

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah mengubah banyak aspek kehidupan dengan menghadirkan berbagai variasi *artificial intelligence* atau biasa disebut AI. *Artificial intelligence* atau AI merupakan suatu mesin atau alat pintar yang dapat melakukan pekerjaan seperti yang dilakukan manusia (Mahendra et al., 2024; Pakpahan, 2021). Namun, seiring bertambahnya waktu, AI juga mulai masuk ke arah yang lebih personal, yaitu menjadi seorang teman (Freitas et al., 2024). Salah satu jenis AI yang dapat digunakan sebagai teman adalah *generative artificial intelligence*. *Generative artificial intelligence* (GenAI) semakin berkembang pesat dan membawa perubahan besar. Perkembangan GenAI, menunjukkan dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan. GenAI merupakan bagian dari *Artificial General Intelligence* (AGI), yakni sistem AI yang dirancang untuk dapat memahami, belajar, dan menerapkan pengetahuan secara fleksibel seperti manusia (Verma, 2024). GenAI memiliki kemampuan untuk menghasilkan konten kreatif dalam berbagai bentuk, seperti teks, gambar, kode program, suara, dan video (Mahendra et al., 2024). Salah satu contoh GenAI adalah ChatGPT (Norsely et al., 2023). ChatGPT dapat menghasilkan konten kreatif, seperti teks, gambar, suara, dan video (Mahendra et al., 2024). Perkembangan AI diharapkan mengarah pada kerja sama sinergis antara manusia dan mesin. Dengan melakukan model pembelajaran seumur hidup, memungkinkan AI terus berkembang mengikuti kebutuhan zaman kedepannya (Verma, 2024). Oleh karena itu, pengkajian terhadap relasi manusia dengan AI masih terus relevan dilakukan di situasi seperti sekarang ini.

1.1.1. AI sebagai Teman Cerita

Salah satu wujud nyata dari kemajuan teknologi adalah munculnya *chatbot* dan robot sosial yang mampu merespons pesan manusia secara kontekstual, hampir mendekati percakapan antar-manusia (Guzman & Lewis, 2020; Haquu & Rohmah, 2024). Selain *chatbot*, GenAI juga telah berkembang untuk merespons penggunaannya. Dengan pemrosesan bahasa alami dan kemampuan untuk memahami konteks interaksi, GenAI seperti ChatGPT menciptakan pengalaman komunikasi yang lebih personal dan interaktif (Yurt & Kasarci, 2024). Transformasi tersebut mendorong perubahan mendasar dalam cara manusia berinteraksi dengan teknologi. Tidak lagi hanya sebagai alat pasif, teknologi kini dapat menjadi agen komunikasi yang aktif.

Proses tersebut dapat dijelaskan dalam teori *Human–Machine Communication* (HMC), yang menyatakan bahwa kecerdasan buatan tidak hanya berperan sebagai media komunikasi, melainkan sebagai komunikator yang mampu menciptakan makna dan membentuk hubungan sosial dalam interaksinya dengan manusia (Guzman & Lewis, 2020; Haquu & Rohmah, 2024). Teknologi seperti AI kini dipahami dapat terlibat dalam dialog dua arah yang dinamis dan responsif terhadap berbagai konteks. Dampaknya, terdapat pergeseran dalam pemahaman

tentang hubungan manusia dan teknologi. Interaksi dengan GenAI seperti ChatGPT telah mengubah cara pandang masyarakat terhadap teknologi, dari sekadar alat bantu pekerjaan menjadi agen dialog/komunikasi yang kompleks dan responsif. Teknologi bukan lagi objek netral, tetapi telah menjadi subjek komunikatif yang dapat memengaruhi dan dipengaruhi dalam suatu relasi sosial (Yurt & Kasarci, 2024).

AI dapat dianggap sebagai teman cerita jika pengguna sering menggunakannya untuk berinteraksi dalam sehari-hari. AI sebagai teman cerita dapat didefinisikan sebagai bentuk interaksi interpersonal antara individu dengan sistem *artificial intelligence* yang memiliki fitur komunikasi emosional. Pengguna dapat melakukan percakapan personal, merasakan dukungan emosional tanpa rasa takut akan penghakiman, dan menunjukkan keterlibatan afektif (Chaves & Gerosa, 2021; Ta et al., 2020; Yuan et al., 2024). Ketika AI digunakan sebagai teman cerita, jenis cerita yang disampaikan oleh individu sangat beragam dan mencerminkan kebutuhan psikologis maupun sosial pengguna. Jenis cerita yang sering muncul adalah cerita mengenai pengalaman sehari-hari, seperti aktivitas harian, kejadian yang dialami di kampus, tempat kerja, serta interaksi dengan orang lain. Selain itu, digunakan untuk menyampaikan cerita terkait emosi dan perasaan pribadi, misalnya ketika merasa sedih, cemas, marah, atau kesepian, sehingga AI berfungsi sebagai ruang untuk mengekspresikan emosi secara lebih bebas tanpa takut dihakimi. Jenis cerita lain yang juga sering muncul adalah cerita mengenai masalah pribadi atau dilema kehidupan, seperti konflik hubungan, kebingungan dalam mengambil keputusan, hingga tantangan dalam mencapai tujuan hidup. Pada beberapa kasus, pengguna juga menceritakan refleksi diri dan pemikiran mendalam tentang kehidupan, termasuk pertanyaan mengenai identitas diri, masa depan, maupun makna pengalaman yang mereka alami. Dengan demikian, penggunaan AI sebagai teman cerita tidak hanya terbatas pada percakapan ringan, tetapi juga mencakup berbagai bentuk narasi personal yang menunjukkan bahwa teknologi ini dapat menjadi media alternatif bagi individu untuk mengekspresikan pengalaman, emosi, hingga pemaknaan diri (Li & Zhang, 2024; Park et al., 2022).

AI dalam bentuk *chatbot* atau *AI companion* menggunakan kemampuan pemrosesan bahasa alami (*natural language processing*) untuk memahami input pengguna dan meresponsnya seolah berbicara dengan teman atau pendengar yang selalu tersedia, sehingga menciptakan pengalaman interaksi yang lebih personal dibandingkan sistem AI tradisional yang hanya memberikan jawaban informatif. *AI companion* dapat muncul dalam berbagai bentuk seperti aplikasi percakapan, bot teks, atau karakter virtual yang mampu memberikan respon yang adaptif terhadap konteks emosi dan gaya bahasa pengguna, sehingga dimaknai sebagai teman virtual yang fungsional dan afektif dalam percakapan sehari-hari (Yoseppin et al., 2025).

Penggunaan AI sebagai teman bercerita telah meningkat, terutama pada remaja yang sering mengalami kesepian. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa masyarakat memanfaatkan platform seperti *Character AI* atau ChatGPT untuk mengatasi rasa kesepian (Mutiarrahma et al., 2025; Norsely et al., 2023). Aplikasi

kesehatan mental atau konseling berbasis AI juga dirancang untuk membantu masyarakat mengatasi kesepian melalui afirmasi positif dan meditasi yang dipersonalisasi (Chaerulisma et al., 2023; Yulia, 2023). GenAI juga digunakan oleh remaja sebagai tempat bercerita tentang masalah pribadi, yang menjadikannya fenomena baru di tengah masyarakat. Respons yang diberikan oleh AI merupakan respon yang objektif dan memberi perspektif baru, tetapi masih belum memiliki pemahaman terkait latar belakang maupun situasi dari penggunaannya (Norsely et al., 2023). Fenomena tersebut menunjukkan bahwa individu semakin memilih AI sebagai teman bercerita dan hampir menggantikan peran manusia dalam interaksi sosial.

Meskipun begitu, interaksi dengan AI yang sering juga dapat memberikan dampak pada keterampilan sosial individu. Interaksi dengan AI dapat mengurangi kesempatan individu dalam melatih kemampuan interpersonalnya, seperti komunikasi, empati, dan penyelesaian konflik/masalah (Azizah et al., 2024; Harahap et al., 2024). Individu juga dapat mengalami kesulitan untuk terlibat dalam hubungan yang membutuhkan *effort* dan negosiasi (Demiralay, 2024). Lebih lanjut, interaksi emosional dengan AI berhubungan negative dengan kualitas komunikasi interpersonal pada dunia nyata. Semakin tinggi interaksi dengan AI, semakin rendah kemampuan komunikasi pada dunia nyata (Fang et al., 2025; Yuan et al., 2024).

Isu terkait interaksi dengan teman virtual yang dapat menggantikan interaksi sosial manusia yang sebenarnya telah beberapa kali diteliti. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa interaksi dengan AI dapat memberikan manfaat psikologis, terutama bagi individu yang merasa terisolasi atau kesepian (M. Kim et al., 2025; Liu et al., 2024; Lu & Guo, 2025). Namun, hal tersebut tidak lepas dari kekhawatiran bahwa ketergantungan pada teman virtual dapat mengurangi kemampuan individu untuk membangun hubungan sosial yang nyata (Turkle, 2017) sebagaimana yang juga telah disebutkan sebelumnya. Meskipun AI memberikan solusi menarik untuk mengurangi kesepian, penggunaannya perlu diimbangi dengan pendekatan yang bijaksana karena ketergantungan berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial yang sebenarnya. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa interaksi dengan AI dapat memberikan rasa nyaman dan mengurangi stres, terutama bagi individu yang mengalami kesulitan dalam membangun hubungan sosial (M. Kim et al., 2025; Merrill et al., 2025). Namun, beberapa penelitian juga menjelaskan bahwa ketergantungan pada AI sebagai teman virtual dapat mengikis kemampuan individu untuk berinteraksi dengan manusia secara langsung (Al-Zahrani, 2025; Fang et al., 2025; Malfacini, 2025).

Penelitian sebelumnya juga banyak berfokus pada penggunaan AI sebagai teman cerita yang dapat memengaruhi pengalaman emosional maupun sosial penggunaannya. Interaksi dengan AI memberikan ruang nyaman bagi individu untuk mengekspresikan pikiran dan emosi tanpa takut dinilai, sehingga AI dianggap sebagai teman yang suportif. Kenyamanan yang muncul disebabkan karena AI yang responsif, tidak menghakimi, mudah diakses, dan selalu tersedia. Hal tersebut sangat membantu pada individu yang merasakan kesepian apalagi yang

mengalami keterbatasan akses terhadap dukungan sosial. Selain itu, AI juga dapat menyesuaikan gaya komunikasi dengan kebutuhan pengguna yang membuat pengalaman menjadi lebih personal. Namun, sekaligus memunculkan kekhawatiran terkait ketergantungan emosional dan batasan antara manusia dan mesin yang dapat menggantikan interaksi sosial di dunia nyata (Brandtzaeg et al., 2022; Demiralay, 2024; Mutiarrahma et al., 2025; Norsely et al., 2023). Inkonsistensi hasil dari penelitian-penelitian terdahulu mengindikasikan perlukannya eksplorasi lebih lanjut terkait faktor yang mendorong masyarakat menggunakan AI sebagai teman virtual di tengah berbagai kemungkinan dampak yang ada.

1.1.2. Dewasa Awal Pengguna GenAI sebagai Teman Cerita

Tidak hanya pada remaja, jejaring sosial telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari khususnya pada kalangan dewasa awal. Media sosial, sebagai alat komunikasi dan interaksi *online*, memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan individu pada fase dewasa awal. Salah satu pengguna aktif media sosial merupakan orang yang memasuki usia pada masa dewasa awal. Aktivitas *online* yang dilakukan sambil mengakses jejaring sosial antara lain melakukan eksperimen dan eksplorasi hal-hal yang diminati, mencari identitas, dan memperluas serta memperkuat jejaring sosial. Ketika kalangan dewasa awal menghadapi kesulitan dalam perkembangannya, jejaring sosial menjadi sarana yang mudah untuk mengatasinya. Hal ini terjadi karena individu mengalami perubahan dalam hidupnya yang akan menimbulkan masalah jika tidak dapat diatasi (Bintang, 2023; Santri et al., 2025). Preferensi dan jumlah waktu yang dihabiskan oleh orang dewasa di depan komputer atau *smartphone* merupakan sinyal indikatif akan kebutuhan terhadap hubungan. Meskipun aksesibilitas dan penggunaan jaringan dan *smartphone* semakin meningkat, kebutuhan mendasar terhadap hubungan telah terlihat semakin intensif (Chatlina et al., 2024).

Fase perkembangan kalangan dewasa awal menurut teori perkembangan psikososial oleh Erikson termasuk dalam fase *intimacy vs isolation*. Individu dewasa awal mulai membangun hubungan interpersonal yang intim dan bermakna. Keberhasilan membentuk hubungan interpersonal akan menghindarkan individu dari isolasi sosial yang dapat menyebabkan kesepian (Santrock, 2011). Namun, tidak semua individu memiliki akses yang cukup terhadap dukungan sosial, seperti keluarga atau teman dekat (Wijaya & Saprowi, 2022). Dengan kemajuan teknologi, *artificial intelligence* (AI) mulai diadopsi sebagai alternatif sumber dukungan, terutama dalam bentuk aplikasi berbasis *chatbot* atau *conversational agents* yang mampu mensimulasikan interaksi sosial (Morris et al., 2018).

Penelitian terkait AI sebagai teman cerita telah cukup banyak diteliti, tetapi sebagian besar masih berfokus pada remaja sebagai pengguna utama teknologi. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa penggunaan AI sebagai teman virtual telah meningkat dalam beberapa tahun terakhir, terutama pada kalangan remaja (Herbener & Damholdt, 2025; Mutiarrahma et al., 2025; Norsely et al., 2023;

Vanhoffelen et al., 2025; Zhang et al., 2024). Selain itu, jumlah partisipan yang minim karena sebagian besar penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan studi kasus atau fenomenologi yang terbatas dalam menjangkau populasi (Chaerulisma et al., 2023; Mutiarrahma et al., 2025; Norsely et al., 2023; Yulia, 2023). Padahal kalangan dewasa awal juga termasuk pengguna aktif media sosial. Fase perkembangan *intimacy vs isolation* membuat kalangan dewasa awal mencari sumber darimana saja untuk mendapat dukungan sosial, termasuk AI. AI hadir sebagai alternatif teman cerita yang tersedia kapanpun (Ho et al., 2018). Kondisi tersebut membuktikan bahwa kalangan dewasa awal cukup rentan dan memungkinkan mereka menggunakan AI sebagai tempat untuk mencari dukungan sosial atau emosional.

Berdasarkan kesenjangan yang ada, penelitian ini dapat berkontribusi untuk memperluas pemahaman terhadap fenomena penggunaan GenAI sebagai teman cerita. Kebanyakan penelitian terkait GenAI belum menjelaskan alasan individu lebih memilih AI sebagai teman cerita di tengah peluangnya untuk menyebabkan kurangnya interaksi sosial di dunia nyata. Beberapa penelitian juga hanya berfokus pada beberapa kasus atau pengalaman individu saja sehingga tidak mewakili populasi yang lebih besar. Dengan mengeksplorasi faktor penyebab individu lebih memilih AI sebagai teman cerita, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk memperkaya kajian terkait hubungan sosial manusia. Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini berfokus pada satu pertanyaan penelitian utama, yaitu apa saja faktor yang melatarbelakangi individu dewasa awal memilih untuk menjadikan GenAI sebagai teman cerita?.

1.1.3. Kerangka Teori

Dalam memahami terkait fenomena GenAI sebagai teman cerita, peneliti menggunakan *framework Human-Machine Communication*. Teori tersebut menjelaskan bahwa AI mampu untuk merespons manusia selayaknya manusia dengan jawaban yang kontekstual. AI menjawab sesuai dengan konteks yang diinginkan penggunaannya. Hal tersebut menciptakan pengalaman yang lebih personal pada penggunaannya (Guzman & Lewis, 2020; Yurt & Kasarci, 2024). Lebih lanjut, fenomena tersebut dapat dijelaskan juga oleh Teori *Social Exchange* yang menjelaskan bahwa individu akan mempertahankan relasinya jika *feedback* yang didapatkan dianggap setara. Individu akan berusaha untuk mencari relasi dengan memaksimalkan keuntungan dan meminimalkan kerugian (Mighfar, 2015). Selain itu, penggunaan teknologi dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan. Hal ini dijelaskan pada *technology acceptance model* (TAM). Persepsi kegunaan berkaitan dengan sejauh mana individu percaya bahwa teknologi dapat meningkatkan kinerja. Persepsi kemudahan penggunaan berkaitan dengan sejauh mana individu percaya bahwa teknologi mudah untuk dipahami dan digunakan. Oleh karena itu, semakin percaya individu terhadap kegunaan dan kemudahan penggunaan teknologi, maka pengguna akan semakin sering menggunakan teknologi (Marangunić & Granić, 2015).

1.2. Tujuan dan Manfaat

1.2.1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang melatarbelakangi individu dewasa awal memilih AI sebagai teman cerita.

1.2.2. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memperkaya kajian AI dalam bidang psikologi sosial, khususnya pada bagian hubungan interpersonal individu. Penelitian juga dapat berkontribusi untuk memperluas pemahaman tentang faktor psikologis dan sosial yang mendorong individu dewasa awal memilih AI sebagai teman cerita. Lebih lanjut, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan kajian dalam bidang *cyber psychology* khususnya terkait interaksi manusia dan teknologi berbasis AI.

2. Manfaat Praktis

Penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang potensi dan manfaat penggunaan AI dalam memenuhi ataupun melengkapi dukungan sosial dan emosional yang dibutuhkan manusia dari pihak lain. Hasil penelitian juga diharapkan dapat menjadi acuan untuk pengembangan intervensi psikososial berbasis teknologi.

BAB II METODE PENELITIAN

2.1. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode survei untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap fenomena yang diteliti, yaitu penggunaan AI sebagai teman cerita. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengungkap makna, pandangan, dan pengalaman secara personal dari partisipan. Jawaban partisipan yang diperoleh lebih kaya dan kontekstual. Survei kualitatif memberikan akses kepada peneliti terhadap bentuk data yang bersifat naratif, seperti cerita pribadi dan perspektif individu yang merepresentasikan dunia makna sosial para partisipan. Berbeda dengan survei kuantitatif yang mengandalkan pilihan jawaban tertutup, survei kualitatif memungkinkan partisipan untuk merespons pertanyaan terbuka dengan kata-kata mereka sendiri. Dengan demikian, peneliti dapat menangkap apa yang benar-benar penting bagi partisipan. Metode ini sangat sesuai dengan tujuan eksplorasi terhadap faktor-faktor yang melatarbelakangi individu dewasa awal serta mempertahankan kedalaman makna dalam konteks teman cerita (Braun et al., 2021; Clarke & Braun, 2017; Jansen, 2010).

2.2. Sumber Data

Sumber data dari penelitian ini adalah data primer. Data primer merupakan data asli yang dikumpul oleh peneliti secara langsung. Data primer bersifat orisinal dan belum pernah dianalisis sebelumnya (Sugiyono, 2015). Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner terbuka (*open-ended questionnaire*), yang memungkinkan partisipan memberikan jawaban bebas sesuai dengan pengalaman dan pandangan partisipan.

Pemilihan partisipan dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan partisipan berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Palinkas et al., 2015). Untuk menghasilkan beragam pandangan dan latar belakang, penelitian ini juga menerapkan *maximum variation sampling*, yaitu strategi yang bertujuan untuk menangkap spektrum pengalaman yang luas dengan memilih partisipan dari berbagai latar belakang sosial, ekonomi, atau pengalaman berbeda (Miles et al., 2014). AI dianggap sebagai teman cerita yang dapat menggantikan teman di dunia nyata jika pengguna telah sering berinteraksi minimal 2 kali dalam seminggu (Fang et al., 2025; M. Kim et al., 2025; Yuan et al., 2024). Berikut kriteria partisipan yang sesuai dengan tujuan penelitian:

1. Rentang Usia 19-35 tahun
2. Berinteraksi dengan Generative AI (ChatGPT, Gemini, Perplexity, dll) untuk bercerita
3. Berinteraksi dengan Generative AI minimal 2 kali dalam seminggu

Jumlah sampel metode survei kualitatif lebih banyak dibandingkan metode kualitatif lainnya. Kategori rendah sekitar 20-49 orang, kategori sedang 60-99 orang dan tinggi mencapai lebih dari 100 partisipan (Braun et al., 2021). Penelitian ini

menargetkan 400 partisipan untuk mengeksplorasi berbagai faktor tanpa menghilangkan kedalaman makna dan kekayaan data nantinya.

2.3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan menggunakan pertanyaan terbuka (*open-ended questions*). Pertanyaan terbuka memungkinkan partisipan memberikan respons naratif yang kaya dan tidak dibatasi oleh pilihan jawaban tertentu. Metode ini sesuai dengan pendekatan kualitatif yang menekankan pemahaman mendalam terhadap makna subjektif (Tombs & Strange, 2024). Pertanyaan terbuka dibuat dan disusun hingga menjadi suatu kuesioner menggunakan *google form* dan disebarluaskan secara daring melalui berbagai media. Bagian awal kuesioner berisikan halaman *informed consent* untuk memastikan kesediaan dari partisipan. Hal ini dilakukan untuk memastikan etika penelitian. *Informed consent* berisi mengenai kesediaan partisipan, prosedur penelitian, serta kerahasiaan dan privasi dalam mengisi kuesioner. Setelah mengisi *informed consent*, partisipan diberikan lima pertanyaan terbuka mengenai hal-hal yang berkaitan dengan AI sebagai teman cerita.

Sebelum menyebarkan kuesioner, dilakukan *expert judgment* oleh dua orang *expert* dan uji keterbacaan yang melibatkan 10 orang. Hasil dari *expert judgment* maupun uji keterbacaan akan digunakan untuk merevisi kuesioner yang telah disusun. Pertanyaan awal yang disusun oleh peneliti sebanyak enam pertanyaan, tetapi setelah melewati *expert judgment* dan uji keterbacaan terdapat lima pertanyaan akhir yang digunakan dalam penyebaran kuesioner. Berikut pertanyaan kuesioner yang disebarluaskan.

1. Apa yang mendorong Anda untuk bercerita kepada Chatbot GenAI (ChatGPT, Gemini, Perplexity, dll) dibandingkan bercerita dengan teman nyata Anda?
2. Bagaimana perasaan Anda ketika bercerita kepada Chatbot GenAI?
3. Ceritakan pengalaman Anda yang paling berkesan saat menjadikan Chatbot GenAI sebagai teman cerita!
4. Menurut Anda, respons seperti apa yang paling bermanfaat dan membantu saat Anda bercerita dengan Chatbot GenAI?
5. Apa kekurangan yang Anda rasakan saat bercerita dengan GenAI? Mohon Anda jelaskan!

2.4. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis tematik (*thematic analysis*). Analisis tematik digunakan untuk mengidentifikasi dan menganalisis pola dalam pendekatan kualitatif (Braun & Clarke, 2006). Analisis ini bersifat *data-driven* atau berbasis pada data yang artinya tema tidak ditentukan sebelumnya, tetapi muncul dari data itu sendiri, yang mana data merupakan sumber utama dalam pembentukan tema (Braun & Clarke, 2021). Analisis tematik terdiri dari enam tahapan yang fleksibel dan tidak bersifat linear yang artinya peneliti tidak harus menyelesaikan satu tahapan

sepenuhnya sebelum melanjutkan ke tahapan berikutnya. Pertama, peneliti melakukan familiarisasi dengan data dengan membaca ulang data dua sampai 3 kali. Kedua, peneliti melakukan *coding* awal pada seluruh data. Estimasi jumlah kode yang dihasilkan dari proses *coding* awal yang dilakukan berdasarkan data sekitar 2.800 lebih kode. Ketiga, peneliti melanjutkan dengan menentukan tema dari seluruh kode yang dihasilkan. Terdapat dua tema besar dengan masing-masing empat tema dan 26 sub-tema secara keseluruhan. Keempat, peneliti memeriksa ulang tema yang telah ditentukan. Peneliti juga melakukan *peer debriefing* terhadap data dengan peneliti lain yang merupakan mahasiswa profesi psikologi dan telah melakukan penelitian terhadap AI untuk menjaga kredibilitas hasil penelitian. Kelima, peneliti menuliskan hasil akhir untuk setiap tema setelah melalui *peer debriefing*. Terakhir, peneliti menyusun hasil penelitian dengan narasi dari tema yang dihasilkan yang disertai kutipan data yang kuat dan relevan (Braun & Clarke, 2006; Braun & Clarke, 2021)

2.5. Prosedur Penelitian

2.5.1. Tahap Persiapan

Peneliti memulai dengan melakukan kajian literatur terkait fenomena penggunaan AI sebagai teman cerita khususnya pada kalangan dewasa awal. Diikuti dengan mengidentifikasi teori serta riset sebelumnya yang relevan dengan topik yang dikaji. Setelah itu, peneliti menyusun proposal penelitian yang mencakup latar belakang, kajian teoritis, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan metode penelitian. Selain itu, peneliti juga telah menyusun instrumen penelitian berupa *open-ended questions* yang digunakan untuk menggali informasi dari partisipan. Setelah proposal selesai, peneliti akan mempresentasikan rancangan penelitian dan melakukan revisi jika diperlukan. Dilakukan *expert judgment* pada pertanyaan yang telah dibuat oleh dua orang *expert*, satu merupakan ahli pada bidang psikologi klinis dan satu lagi merupakan ahli pada bidang *Human Intelligence System* dan *Artificial Intelligence*.

2.5.2. Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data melalui kuesioner yang telah dibuat. Peneliti membagikan kuesioner sesuai dengan kriteria partisipan yang telah ditentukan melalui teknik *purposive sampling*, khususnya *maximum variation sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner pertanyaan terbuka secara daring melalui berbagai media sosial, seperti *WhatsApp*, *Instagram*, dan *X* agar mendapatkan partisipan sesuai target. Pengumpulan data dihentikan saat responden telah melebihi target, yaitu 412 responden dan telah dirasa mencapai saturasi data. Penelitian ini juga menekankan prinsip anonimitas dan kesukarelaan dalam keterlibatan setiap responden. Seluruh partisipan telah memperoleh informasi mengenai tujuan penelitian, manfaat keikutsertaan, serta risiko dari keikutsertaan dalam penelitian sebelum proses pengumpulan data dilakukan. Seluruh responden telah memberikan persetujuan untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Penelitian ini juga telah ditinjau dan disetujui oleh Komite Etik Fakultas Kedokteran Universitas

Hasanuddin (tanggal persetujuan: 10 Desember 2025, nomor: 1076/UN4.6.4.5.31/PP36/4645).

2.5.3. Tahap penyusunan Laporan

Saat data telah terkumpul, peneliti melakukan analisis tematik terhadap data. Peneliti menggunakan perangkat lunak bantuan untuk melakukan analisis tematik agar peneliti dapat menelusuri dan memahami keterkaitan makna jawaban secara mendalam. Setelah proses analisis selesai, peneliti menyusun laporan penelitian dalam bentuk skripsi. Hasil analisis dipaparkan dalam bagian pembahasan yang memuat tema utama serta kutipan langsung dari data untuk memperkuat interpretasi. Setelah laporan akhir disetujui, peneliti mempersiapkan diri menyajikan hasil penelitian dalam ujian skripsi.

2.6. Keabsahan Data

Pada penelitian ini, keabsahan data dijaga melalui teknik *rich, thick description*, reflektivitas peneliti, dan *peer debriefing*. *Rich, thick description* dilakukan oleh peneliti dengan memuat ada bagian hasil terkait rincian temuan yang disertai kutipan dari pernyataan responden. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan konteks penelitian sehingga pembaca dapat menentukan sejauh mana kondisi sesuai dengan konteks penelitian (Haryoko et al., 2020). Kedua, keabsahan data dijaga melalui reflektivitas peneliti. Peneliti sebagai sumber pengetahuan, sehingga peneliti membaca dan menganalisis data dengan kritis terhadap asumsi maupun bias data sehingga hasil penelitian tidak dipengaruhi oleh nilai maupun asumsi pribadi peneliti (Braun & Clarke, 2019). Peneliti melakukan peninjauan terhadap analisis yang dilakukan berulang kali. Peneliti tidak memaksakan tema awal yang terbentuk, melainkan meninjau ulang jika terdapat pemaknaan baru yang terbentuk dari data. Proses analisis didokumentasikan dan didukung oleh penyajian kutipan data yang representatif. Selanjutnya, dilakukan teknik *peer debriefing*, yaitu melibatkan sesama peneliti untuk melakukan diskusi terhadap proses analisis atau interpretasi data. *Peer debriefing* ini dilakukan dengan peneliti lain yang sudah pernah melakukan penelitian terhadap AI dan merupakan mahasiswa profesi psikologi untuk mengidentifikasi potensi bias dari peneliti serta memperkuat kredibilitas hasil penelitian melalui validasi pihak lain (Ahmed, 2024). Ketiga cara ini diupayakan untuk meningkatkan kredibilitas hasil penelitian ini.