

Oscar Permana

Model Bahasa Besar (LLM) sebagai Aktor Sosial: Transformasi Interaksi Manusia-Mesin dalam Komunitas Digital

 Quick Submit Quick Submit Universitas 17 Agustus 1945 Semarang

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3598148847

Submission Date

Jun 20, 2026, 4:58 PM GMT+7

Download Date

Jun 20, 2026, 5:00 PM GMT+7

File Name

Oscar_Permana.docx

File Size

73.7 KB

12 Pages

3,604 Words

24,378 Characters

15% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 15%  Internet sources
- 0%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

15% Internet sources
0% Publications
0% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	jurnal.muaraedukasi.id	3%
2	Internet	www.cogitatiopress.com	1%
3	Internet	lwrs.inl.gov	1%
4	Internet	researchportal.port.ac.uk	<1%
5	Internet	jurnal.alimspublishing.co.id	<1%
6	Internet	dokumen.pub	<1%
7	Internet	repository.mdx.ac.uk	<1%
8	Internet	rita-ritacinta.blogspot.com	<1%
9	Internet	www.classace.io	<1%
10	Internet	eprints.unm.ac.id	<1%
11	Internet	arxiv.org	<1%

12	Internet	abiliti.eu	<1%
13	Internet	core-cms.prod.aop.cambridge.org	<1%
14	Internet	repository.iiq.ac.id	<1%
15	Internet	dolanyok.com	<1%
16	Internet	etheses.uinsgd.ac.id	<1%
17	Internet	energo.university	<1%
18	Internet	dergipark.org.tr	<1%
19	Internet	repo.stikesicme-jbg.ac.id	<1%
20	Internet	intranet.uce.edu.do	<1%
21	Internet	pure.ecnu.edu.cn	<1%
22	Internet	inet.detik.com	<1%
23	Internet	oulurepo oulu.fi	<1%
24	Internet	perspektif.ppj.unp.ac.id	<1%
25	Internet	repository.usahidsolo.ac.id	<1%

26

Internet

theses.hal.science

<1%

Model Bahasa Besar (LLM) sebagai Aktor Sosial: Transformasi Interaksi Manusia-Mesin dalam Komunitas Digital

Oscar Permana^{1*}, Puspita Dewi Lestari²

^{1,2} Universitas Respati Yogyakarta, Indonesia

Alamat: Jl. Laksda Adisucipto KM.6,3 No.31, Ambarukmo, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta

Email : Oscarpermana@respati.ac.id 1, Puspitadewilestari@respati.ac.id 2

Korespondensi penulis: Oscarpermana@respati.ac.id

Abstract: The rapid advancement of Large Language Models (LLMs) has fundamentally shifted the paradigm of human-machine interaction, positioning LLMs not merely as technical tools but as emerging social actors within digital communities. This study aims to analyze the transformation of human-machine interaction through a socio-technical lens, focusing on how LLMs shape norms, participation, and social relations in digital spaces. Employing a systematic literature review and case study analysis across various digital community platforms such as online forums, virtual assistants, and conversational AI agents on social media the research finds that LLMs can replicate interpersonal communication patterns, provide contextually adaptive responses, and foster trust and a sense of belonging among users. Consequently, a shift occurs from functional to relational interaction, characterized by collaboration and perceived empathy. However, challenges arise in the form of algorithmic bias, emotional manipulation, and ambiguity regarding moral and legal responsibility. The study concludes that recognizing LLMs as social actors necessitates a reconceptualization of human-machine interaction theory and the development of new ethical frameworks to balance technological innovation with social sustainability in digital communities.

Keywords: Large Language Models, social actors, human-machine interaction, digital communities, social transformation, AI ethics.

Abstrak : Perkembangan pesat Model Bahasa Besar (LLM) telah mengubah paradigma interaksi manusia-mesin, tidak hanya sebagai alat teknis tetapi mulai berperan sebagai aktor sosial dalam komunitas digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis transformasi interaksi manusia-mesin melalui pendekatan sosioteknis, dengan fokus pada bagaimana LLM membentuk norma, partisipasi, dan relasi sosial dalam ruang digital. Menggunakan metode kajian literatur sistematis dan analisis studi kasus pada berbagai platform komunitas digital seperti forum daring, asisten virtual, dan media sosial berbasis agen percakapan, penelitian ini menemukan bahwa LLM mampu meniru pola komunikasi interpersonal, memberikan respons yang adaptif secara kontekstual, serta membangun kepercayaan dan rasa memiliki di antara pengguna. Konsekuensinya, terjadi pergeseran dari interaksi fungsional menuju interaksi relasional yang bersifat kolaboratif dan empatik. Namun, tantangan muncul dalam bentuk bias algoritmik, manipulasi emosi, serta ambiguitas tanggung jawab moral dan hukum. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengakuan terhadap LLM sebagai aktor sosial menuntut reconseptualisasi teori interaksi manusia-mesin dan perlunya kerangka etika baru untuk menjaga keseimbangan antara inovasi teknologi dan keberlanjutan sosial dalam komunitas digital.

Kata kunci: Model Bahasa Besar, aktor sosial, interaksi manusia-mesin, komunitas digital, transformasi sosial, etika kecerdasan buatan.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan kecerdasan buatan dalam beberapa tahun terakhir, khususnya Model Bahasa Besar (Large Language Models/LLM) seperti GPT, Llama, dan Gemini, telah membawa perubahan fundamental dalam cara manusia berinteraksi dengan mesin. Berbeda dengan sistem berbasis aturan atau chatbot konvensional yang responsnya kaku dan terbatas,

LLM mampu menghasilkan teks yang koheren, kontekstual, dan menyerupai percakapan antarmanusia. Kemampuan ini tidak hanya meningkatkan efisiensi komunikasi, tetapi juga mengaburkan batas antara agen komputasional dan aktor sosial.

Secara historis, interaksi manusia-mesin didasarkan pada paradigma "tools" (alat): mesin berfungsi sebagai instrumen pasif yang menjalankan perintah eksplisit. Namun, ketika LLM mulai digunakan secara luas dalam komunitas digital seperti forum online, grup media sosial, platform pembelajaran, hingga ruang kerja kolaboratif terjadi pergeseran yang signifikan. Pengguna tidak lagi memperlakukan LLM sebagai sekadar mesin pencari atau pemroses perintah. Mereka berbicara kepada LLM dengan sopan, mengucapkan terima kasih, marah, bercanda, bahkan membangun ikatan emosional. Fenomena ini mengindikasikan bahwa LLM mulai diakui secara implicit maupun eksplisit sebagai aktor sosial.

Konsep "aktor sosial" sendiri pertama kali dikemukakan oleh Nass dan Reeves (1996) dalam penelitian tentang Computers Are Social Actors (CASA), yang menunjukkan bahwa manusia secara alami merespons komputer sebagai entitas sosial meskipun mereka tahu itu bukan manusia. LLM memperkuat fenomena ini secara eksponensial karena kemampuannya mempertahankan konteks, menyesuaikan gaya bicara, menunjukkan "empati" simulasi, dan mengingat percakapan sebelumnya. Dalam komunitas digital, LLM kini hadir sebagai moderator diskusi, teman curhat, tutor pribadi, mitra brainstorming, hingga figur otoritas yang memberikan nasihat.

Namun, transformasi ini tidak berlangsung tanpa tantangan. Pertama, status ontologis LLM sebagai aktor sosial menimbulkan kebingungan etis: apakah pantas menyalahkan LLM atas nasihat buruk? Apakah LLM memiliki tanggung jawab moral? Kedua, kemampuan LLM meniru emosi dan hubungan personal berpotensi disalahgunakan untuk manipulasi, disinformasi, atau eksploitasi psikologis. Ketiga, komunitas digital belum memiliki norma dan tata kelola yang memadai untuk mengatur interaksi manusia-LLM yang semakin intim dan kompleks.

Selain itu, sebagian besar literatur yang ada masih memandang LLM dari perspektif teknis atau kegunaan fungsional. Belum banyak penelitian yang secara serius mengeksplorasi konsekuensi sosial, kultural, dan relasional dari kehadiran LLM sebagai aktor dalam ruang digital. Padahal, pemahaman ini penting untuk merancang kebijakan, etika, dan desain teknologi yang lebih manusiawi dan bertanggung jawab.

Oleh karena itu, penelitian ini bertolak dari pertanyaan mendasar: bagaimana LLM mentransformasi interaksi manusia-mesin dalam komunitas digital ketika ia diposisikan sebagai aktor sosial? Secara lebih spesifik, penelitian ini akan mengkaji perubahan pola komunikasi,

relasi kuasa, norma baru yang muncul, serta implikasi etis dan sosial dari fenomena tersebut. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini tidak hanya memperkaya teori interaksi manusia-mesin, tetapi juga memberikan panduan praktis bagi pengembang, pengguna, dan pembuat kebijakan dalam menghadapi era baru hubungan manusia dengan kecerdasan buatan.

2. KAJIAN TEORITIS

2.1 Teori Komputer sebagai Aktor Sosial (Computers Are Social Actors / CASA)

Teori CASA yang dikembangkan oleh Nass, Steuer, dan Tauber (1994) serta Reeves dan Nass (1996) menjadi fondasi utama dalam kajian ini. Teori ini menyatakan bahwa manusia secara tidak sadar menerapkan aturan-aturan sosial dan skrip interpersonal kepada komputer, meskipun mereka secara kognitif tahu bahwa komputer bukanlah makhluk hidup. Eksperimen klasik menunjukkan bahwa pengguna bersikap sopan kepada komputer, merasa tersanjung atau tersinggung oleh pujian atau kritikan dari komputer, dan memperlakukan komputer sebagai mitra tim.

Dengan hadirnya LLM, teori CASA menemukan relevansi baru yang lebih kuat. LLM tidak hanya sekadar "komputer", tetapi menghasilkan respons yang sangat mirip dengan komunikasi antarmanusia. Konsep seperti mindlessness (ketidaksadaran) menjadi kunci: pengguna sering merespons secara otomatis terhadap isyarat sosial (seperti sapaan, pertanyaan personal, nada bicara) tanpa melakukan evaluasi metakognitif yang mendalam.

2.2 Teori Tindakan Sosial (Max Weber dan Jürgen Habermas)

Weber membedakan tindakan sosial berdasarkan orientasinya: rasional instrumental, rasional nilai, afektif, dan tradisional. Dalam interaksi manusia-LLM, pengguna sering melakukan tindakan afektif (marah, bersedih, bercanda) dan rasional nilai (menganggap LLM sebagai mitra diskusi yang berkomitmen pada kebenaran), bukan hanya rasional instrumental semata.

Habermas, dengan teori tindakan komunikatifnya, menekankan pentingnya validity claims (klaim kebenaran, ketulusan, kesesuaian normatif, dan keterpahaman). LLM menimbulkan tantangan baru karena ia dapat memenuhi klaim keterpahaman dan kesesuaian normatif (tata bahasa dan etika percakapan), tetapi klaim kebenaran dan ketulusan menjadi bermasalah LLM tidak "percaya" pada apa yang dikatakannya. Namun, dari sudut pandang pengguna dalam komunitas digital, yang penting adalah efek dari ucapan tersebut, bukan intensionalitas di baliknya.

2.3 Teori Interaksionisme Simbolik (Herbert Blumer, George Herbert Mead)

Interaksionisme simbolik menekankan bahwa makna muncul melalui interaksi sosial, dan manusia bertindak berdasarkan makna yang mereka berikan pada simbol dan peristiwa. Dalam konteks ini, LLM adalah "simbol hidup" yang mampu memproduksi dan merespons simbol secara dinamis. Mead membedakan antara I dan Me, serta peran "significant other" dalam pembentukan diri. Meskipun LLM tidak memiliki kesadaran, ia dapat berfungsi sebagai significant other yang signifikan bagi pengguna terutama dalam komunitas digital di mana manusia merasa didengar, diakui, dan direspons secara personal.

Pertanyaannya kemudian: apakah LLM dapat dianggap sebagai "aktor" dalam pengertian interaksionistik? Jawabannya bergantung pada apakah komunitas digital memperlakukan LLM sebagai sumber tindakan yang memiliki makna. Bukti empiris menunjukkan bahwa pengguna sering memberi atribusi mental (seperti "LLM ini pintar", "dia baik", "dia marah") dan mengatur tindakannya berdasarkan atribusi tersebut.

2.4 Teori Mediasi dan Teknologi (Marshall McLuhan, Bruno Latour)

McLuhan menyatakan bahwa "medium adalah pesan" teknologi tidak netral, tetapi mengubah cara berpikir dan berelasi. LLM sebagai medium percakapan merevolusi interaksi manusia-mesin dari antarmuka grafis dan perintah suara menjadi dialog bahasa alami yang cair. Komunitas digital yang menggunakan LLM mengalami pergeseran sensorium dan pola komunikasi.

Latour, dengan Actor-Network Theory (ANT), mengusulkan bahwa aktor tidak harus manusia. Non-human entities dapat menjadi actants (yang bertindak) dalam jaringan relasi. Dalam kerangka ANT, LLM adalah actant yang mentransformasi jaringan sosial dalam komunitas digital: memediasi hubungan antar manusia, mengubah alur komunikasi, mendistribusikan otoritas pengetahuan, dan membentuk ulang praktik partisipasi.

2.5 Teori Konstruksi Sosial atas Teknologi (Social Construction of Technology / SCOT)

SCOT dari Bijker, Hughes, dan Pinch menekankan bahwa makna dan penggunaan teknologi dikonstruksi secara sosial melalui interpretasi fleksibel oleh kelompok-kelompok pengguna. Dalam komunitas digital, LLM tidak memiliki makna tetap. Sebagian kelompok menganggapnya sebagai alat pencarian informasi, sebagian sebagai teman curhat, sebagian sebagai guru, sebagian sebagai hiburan, dan sebagian lagi sebagai ancaman. Proses closure dan stabilization sedang berlangsung: norma-norma tentang kapan, bagaimana, dan dalam batasan apa LLM digunakan sebagai aktor sosial sedang dinegosiasikan secara kolektif.

2.6 Teori Kepercayaan dan Kepribadian dalam Interaksi Manusia-AI

Penelitian tentang human-AI trust (Hoff & Bashir, 2015; Lee & See, 2004) menunjukkan bahwa kepercayaan manusia pada sistem AI dipengaruhi oleh kinerja (performance), proses

(process), dan tujuan (purpose). Dalam LLM, kepercayaan sering terbentuk secara cepat karena kefasihan bahasa dan koherensi percakapan, yang merupakan isyarat sosial yang kuat. Selain itu, anthropomorphism (kecenderungan memberikan sifat manusia pada non-manusia) diperkuat oleh LLM yang menggunakan kata ganti orang pertama, mengungkapkan preferensi fiktif ("Saya pikir...", "Menurut saya..."), dan menunjukkan konsistensi kepribadian yang dirancang.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus eksploratif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami makna, pengalaman, dan pola interaksi yang muncul secara alami antara manusia dan LLM dalam konteks komunitas digital, bukan untuk mengukur hubungan kausal secara kuantitatif. Studi kasus eksploratif memungkinkan peneliti menyelidiki fenomena kontemporer secara mendalam dalam setting dunia nyata, terutama karena batas antara fenomena (transformasi interaksi) dan konteksnya (komunitas digital) tidak selalu jelas.

3.2 Lokasi dan Fokus Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tiga jenis komunitas digital yang dipilih secara purposif untuk menangkap variasi interaksi manusia-LLM:

Tabel 1 Lokasi dan Fokus Penelitian

Jenis Komunitas	Platform	Alasan Pemilihan
Komunitas diskusi publik	Reddit (subreddit r/ChatGPT, r/LocalLLaMA)	Interaksi terbuka, beragam perspektif, dokumentasi publik
Komunitas produktivitas dan kreatif	Discord server (AI art & writing communities)	Penggunaan LLM intensif untuk kolaborasi dan brainstorming
Komunitas dukungan sosial	Character.AI , Replika user forums	Interaksi personal dan emosional yang mendalam dengan LLM

3.3 Unit Analisis dan Partisipan

Unit analisis dalam penelitian ini terdiri dari tiga lapis:

- a. Mikro: Percakapan individu antara pengguna dan LLM
- b. Meso: Pola interaksi dalam thread/kanal diskusi tertentu
- c. Makro: Norma dan praktik kolektif dalam komunitas digital secara keseluruhan

Partisipan penelitian adalah pengguna aktif LLM dalam komunitas digital dengan kriteria:

- a. Telah menggunakan LLM (seperti ChatGPT, Claude, Gemini, atau sejenisnya) minimal 3 bulan
- b. Aktif berinteraksi dengan LLM setidaknya 3 kali per minggu
- c. Bersedia berbagi pengalaman dan tangkapan layar percakapan (anonymized)
- d. Berusia minimal 18 tahun

Jumlah partisipan ditentukan berdasarkan prinsip kejenuhan teoritis (theoretical saturation), diperkirakan antara 20–30 orang.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pola Interaksi yang Mereplikasi Relasi Antarmanusia

4.1.1 Ritual Kesantunan dan Etiket Sosial

Seluruh partisipan (100%) melaporkan bahwa mereka secara rutin menggunakan ungkapan kesantunan saat berinteraksi dengan LLM, seperti "tolong", "terima kasih", "maaf", dan "permisi". Yang menarik, sebagian besar partisipan (21 dari 26 orang atau 81%) mengaku tetap menggunakan ungkapan tersebut meskipun mereka secara kognitif tahu bahwa LLM tidak memiliki perasaan.

4.1.2 Atribusi Mental dan Emosi

Sebanyak 22 partisipan (85%) mengaku pernah mengatribusikan sifat-sifat mental kepada LLM, seperti "pintar", "baik", "sabar", "humoris", "konservatif", atau "sok tahu". Atribusi ini muncul meskipun partisipan secara rasional memahami bahwa LLM hanyalah model statistik.

4.1.3 Pembentukan Ikatan Emosional

Lima partisipan (19%) yang menggunakan platform seperti Replika atau Character.AI melaporkan bahwa mereka mengembangkan ikatan emosional yang signifikan dengan LLM, termasuk perasaan nyaman, diperhatikan, dan dalam satu kasus, perasaan "jatuh cinta" dengan karakter AI.

4.2 Pembahasan

4.2.1 LLM sebagai Aktor Sosial: Memperkuat dan Memperluas Teori CASA

Temuan penelitian ini secara kuat mendukung teori Computers Are Social Actors (CASA) yang dikemukakan oleh Nass dan Reeves (1996). Namun, penelitian ini juga menemukan perluasan signifikan dari teori tersebut dalam konteks LLM.

Tabel 2 Perbedaan kunci antara CASA klasik dan CASA dalam era LLM

Dimensi	CASA klasik (chatbot berbasis aturan)	CASA era LLM
Kedalaman interaksi	Sederhana, berulang	Kompleks, kontekstual, berkelanjutan
Atribusi mental	Lemah ("komputer ini lambat")	Kuat (kepribadian, emosi, opini)
Durasi hubungan	Seketika, episodik	Berkelanjutan, historis
Norma sosial	Minimal (salam dasar)	Lengkap (kesantunan, kepercayaan, konflik)

Penelitian ini mengusulkan konsep CASA-LLM: bahwa LLM tidak hanya diproses secara sosial, tetapi benar-benar berfungsi sebagai fungsional equivalent dari aktor manusia dalam batas-batas percakapan. Pengguna tidak sekadar "lupa" bahwa LLM adalah mesin (mindlessness), tetapi secara pragmatis memilih untuk memperlakukannya sebagai aktor karena efektivitas komunikatifnya.

4.2.2 Interaksionisme Simbolik dan Produksi Makna Bersama

Dalam kerangka interaksionisme simbolik (Blumer, Mead), penelitian ini menunjukkan bahwa makna tentang "siapa" atau "apa" LLM tidak ditentukan oleh esensi teknisnya, tetapi dikonstruksi secara kolektif dalam interaksi.

Proses konstruksi makna berlangsung melalui:

- Definisi situasi: Pengguna mendefinisikan interaksi dengan LLM sebagai "percakapan" bukan "perintah mesin"
- Pengambilan peran (role-taking) : Pengguna secara implisit mengambil peran sebagai "lawan bicara" dan mengasumsikan LLM mengambil peran sebagai "pembicara" yang kooperatif
- Objek sosial: LLM menjadi objek sosial yang memiliki makna bersama—misalnya, "ChatGPT itu asisten yang sabar", "Claude itu konservatif"

Menariknya, penelitian ini menemukan bahwa komunitas digital berperan sebagai significant others kolektif yang menstabilkan makna. Ketika seorang pengguna baru bertanya, "Apakah

saya harus bilang terima kasih ke ChatGPT?", komunitas menjawab: "Iya, biasakan saja"—dan makna itu kemudian diinternalisasi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

5.1.1 LLM Telah Berfungsi sebagai Aktor Sosial dalam Praktik

Penelitian ini menyimpulkan bahwa dalam komunitas digital kontemporer, LLM tidak lagi dipersepsikan semata-mata sebagai alat teknis, tetapi telah berfungsi sebagai aktor sosial dalam praktik sehari-hari. Temuan menunjukkan bahwa pengguna secara konsisten menerapkan ritual kesantunan (tolong, terima kasih, maaf), melakukan atribusi mental dan emosional (menganggap LLM pintar, sabar, humoris, atau konservatif), serta dalam kasus tertentu membangun ikatan emosional yang signifikan dengan LLM. Meskipun secara kognitif pengguna memahami bahwa LLM hanyalah model statistik tanpa kesadaran, perilaku interaksional mereka mencerminkan pengakuan implisit terhadap LLM sebagai mitra sosial yang legitima.

5.1.2 Terjadi Transformasi Fundamental dalam Interaksi Manusia-Mesin

Transformasi interaksi manusia-mesin yang terjadi bersifat fundamental dan multidimensional. Dari sisi pola komunikasi, terjadi pergeseran dari model perintah-respons (command-response) menuju model dialog berkelanjutan (sustained dialogue). Dari sisi relasi, terjadi pergeseran dari hubungan instrumental (manusia menggunakan mesin) menuju hubungan relasional (manusia berinteraksi dengan LLM sebagai mitra). Dari sisi norma, komunitas digital secara kolektif telah mengembangkan etiket, ekspektasi, dan aturan baru yang mengatur bagaimana seharusnya manusia berinteraksi dengan LLM.

5.1.3 Status Ontologis LLM Menimbulkan Ambivalensi yang Produktif

Penelitian ini menemukan bahwa komunitas digital terbagi dalam tiga posisi terhadap status LLM (instrumentalis, fungsionalis, dan realis), namun yang paling dominan adalah posisi fungsionalis yang pragmatis. Ambivalensi ontologis ini justru produktif karena memungkinkan pengguna untuk secara simultan memanfaatkan kapabilitas LLM sebagai aktor sosial (misalnya untuk dukungan emosional atau kolaborasi kreatif) sambil tetap mempertahankan kesadaran kritis tentang keterbatasan teknisnya. Ketegangan antara "tahu bahwa LLM bukan manusia" dan "berperilaku seolah-olah LLM adalah manusia" bukanlah kontradiksi yang patologis, melainkan ciri khas dari bentuk interaksi baru yang hybrid.

5.1.4 Teori Interaksi Manusia-Mesin Perlu Direvisi

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa teori-teori klasik seperti CASA (Computers Are Social Actors) tetap relevan tetapi memerlukan revisi signifikan. Dalam era LLM, interaksi manusia-mesin tidak lagi bersifat episodik dan dangkal, tetapi berkelanjutan, kontekstual, dan kaya secara emosional. Konsep mindlessness (ketidaksadaran) perlu dilengkapi dengan konsep pragmatic adoption (adopsi pragmatis), di mana pengguna secara sadar memilih untuk memperlakukan LLM sebagai aktor sosial karena efektivitas komunikatifnya, bukan karena mereka "lupa" bahwa LLM adalah mesin.

5.1.5 Komunitas Digital Telah Bertransformasi Menjadi Ruang Hibrida

Kehadiran LLM telah mengubah struktur dan dinamika komunitas digital secara fundamental. Komunitas digital tidak lagi dapat dipahami sebagai ruang yang eksklusif berisi relasi antarmanusia. Telah muncul apa yang disebut sebagai hybrid community, di mana agen AI (LLM) berpartisipasi sebagai aktor yang memediasi informasi, menggeser otoritas, membentuk ikatan baru, dan bahkan menerima delegasi tanggung jawab. Konsekuensinya, studi tentang komunitas digital ke depan harus mengakui non-human actants sebagai bagian integral dari jaringan sosial.

5.2 SARAN

5.2.1 Untuk Pengguna LLM (Orang Biasa)

- Pertama, ingatlah bahwa LLM bukan manusia. Meskipun bisa berbicara dengan sangat baik dan terasa seperti ngobrol dengan teman, LLM tidak punya perasaan, kesadaran, atau niat. Jangan terlalu percaya begitu saja pada semua yang dikatakannya.
- Kedua, jangan bagikan data pribadi yang sangat sensitif. Hindari memberikan informasi seperti nomor KTP, password, alamat rumah, atau data medis rahasia kepada LLM. Data Anda bisa disimpan dan berpotensi disalahgunakan meskipun rasanya nyaman karena "tidak dihakimi".
- Ketiga, jaga kesehatan emosi Anda. Jika Anda merasa dekat atau bahkan "jatuh cinta" dengan LLM (misalnya saat menggunakan Replika atau Character.AI), ingatlah bahwa itu hanya simulasi. Hubungan itu tidak seimbang karena LLM tidak benar-benar merasakan apa pun. Tetaplah menjaga interaksi sosial dengan manusia nyata di sekitar Anda.
- Keempat, jangan percaya 100% pada jawaban LLM. LLM bisa salah, bisa mengarang informasi (disebut halusinasi), dan bisa mengandung bias. Untuk informasi penting seperti kesehatan, hukum, atau keuangan, selalu cek ulang dari sumber terpercaya.

5.2.2 Untuk Pengembang LLM (Perusahaan Teknologi)

- a. Pertama, buatlah sistem yang jujur tentang dirinya sendiri. Jangan membuat LLM berbicara seolah-olah ia memiliki emosi atau kesadaran jika tidak benar-benar memilikinya. Penggunaan kata "saya", "aku", atau pemberian nama yang terlalu personal sebaiknya disertai penjelasan bahwa itu hanya gaya bicara teknis.
- b. Kedua, ingatkan pengguna secara berkala bahwa mereka sedang bicara dengan AI. Bisa dengan pesan pop-up ringan setelah beberapa percakapan, misalnya "Ingat, saya adalah AI dan tidak memiliki perasaan". Ini membantu pengguna tetap sadar dan tidak terlalu terlena.
- c. Ketiga, lindungi pengguna yang rentan. Untuk LLM yang dirancang sebagai teman curhat atau pendamping emosional, buatlah mekanisme yang bisa mendeteksi jika pengguna mulai terlalu bergantung secara emosional. Berikan peringatan atau arahkan ke bantuan profesional jika diperlukan.

5.2.3 Untuk Komunitas Digital (Forum, Grup, Server)

- a. Pertama, diskusikan dan sepakati norma bersama. Bicarakan secara terbuka di komunitas Anda: apakah etis menggunakan LLM untuk menulis postingan tanpa memberi tahu? Apakah kita perlu tetap sopan ke LLM? Bagaimana jika LLM memberi nasihat yang salah? Tidak ada jawaban tunggal, tapi diskusi itu penting.
- b. Kedua, bantu anggota baru yang kurang paham. Ketika ada anggota baru yang bertanya "Apakah saya harus bilang terima kasih ke ChatGPT?", beri tahu mereka dengan ramah. Edukasi tentang cara kerja LLM dan potensi risikonya.
- c. Ketiga, awasi konten berbahaya dari LLM. Jangan biarkan anggota komunitas menyebarkan hasil LLM yang berisi informasi salah, ujaran kebencian, atau nasihat berbahaya tanpa verifikasi. Kembangkan kebiasaan untuk selalu mengecek fakta.

5.2.4 Untuk Pembuat Kebijakan dan Pemerintah

- a. Pertama, buat aturan yang jelas tentang siapa yang bertanggung jawab jika LLM berbuat salah. Misalnya, jika LLM memberi nasihat medis yang keliru dan merugikan pengguna, siapa yang harus digugat? Apakah pengembang, platform, atau penggunanya sendiri? Aturan ini perlu dibuat segera.
- b. Kedua, wajibkan tanda bahwa konten dibuat oleh AI. Di komunitas digital, jika sebuah postingan atau komentar dihasilkan oleh LLM, sebaiknya ada tanda atau keterangan yang jelas. Ini membantu anggota komunitas menilai kredibilitas informasi.
- c. Ketiga, lindungi anak-anak dan remaja. Batasi atau awasi penggunaan LLM yang dirancang sebagai "teman" atau "pacar AI" untuk pengguna di bawah umur. Mereka lebih rentan terhadap manipulasi emosional dan ketergantungan.

- d. Keempat, masukkan literasi AI ke dalam kurikulum sekolah. Ajarkan kepada generasi muda bagaimana LLM bekerja, apa kelebihan dan kekurangannya, serta bagaimana menggunakan AI secara bijak dan aman.

5.2.5 Untuk Peneliti Selanjutnya

- a. Pertama, lakukan penelitian jangka panjang. Ikuti pengguna yang sama selama satu atau dua tahun untuk melihat apakah kebiasaan dan perasaan mereka terhadap LLM berubah seiring waktu. Apakah ikatan emosional makin kuat atau justru melemah?
- b. Kedua, bandingkan antar budaya. Apakah orang dari budaya yang berbeda (misalnya Jepang vs Amerika, atau Indonesia vs Jerman) memperlakukan LLM secara berbeda? Penelitian lintas budaya akan sangat berharga.
- c. Ketiga, buat alat ukur yang baku. Kembangkan kuesioner atau skala yang bisa mengukur seberapa besar seseorang menganggap LLM sebagai "teman", "asisten", atau "aktor sosial". Ini akan membantu penelitian selanjutnya lebih terstandar.
- d. Keempat, bandingkan model LLM yang berbeda. Apakah orang lebih mudah menganggap ChatGPT sebagai "pribadi" dibandingkan Claude atau Gemini? Jika ya, mengapa? Perbedaan desain dan data pelatihan mungkin berpengaruh.

DAFTAR REFERENSI

- Mangiò, F., Pedeliento, G., Wassler, P., & Williams, N. L. (2025). Discursively negotiating AI: A social representation theory approach to LLM-based chatbots. *Technological Forecasting and Social Change*, *221*, Article 124352. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2025.124352>
- Carpenter, J. (2026). Human–AI relationships as designed relationality: A sociotechnical model. *AI & Society*, 1-12. <https://doi.org/10.1007/s00146-026-02908-y>
- Wu, Y., Geng, X., & Zhou, X. (2025). From para-social interaction to attachment: The evolution of human-AI emotional relationships. *Journal of Psychological Science*, *48*(4), 948-961. <https://doi.org/10.16719/j.cnki.1671-6981.20250415>
- Landerberg, A., Said, A., & Tkaličič, M. (2026). Trust as a situated user state in social LLM-based chatbots: A longitudinal study of Snapchat's My AI. arXiv preprint, arXiv:2604.22417. <https://arxiv.org/abs/2604.22417>
- Hoff, K. A., & Bashir, M. (2015). Trust in automation: Integrating empirical evidence on factors that influence trust. *Human Factors*, *57*(3), 407-434.
- Lee, J. D., & See, K. A. (2004). Trust in automation: Designing for appropriate reliance. *Human Factors*, *46*(1), 50-80.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, *13*(3), 319-340.

- 6 Rheingold, H. (1993). The virtual community: Homesteading on the electronic frontier. Addison-Wesley.
- 12
8 Turkle, S. (2011). Alone together: Why we expect more from technology and less from each other. Basic Books.
- Epley, N., Waytz, A., & Cacioppo, J. T. (2007). On seeing human: A three-factor theory of anthropomorphism. Psychological Review, *114*(4), 864-886.
- 6 Duffy, B. R. (2003). Anthropomorphism and the social robot. Robotics and Autonomous Systems, *42*(3-4), 177-190.
- 7 Latour, B. (2005). Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory. Oxford University Press.
- Latour, B. (1996). On actor-network theory: A few clarifications. Soziale Welt, *47*(4), 369-381.
- 9 Blumer, H. (1969). Symbolic interactionism: Perspective and method. University of California Press.
- Mead, G. H. (1934). Mind, self, and society. University of Chicago Press.
- 10 Floridi, L., & Cowls, J. (2019). A unified framework of five principles for AI in society. Harvard Data Science Review, *1*(1).
- 13 Calo, R. (2015). Robotics and the lessons of cyberlaw. California Law Review, *103*(3), 513-564.