komputer mengetahui dan observasi *user*, mulai dari berbicara dengan mereka, memperhatikan gerak-gerik *user*, mengumpulkan data yang relevan, dan menggunakan imajinasi atau memprediksi *user* (Dix et al., 2004).

Manfaat yang dapat diberikan oleh teknologi AI kepada manusia dibagi menjadi 4, mulai dari adanya *enhance efficiency*, *data-driven insights*, *personalization*, dan *augmented decision-making* (Santos & Radanliev, 2024). Dalam kehidupan sehari-hari, AI dapat membantu dalam pembuatan keputusan dengan lebih cepat karena AI bergerak berdasarkan data-data yang telah dimiliki, tidak hanya data AI juga bergerak berdasarkan preferensi individual. Data yang telah diolah dan disesuaikan dengan preferensi akan disesuaikan dengan data-data luar yang relevan, sehingga hasil yang didapatkan akan membantu dalam proses pengambilan keputusan seseorang (Santos & Radanliev, 2024).

2.2.2 *Sexting*

Sexting sering terlihat sebagai sebuah gejala penerimaan dalam konteks seksual sehingga *sexting* tidak dapat disatukan dengan budaya partisipatif, terlebih lagi *sexting* yang diproduksi menonjolkan kesenangan dan keunggulan dari *sexting* yang konsensual dan memposisikan hal tersebut menjadikannya sebuah pilihan (Hasinoff, 2015). *Sexting* merupakan sebuah kegiatan di mana seseorang mengirimkan pesan-pesan yang bertemakan seksual eksplisit buatan sendiri melalui media digital, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital di masa kini digunakan untuk ekspresi romantis dan seksual (Walrave et al., 2018). Menurut Ricon (2024), *sexting* merupakan gabungan dari kata “*sex*” dan “*texting*” yang berisikan dengan

pengiriman dan mendapatkan pesan yang bertemakan seksual menggunakan telepon genggam, kegiatan ini seringkali ditemui di kaum remaja.

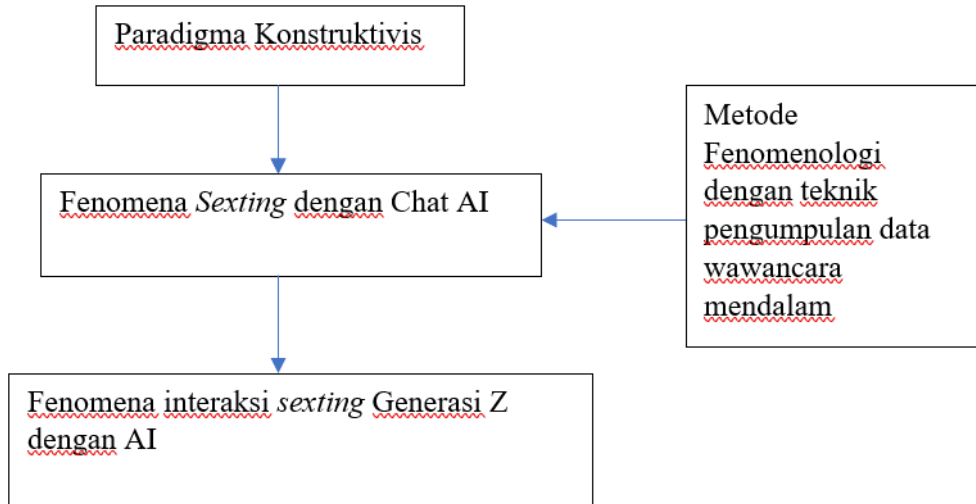
Hal tersebut juga akan berpengaruh kepada kesehatan mental dari remaja, seseorang yang memiliki gejala depresif akan lebih mudah terbawa saat dipaksa untuk melakukan *sexting*, hal ini seringkali ditemui dari pihak perempuan (Gámez-Guadix & de Santisteban, 2018). Walaupun sebagian besar remaja perempuan maupun laki-laki memiliki respon positif terhadap kegiatan tersebut, terdapat beberapa perempuan yang melakukan *sexting* dengan tujuan yang berbeda, seperti munculnya ketakutan akan pemutusan hubungan karena tidak ingin melakukan *sexting* atau pasangannya yang memaksa dalam melakukan kegiatan tersebut (Van Ouytsel et al., 2016).

Pada masa kini *sexting* sering ditemui di kalangan remaja yang sedang menjalankan hubungan romantis, hal ini menjadi sebuah masalah di mana kemampuan mengambil keputusan remaja yang masih berkembang akan mendapatkan konsekuensi secara fisik maupun psikologis (Van Ouytsel et al., 2016). Adanya ketakutan bagi masyarakat jika remaja yang masih tidak matang atau masih di bawah umur 18 tahun dalam pengambilan keputusan dan melakukan kegiatan *sexting* hal tersebut akan berdampak pada cara pandangan remaja tersebut dalam pengambilan keputusan di kesehariannya (Hasinoff, 2015). Karena *sexting* dianggap sebagai kegiatan yang berbahaya karena dapat mencakup adanya kegiatan pelecehan, kekerasan seksual, publikasi foto tanpa perizinan pasangan, distribusi pornografi, dan dapat mengakibatkan bunuh diri dari subjek yang bersangkutan (Barrense-Dias et al., 2017). Hal tersebut merupakan risiko dari kegiatan *sexting* yang akan berpengaruh di masa depan remaja.

2.3 Alur Penelitian

Kerangka pemikiran merupakan struktur konseptual yang menghubungkan teori dan konsep dengan masalah penelitian, menggambarkan bagaimana elemen-elemen tersebut saling terkait untuk menjelaskan fenomena yang diteliti. Kerangka ini berfungsi sebagai panduan untuk merancang penelitian. Kerangka ini dipaparkan melalui struktur dalam bentuk gambar disertai pendeskripsian.

Berdasarkan pemaparan teori dan konsep, berikut merupakan alur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 2. 1 Bagan Alur Penelitian

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA