

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 *Review* Penelitian Sejenis

Pada penelitian ini, peneliti telah melakukan tinjauan Pustaka pada beberapa penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengenai PENGGUNAAN KOMUNIKASI DIGITAL SEBAGAI MITRA BELAJAR PADA MAHASISWA FISIP

UNPAS (Studi Deskriptif Kualitatif Interaksi Mahasiswa dengan AI CHATGPT). *Riview* penelitian sejenis ini diperlukan guna mengidentifikasi penelitian serupa yang telah dilakukan sebelumnya, sehingga peneliti dapat mengetahui GAP dan novelty untuk penelitian ini. Berikut beberapa penelitian sejenis yang dijadikan acuan untuk melakukan penelitian ini :

1. Penelitian berjudul : “PENGGUNAAN CHATGPT DALAM MENUMBUHKAN KEMANDIRIAN BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH LITERASI BIG DATA DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA TAHUN AKADEMIK 2022/2023”. Tahun 2023 karya Muhammad Abdul Aziz dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Metode yang digunakan peneliti ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan psikologi, dengan data yang diambil memlalui

wawancara, observasi dan dokumentasi bersama informan mahasiswa PAI dan dosen pengampu mata kuliah Literasi Big Data. Penelitian ini menggunakan triangulasi Teknik dan triangulasi sumber untuk memastikan keabsahan data.

2. Penelitian berjudul : “KOLABORASI ATAU ADIKSI : STUDI FENOMENOLOGI TENTANG PENGGUNAAN AI (CHATGPT) DALAM Pengerjaan Tugas Akademik Mahasiswa STT Mawar Saron Lampung”. Tahun 2024 karya Serepina Yoshika Hasibuan dari Pascasarjana IAKN Manado. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Dengan data yang diambil melalui wawancara bersama 5 informan dengan kriteria mahasiswa tingkat akhir yang menggunakan *AI ChatGPT*.
3. Penelitian berjudul : “ANALISI POLA KOMUNIKASI DENGAN CHATGPT DALAM PERSPEKTIF PSIKOLOGIS PADA MAHASISWA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA”. Tahun 2025 karya Zahra Hasna Nabilla, Restu Arsyana, Hanum Nur Alifia, Misbah Abdul Aziz, Firman Aziz, Ryan Ferdiana dari Universitas Pendidikan Indonesia. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif. Dengan data yang diambil melalui wawancara mendalam bersama 3 informan dengan kriteria mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Muhammad Abdul Aziz (2023)	Penggunaan ChatGPT Dalam Menumbuhkan Kemandirian Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Literasi Big Data Di Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Akademik 2022/2023	Hasil dari penelitian ini telah menunjukkan penumbuhan kemandirian belajar menggunakan aplikasi ChatGPT. ChatGPT berperan untuk mengamplifikasi kesadaran mahasiswa tentang pentingnya belajar. Mahasiswa menggunakan ChatGPT sebagai salah satu strateginya dalam meraih kesuksesan belajar.	Persamaan dalam penelitian ini dengan yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama membahas penggunaan AI ChatGPT dalam konteks pembelajaran mahasiswa dengan menggunakan metode kualitatif	Perbedaan dalam penelitian ini ialah terkait subjek yang akan diteliti yaitu jika penelitian terdahulu menitikberatkan pada peran ChatGPT dalam proses belajar mahasiswa, sedangkan yang akan peneliti teliti ialah fokus pada proses komunikasi digital antara mahasiswa dan ChatGPT sebagai sarana pembelajaran interaktif.
2.	Serepina Yoshika Hasibuan (2024)	Kolaborasi atau Adiksi : Studi Fenomenologi tentang Penggunaan AI (ChatGPT) dalam	Hasil temuan yang diperoleh adalah Sebagian besar mahasiswa STT Mawar Saron Lampung cenderung di	Persamaan dalam penelitian ini dengan yang akan diteliti oleh peneliti ialah sama sama	Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada pendekatannya yaitu penelitian terdahulu menggunakan

		Pengerjaan Tugas Akademik Mahasiswa STT Mawar Saron Lampung	posisi adiktif terhadap AI. Oleh karena itu diperlukan tindakan antisipasi dari para dosen dan tenaga kependidikan agar menjaga kualitas dan orisinalitas tugas mahasiswa yang tentunya berdampak lebih dalam pada integritas diri mahasiswa sebagai hamba Tuhan.	mengkaji penggunaan AI ChatGPT oleh mahasiswa dalam konteks akademik menggunakan pendekatan kualitatif	pendekatan Studi Fenomenologi, sedangkan penelitian yang diteliti oleh peneliti menggunakan pendekatan Studi Deskriptif Kualitatif.
3.	Zahra Hasna Nabilla, Restu Arsyana, Hanum Nur Alifia, Misbah Abdul Aziz, Firman Aziz, Ryan Ferdiana (2025)	Analisis Pola Komunikasi Dengan ChatGPT dalam Perspektif Psikologis pada Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia	Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa memanfaatkan ChatGPT sebagai sumber informasi akademik, teman diskusi, dan sarana refleksi personal.	Persamaan dalam penelitian ini dengan yang akan diteliti oleh peneliti adalah sama-sama membahas pengalaman mahasiswa dalam menggunakan ChatGPT.	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu penelitian terdahulu fokus pada pola komunikasi dan kondisi psikologis, sedangkan penelitian yang diteliti oleh peneliti ini melihat komunikasi sebagai proses pengalaman dan pemaknaan dalam interaksi digital mahasiswa dengan ChatGPT.

2.1.2 Kerangka Konseptual

2.1.2.1 Pengertian Komunikasi

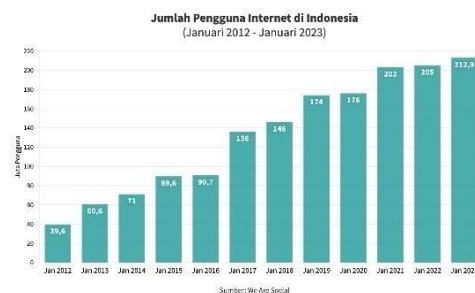
Komunikasi adalah salah satu aktivitas yang sangat fundamental dalam kehidupan manusia. Secara etimologi (bahasa), kata “komunikasi” berasal dari bahasa inggris “*communication*” mempunyai kata dari bahasa latin “*communicare*” (Weekly, 1967: 338). Kata “*communicare*” memiliki tiga arti yaitu “*to make common*” atau membuat sesuatu menjadi umum, “*cum + munus*” berarti saling memberi sesuatu sebagai hadiah, dan “*cum + munire*” yaitu membangun pertahanan bersama. Sedangkan secara epistemologih (istilah), terdapat ratusan uraian eksplisit (nyata) dan implisit (bersembunyi) untuk menggambarkan definisi komunikasi. Di antara ratusan definisi tersebut ada baiknya kita simak beberapa diantaranya yaitu : menurut Wilbur Shcram menyatakan bahwa komunikasi adalah suatu perwujudan persamaan makna antara komunikator dan komunikan.

Komunikasi tidak hanya tukar pendapat, tetapi mencakup lebih luas. Artinya, suatu proses penyampaian pesan di mana seseorang atau lembaga tersebut berusaha mengubah pendapat atau perilaku si penerima pesan atau penerima informasi. Sedangkan menurut Rogers bersama D. Lawrence Kincaid (1981) menyatakan bahwa komunikasi adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba saling pengertian yang mendalam. Sementara Shannon dan Weaver (1949) bahwa komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling menentukan satu sama lainnya, sengaja atau tidak sengaja. Tidak terbatas pada

bentuk komunikasi menggunakan bahasa verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni, dan teknologi (Cangara, 2016).

2.1.2.2 Komunikasi Digital

Berdasarkan data pada *We Are Social*, tercatat jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun ini meningkat lima kali lipat dibanding satu decade yang lalu di mana pada tahun 2012 telah mencapai 205 juta pengguna yang berarti sebanyak 73,7% dari populasi Indonesia telah menggunakan internet.



Gambar 2. 1
Jumlah Pengguna Internet di Indonesia
 Sumber data: *We Are Social*

Dari informasi sebelumnya dapat dipastikan bahwa komunikasi digital telah sangat berkembang dan mulai banyak peneliti-peneliti yang tertarik untuk membahas komunikasi digital.

Dalam situs Pagoesdigital pengertian komunikasi digital menurut Fleishman-Hilliard's adalah "*Digital Communication Myriad of out deliver messages: e-mail, video, text messaging, online advertising, paid search, optimized press releases, podcast, vodcast, etc*". Artinya "Komunikasi digital adalah beragam taktik komunikasi keluar yang memanfaatkan teknologi digital untuk

menyampaikan pesan: email, video, pesan teks, iklan online, pencarian berbayar, siaran pers yang dioptimalkan, podcast, *vodcast*, dan lain-lain”.

Komunikasi digital yang mengacu pada segala bentuk komunikasi yang terjadi melalui teknologi dan media elektronik, telah menandai gelombang pasang revolusi di abad ke-21, (Nguyen, 2017) menganggap komunikasi digital sebagai salah satu interaktivitas yang paling penting diantara manusia. Karena adanya perkembangan teknologi, meningkatkan juga jenis komunikasi yang diperkenalkan untuk memenuhi kebutuhan orang dalam berhubungan. Bersama dengan media tradisional yang sudah lama dikenal semua orang seperti televisi, surat kabar, buku, dan lain-lain. Seluruh dunia telah mengalami peningkatan komunikasi digital yang cukup besar.

Selanjutnya, Mane (2022) mengartikan komunikasi digital merupakan pertukaran informasi melalui penggunaan (seperti email, ponsel, dan pesan instan). Semuanya telah berubah sebagai akibat dari meningkatnya alternatif komunikasi digital karena orang sekarang dapat terus berhubungan dengan siapa pun. Informasi tersedia siapa saja, kapan saja, dan dari lokasi mana saja. Sayangnya, banyak administrator, guru, siswa, dan anggota masyarakat umum kekurangan pengetahuan yang diperlukan untuk membuat pilihan bijak ketika disajikan dengan berbagai kemungkinan komunikasi digital.

Beberapa pakar komunikasi juga berpendapat tentang digital komunikasi salah satunya Everett M. Rogers (1986), melihat bahwa *digital communication* sebagai perangkat keras dalam struktur organisasi yang mewujudkan nilai-nilai sosial dan berbagi informasi dengan orang lain.

2.1.2.3 Karakteristik Komunikasi Digital

Komunikasi digital muncul sebagai dampak dari perkembangan media dan teknologi komunikasi berbasis internet yang menjadi karakteristik utama masyarakat modern. Di era digital, pola komunikasi mengalami pergeseran dari penggunaan media konvensional menuju media baru, di mana media digital menawarkan kemudahan interaksi, jangkauan yang luas, serta pertukaran pesan yang dapat berlangsung secara cepat melintas batas ruang dan waktu. Melalui komunikasi digital, interaksi tidak lagi bersifat satu arah, melainkan dua arah sehingga pengguna tidak hanya berperan sebagai penerima pesan, tetapi juga dapat memberikan respons secara langsung melalui berbagai platform seperti aplikasi pesan instan, media sosial, dan layanan digital lainnya. Perkembangan ini menunjukkan adanya transformasi dalam sistem komunikasi, dari yang sebelumnya konvensional menjadi berbasis digital, yang kini telah menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan sehari – hari, termasuk dalam konteks belajar mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi.

Karakteristik komunikasi digital yang bersifat interaktif serta fleksibel memiliki keterkaitan yang kuat dengan penelitian ini, karena proses interaksi antara mahasiswa dan *AI ChatGPT* terjadi melalui media digital yang mampu memberikan respons cepat dan menyesuaikan kebutuhan pengguna. Dalam hal ini, mahasiswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam komunikasi dengan *ChatGPT* sebagai mitra belajar, sehingga menghadirkan bentuk pengalaman baru dalam pembelajaran berbasis digital. Kondisi tersebut mencerminkan dinamika komunikasi digital yang memungkinkan terjadinya

pertukaran informasi secara cepat, melibatkan partisipasi pengguna, serta tidak dibatasi ruang fisik.

Menurut Ibrahim dan Hussein (2015), karakteristik komunikasi digital meliputi:

1. **Interaktif**, memungkinkan pertukaran pesan dua arah secara berkelanjutan.
2. **Keragaman**, menyediakan berbagai pilihan media dan bentuk komunikasi.
3. **Integrasi**, menggabungkan berbagai sistem komunikasi dalam satu platform.
4. **Individualisme**, memberi kebebasan dan pilihan personal bagi pengguna.
5. **Melampaui batas ruang dan waktu**, tidak memerlukan kehadiran fisik dan dapat diakses kapan saja.
6. **Keterlambatan komunikasi**, karena pengguna sering terlibat terlalu lama dalam interaksi digital.

2.1.2.4 Bentuk-bentuk Komunikasi Digital

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah melahirkan komunikasi digital sebagai bentuk komunikasi yang dimediasi oleh perangkat dan jaringan digital. Komunikasi digital memungkinkan pertukaran pesan secara cepat, interaktif, dan lintas batas ruang dengan memanfaatkan teknologi seperti computer, perangkat mobile, dan internet. Dalam konteks ini, komunikasi tidak lagi bergantung pada kehadiran fisik, melainkan berlangsung melalui sisten digital yang terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Tagg (2015) menjelaskan bahwa komunikasi digital merupakan proses komunikasi manusia yang berlangsung melalui teknologi digital dan berada dalam jaringan (*networked communication*). Fokus komunikasi digital tidak hanya terletak pada isi pesan, tetapi juga pada interaksi, relasi sosial, serta pola komunikasi digital yang terbentuk di dalam ruang digital. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi digital memiliki berbagai wujud dan bentuk yang berkembang seiring dengan kemajuan teknologi serta kebutuhan penggunanya.

Sejalan dengan itu, Leiner et al. (2009) menyatakan bahwa internet sebagai tulang punggung komunikasi digital telah mengintegrasikan berbagai teknologi komunikasi sebelumnya ke dalam satu sistem global. Integrasi ini memungkinkan munculnya beragam bentuk komunikasi digital, mulai dari komunikasi interpersonal hingga komunikasi massa, yang semuanya berlangsung melalui media berbasis digital.

Menurut Novak (2019), kemudahan dalam pengiriman pesan difasilitasi oleh empat bentuk utama teknologi komunikasi, yaitu internet, radio, televisi, dan telepon.

1. Telepon

Telepon merupakan munculnya metode baru dalam komunikasi verbal, tertulis, dan visual. Karakteristik inovatif dari telepon terus mengubah wajah teknologi komunikasi. Kehadiran telepon telah mentransformasi komunikasi lisan dengan memungkinkan individu untuk berkomunikasi satu sama lain dari berbagai belahan dunia, sehingga hubungan sosial menjadi lebih kuat dan hambatan komunikasi jarak jauh dapat diminimalkan. Berkomunikasi dengan

seseorang yang berada di negara lain kini menjadi semudah berbicara dengan seseorang yang berada di jalan yang sama

Seiring dengan perkembangan teknologi, perangkat ini mengalami perubahan dari “telepon” menjadi “telepon selular”. Perangkat yang sebelumnya berukuran besar kini menjadi lebih kecil dan mudah dibawa. Telepon modern tidak hanya bersifat portable, tetapi juga memiliki berbagai fungsi dan kemampuan tambahan. Perkembangan ini memungkinkan telepon mendukung bentuk komunikasi tekstual dan visual. Jumlah informasi yang dapat dipertukarkan melalui telepon meningkat seiring dengan penggunaan pesan teks dan pengiriman salinan foto secara elektronik.

Salah satu contoh komunikasi tertulis melalui telepon adalah Short Message Service (SMS). Short Message Service atau SMS, yang dikenal sebagai pesan teks, merupakan layanan yang memungkinkan pengguna mengirim pesan singkat hingga 160 karakter ke telepon seluler, smartphone, dan perangkat lainnya (Geertsema et al., 2011).

2. Radio

Radio mulai digunakan sebagai alat komunikasi sekitar dua puluh tahun setelah ditemukannya telepon. Radio merupakan bentuk kemajuan lain dalam komunikasi verbal. Berbeda dengan telepon yang bersifat interpersonal, radio mampu menjangkau audiens dalam jumlah besar. Hingga saat ini, radio masih banyak dimanfaatkan karena biaya operasionalnya yang relative rendah dan jangkauan pendengarnya yang luas. Penyediaan informasi, seperti penyiar berita dan pemasar, menggunakan radio sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan

audiens dalam skala besar dan dalam jangka waktu yang Panjang. Teknologi radio telah meningkatkan komunikasi massa dan mengubah cara penyebaran informasi kepada khalayak luas.

3. Televisi

Televisi meruoakan saran lain yang mampu menjangkau audiens dalam jumlah besar dengan keunggulan tambahan berupa komunikasi visual. Bebrapa informasi sulit disampaikan hanya melalui kata-kata, sehingga televisi memberikan kombinasi antara informasi dan tampilan visual. Dengan keunggulan tersebut, televisi telah melampaui radio sebagai media komunikasi massa yang paling populer.

Saat ini, tersedia berbagai saluran televisi yang menyajikan informasi tentang hampir semua bidang, seperti sains, fiksi, olahraga, Sejarah, dan topik lainnya. Dalam mencari pengetahuan, masyarakat sering memanfaatkan televisi, baik untuk tujuan hiburan maupun untuk memperoleh informasi faktual.

4. Internet

Internet, yang sering disebut sebagai “net”, merupakan sistem jaringan komputer global yang memungkinkan pengguna pada satu computer untuk mengakses data dari computer lain dengan izin tertentu, serta berkomunikasi secara langsung dengan penggua lain (Leiner et al., 2009). Dengan adanya internet, pengguna tidak lagi memerlukan perangkat terpisah untuk setiap jenis teknologi komunikasi, karena berbagai bentuk komunikasi dapat dilakukan melalui satu media yang sama.

Internet berperan sebagai pusat utama interaksi yang mampu mengintegrasikan dan memutuskan seluruh bentuk teknologi komunikasi secara menyeluruh. Media ini menyediakan ragam sumber komunikasi dan informasi paling luas yang dikenal manusia saat ini. Bentuk-bentuk komunikasi digital berbasis internet antara lain:

- a. Pesan instan (*Instan Messaging*): Platform seperti WhatsApp, Facebook Meseenger, dan Slack yang memungkinkan komunikasi teks secara waktu nyata.
- b. Konferensi Video (Video Conferencing): Aplikasi seperti Google Meet, Zoom, dan Microsoft Teams yang memungkinkan interaksi tatap muka dan pertemuan virtual.
- c. Platform Media Sosial: Facebook, Twitter, Instagram, dan Lingkedln yang menghubungkan individu secara global untuk berbagai informasi dan berdiskusi.
- d. Email: Metode komunikasi formal yang banyak digunakan untuk pertukaran pesan dan dokumen.
- e. Alat kolaborasi dan Penyimpanan Awan: Platform sepertto Google Drive dan Dropbox yang mendukung kolaborasi dokumen secara real time.
- f. Aplikasi Mobile: Aplikasi yang memberikan akses cepat ke layanan pesan, media sosial, perbankan, dan layanan lainnya. Alat Kolaborasi Jarak Jauh: Perangkat lunak manajemen proyek dan papan tulis virtual yang mendukung kerja tim jarak jauh.

- g. Platform Pembelajaran Daring: Media e-learning yang memungkinkan mahasiswa dan pendidik berkomunikasi serta berpartisipasi dalam kelas virtual.
- h. Layanan Dukungan Pelanggan Daring: Fitur live chat dan chatbot pada situs web yang memberikan bantuan cepat kepada pengguna.

2.1.2.5 Peran Komunikasi Digital dalam Pendidikan

Komunikasi digital memiliki peran yang semakin signifikan dalam dunia pendidikan seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam konteks pendidikan, komunikasi digital dipahami sebagai proses penyampaian pesan dan interaksi pembelajaran yang dimediasi oleh teknologi digital, seperti platform pembelajaran daring, media sosial, aplikasi komunikasi, serta sistem berbasis kecerdasan buatan. Kehadiran komunikasi digital telah mengubah pola komunikasi pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional menjadi lebih terbuka, interaktif, dan fleksibel (Selwyn, 2011).

Sejalan dengan kemajuan teknologi, praktik komunikasi digital kini tidak hanya berlangsung antarindividu, tetapi juga melibatkan teknologi cerdas berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). Salah satu bentuk komunikasi digital berbasis *AI* yang banyak dimanfaatkan dalam bidang pendidikan adalah *ChatGPT*. Aplikasi ini berperan sebagai mitra belajar digital yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran, mendukung penyelesaian tugas akademik, serta memfasilitasi proses diskusi secara interaktif. Nita et al., (2023) menyatakan

bahwa *ChatGPT* dapat berperan sebagai media pembelajaran inovatif yang mendukung proses belajar mahasiswa apabila digunakan secara etis dan kritis.

Dalam konteks komunikasi pendidikan, *ChatGPT* berperan sebagai mitra dialog akademik bagi mahasiswa, dimana interaksi antara mahasiswa dan teknologi kecerdasan buatan membentuk pola komunikasi digital baru yang bersifat adaptif, responsive, dan personal, serta berkontribusi dalam menurunkan kecemasan belajar, meningkatkan kepercayaan diri, dan mempercepat pemahaman materi melalui komunikasi teks yang interaktif.

2.1.2.6 Media Baru (New Media)

Seiring dengan perkembangan zaman di era modern banyak Media Baru (*new media*) yang selalu bereformasi dengan di dukung oleh adanya jaringan berbasis *online* sehingga media lama atau dikenal sebagai media berbasis manual akan punah. Zaman globalisasi suatu bentuk kemajuan media informasi dan teknologi informasi adalah kebutuhan tersendiri bagi masyarakat. Dengan terbukanya informasi, timbul kecenderungan untuk bebas melakukan apa saja. Oleh karena itu maka harus diwaspadai agar tidak menentukan berbagai macam teknologi dan informasi karena dapat menentukan terhadap perkembangan kehidupan masyarakat untuk semua umur.

Media baru (*new media*) merupakan sebuah terminologi untuk menjelaskan konvergensi antara teknologi komunikasi digital yang terkomputerisasi serta terhubung ke dalam jaringan (Marshall McLuhan, 1967). Contoh dari media yang sangat merepresentasikan media baru adalah internet. Beberapa ahli

menggambarkan *new media* sebagai transisi dari media yang menggunakan teknologi analog ke media yang menggunakan teknologi digital. Jadi, dapat dikatakan bahwa *new media* adalah media yang berbasis teknologi digital.

Menurut Mc Quail (2011: 148) media baru adalah berbagai perangkat teknologi komunikasi informasi yang memungkinkan adanya digitalisasi dan cakupan yang luas untuk penggunaan pribadi sebagai alat komunikasi. Holmes (2005: 7) menyatakan bahwa internet merupakan awal mula perkembangan teknologi interaksi global akhir abad ke-20 yang mengubah cakupan serta sifat dasar dari medium komunikasi.

Trevo Barr dalam Holmes (2005: 79) menyebutkan adanya tipe interaksi yang terjadi akibat adanya media baru (internet), antara lain:

- a. *One to one message*: komunikasi yang dilakukan antar personal melalui internet seperti (email) atau surat digital.
- b. *One to many message*: komunikasi yang dilakukan komunikator terhadap kelompok tertentu dalam satu group tertentu, seperti (mailing list atau broadcast).
- c. *Distributed message database*: pesannya dapat dikirim secara global dan cepat.
- d. *Real time communication*: komunikasi yang dapat dilakukan dengan menggunakan koneksi internet atau sering disebut dengan “chatting” (seperti instant messaging).
- e. *Real time remote computer utilization*: pemanfaatan media computer sebagai alat komunikasi (seperti Telnet (*Telecommunication network*)).

- f. *Remote information retrieval*: dapat berkomunikasi dengan jarak jauh atau sebagai mesin pencari informasi di internet (seperti word wide web).

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, media baru mengalami perluasan fungsi melalui integrasi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), salah satunya melalui kehadiran *ChatGPT*. *ChatGPT* dapat dipahami sebagai bentuk media baru berbasis *AI* yang mampu melakukan komunikasi dua arah secara responsive, kontekstual, dan personal. Dengan demikian, *ChatGPT* tidak hanya berfungsi sebagai alat teknologi, tetapi juga sebagai medium komunikasi pendidikan yang mempersentasikan perkembangan media baru dalam membentuk pola interaksi belajar yang lebih adaptif dan berpusat pada mahasiswa (Pavlik, 2014; Nabilla et al., 2024).

2.1.2.7 Karakteristik Media Baru

McLuhan dalam Andri (2012:6) menyatakan bahwa media baru ini merupakan bagian dari evolusi teknologi komunikasi manusia yang secara esensinya ini meningkatkan cakupan jaringan komunikasi manusia sepanjang sejarahnya. Pembaruan teknologi komunikasi ini memberikan dampak pada habit baru yang meluas, tidak terduga, dan mampu memtentukani dinamika hubungan manusia serta budayanya.

Martin Lister dalam McQuail (2011) menyatakan bahwa media baru memiliki beberapa karakteristik yaitu, digital, interkaktif, hipertekstual, virtual, jaringan, dan simulasi.

1. Digital

Media baru bersifat digital dimana semua data diproses dan disimpan dalam bentuk angka dan keluarannya disimpan dalam bentuk cakram digital. Terdapat beberapa implikasi dari digitalisasi media yaitu dematerialisasi atau teks terpisah dari bentuk fisik, tidak memerlukan ruangan yang luas untuk menyimpan data karena data dikompres menjadi ukuran yang lebih kecil, data mudah diakses dengan kecepatan yang tinggi serta mudahnya data dimanipulasi.

2. Interaktif

Merupakan kelebihan atau ciri utama dari media baru. Karakteristik ini memungkinkan pengguna dapat berinteraksi satu sama lain dan memungkinkan pengguna dapat terlibat secara langsung dalam perubahan gambar ataupun teks yang mereka akses.

3. Hipertekstual

Teks yang mampu menghubungkan dengan teks ini diluar teks yang ada. Hipertekstual ini memungkinkan pengguna dapat memulai dari manapun yang diinginkan.

4. Virtual

Karakteristik ini mengerucut pada upaya dalam menciptakan dunia virtual melalui keterlibatan ataupun partisipasi lingkungan yang diwujudkan melalui bentuk audio visual maupun grafis dan video digital.

5. Jaringan

Karakteristik ini berkaitan dengan kemampuan pada hal berbagi dan ketersediaan dalam mengakses sebuah konten. Sebagai contoh, ketika kita mendapati pemahaman pada suatu teks media, sangat berkemungkinan kita akan menemui ragam teks yang sangat berbeda sesuai dengan penyampaiannya yang variatif.

6. Simulasi

Karakteristik ini memiliki kesamaan dengan virtual. Simulasi ini berkaitan dengan menciptakan dunia baru yang dibuat dengan konseptual tertentu.

2.1.2.8 Artificial Intelligence (AI)

Artificial Intelligenci atau *AI* merupakan salah satu teknologi yang sedang populer saat ini. Berbagai bidang industri sudah memanfaatkan teknologi tersebut, mulai dari Kesehatan, keuangan, dan lain-lain. Tidak hanya itu saja, *Artificial Intelligence* juga sudah banyak diterapkan di kehidupan sehari-hari. *Artificial Intelligence* banyak membantu dalam berkomunikasi, menemukan lokasi.

Artificial Intelligence (AI) telah menjadi salah satu area teknologi yang berkembang paling cepat dan dipengaruhi di abad ke-21 (Tjandrawinata, 2016). Mulai dari kendaraan otonom hingga asisten virtual seperti Siri dan Alexa, *AI* telah menyusup ke berbagai aspek kehidupan kita, mengubah cara kita bekerja, berkomunikasi, dan membayangkan masa depan (Nasrullah, 2019).

Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan ialah sistem komputer yang mampu melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia.

Teknologi ini dapat membuat keputusan dengan cara menganalisis dan menggunakan data yang tersedia di dalam sistem. Proses yang terjadi dalam *Artificial Intelligence* mencakup *learning*, *reasoning*, dan *self-correction*. Proses ini mirip dengan manusia yang melakukan analisis sebelum memberikan keputusan.

Menurut Jhon Mc Carthy (1956), *Artificial Intelligence* adalah untuk mengetahui dan memodelkan proses-proses berpikir manusia dan mendesain mesin agar dapat menirukan perilaku manusia. Cerdas, berarti memiliki pengetahuan ditambah pengalaman, penalaran (bagaimana membuat keputusan dan mengambil tindakan), moral yang baik.

Kecerdasan buatan (*AI*) ini juga merupakan cabang ilmu komputer yang berfokus kepada pengembangan sistem komputer yang mampu melakukan tugas layaknya manusia. Tujuan utama dari kecerdasan buatan adalah membuat mesin yang dapat belajar, memahami, merencanakan, dan beradaptasi sehingga dapat menyelesaikan tugas-tugas secara mandiri. Adanya teknologi kecerdasan buatan beserta manfaatnya, peserta didik dapat memiliki pengalaman pembelajaran yang lebih adaptif, personal, dan berfokus pada kebutuhan individu baik untuk meningkatkan kemampuan maupun kecerdasan mereka.

2.1.2.9 Perkembangan AI dalam Dunia Pendidikan

Perkembangan teknologi yang begitu pesat dan munculnya interkoneksi antara perkembangan teknologi, sehingga menciptakan hal-hal baru yang sebelumnya belum pernah terjadi di era Industri. Ini merupakan

transformasi industri keempat. Teknologi kecerdasan buatan atau yang kita kenal dengan *Artificial Intelligence* (AI) (Supriyadi & Asih, 2020).

Dalam era pertumbuhan cepat teknologi di abad ke-21, setiap bidang kehidupan mengalami perkembangan, termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pelaksanaan proses pendidikan memiliki variasi yang luas dan beragam bentuknya (Putri, Y.D., 2021). Penerapan menggunakan teknologi AI misalnya telah diimplementasikan hampir semua sektor termasuk sektor pendidikan beberapa tahun terakhir. Tentunya penerapan penggunaan teknologi ini memberikan dampak positif namun tidak terlepas dari dampak negative yang membayangkannya.

Kecerdasan buatan yang terkait dengan implementasi di dunia pendidikan adalah sistem yang dirancang untuk mendukung proses pendidikan dan pembelajaran (Holmes, Bialik & Fadel, 2019). Dalam dunia pendidikan, kecerdasan buatan digunakan untuk mempersonalisasi pembelajaran setiap siswa/ mahasiswa. Sistem AI ini membantu membuat profil pembelajaran setiap siswa/ mahasiswa, memungkinkan materi pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan, gaya belajar, dan pengalaman digital yang dipersonalisasi juga muncul.

Proses pembelajaran yang menyebabkan suatu pembelajaran lebih aktif merupakan peran teknologi kecerdasan buatan. Hal ini karena pusat proses pembelajaran sepenuhnya pada siswa/ mahasiswa. Siswa atau mahasiswa melakukan kegiatan belajar sesuai dengan niat dan kebutuhannya. Selain aktif, kehadiran sistem kecerdasan buatan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik (Chassignol, Khoroshavin, Klimova dan Bilyatdinova, 2018).

Artificial Intelligence juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Dengan menggunakan teknologi seperti *augmented reality* (AR) dan *virtual reality* (VR), mahasiswa dapat merasakan pembelajaran yang mendalam dan interaktif (Velda A et al., 2023).

Dengan demikian, meskipun AI menawarkan banyak peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, integrasi teknologi ini perlu dirancang secara hati-hati dan seimbang agar dapat mendukung tujuan pendidikan yang lebih luas tanpa mengabaikan aspek kualitas dan etika pembelajaran.

2.1.2.10 Pemanfaatan AI dalam Proses Pembelajaran

Pendidikan telah lama diakui sebagai pilar fundamental dalam pembangunan suatu bangsa, dengan kemampuannya untuk membentuk individu-individu yang berkualitas dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan global. Namun, dengan berkembangnya teknologi, terutama dalam bentuk kecerdasan buatan (AI), lanskap pendidikan global mengalami perubahan yang signifikan. Fenomena ini telah menarik perhatian para peneliti untuk menjelajahi potensi dan implikasi dari integrasi AI dalam konteks pendidikan.

Namun, keberadaan AI dalam pendidikan tidak hanya dianggap sebagai tren baru, melainkan juga sebagai sebuah revolusi yang membawa dampak signifikan. Holmes, Bialik, dan Underwood (2019) menekankan pentingnya mengeksplorasi manfaat kecerdasan buatan dalam konteks pendidikan, yang mencakup aspek pembelajaran, metode pengajaran, dan peningkatan proses secara keseluruhan (Dwi Robiul R. et al., 2023).

Kemampuan *Artificial Intelligence* (AI) dalam memproses dan menganalisa data lebih cepat dan efisien dibandingkan manusia menjadi alasan utama mengapa teknologi ini semakin diminati dan digunakan di berbagai bidang, termasuk dalam pendidikan.

Penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) memiliki banyak dampak positif sekaligus dampak negatif. Salah satu dampak positif AI dalam pendidikan adalah personalisasi pembelajaran. AI mampu menyesuaikan materi dan metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu setiap mahasiswa. Selain itu, AI juga dapat bertindak sebagai asisten belajar yang cerdas, membantu mahasiswa dalam berbagai tugas seperti menjawab pertanyaan-pertanyaan dan memberikan evaluasi yang lebih akurat.

Salah satu dampak AI yang paling umum adalah kemampuannya mengubah cara berpikir mahasiswa dengan membantu mereka menemukan informasi dengan mudah dan cepat. Keterampilan ini membantu mahasiswa mengedit dan menemukan materi pembelajaran yang memungkinkan mereka belajar lebih efisien.

Teknologi AI mempercepat proses pembelajaran dengan memberikan akses cepat dan luas ke sumber daya pendidikan yang relevan. AI membantu mahasiswa waktu belajar secara lebih efisien dengan menyediakan materi pembelajaran yang relevan dan menyesuaikan kecepatan belajar dengan kebutuhan individu. Di era saat ini, Sebagian besar mahasiswa telah terbiasa dengan hadirnya teknologi AI dan memanfaatkannya dalam berbagai aspek akademis. Sebagai contoh, beberapa

mahasiswa sudah menggunakan AI sebagai alat bantu dalam pengerjaan esai ataupun karya tulis ilmiah.

Penggunaan *Artificial Intelligence* untuk meningkatkan proses pembelajaran sangat membantu mahasiswa dalam mengurangi beberapa kesalahan yang sering kali terjadi. Oleh karena itu, integrasi dan pengembangan AI dalam pendidikan bukan hanya inovasi saja, tetapi juga menjadi langkah besar untuk perbaikan masa depan pendidikan yang lebih baik, dimana dapat mengakui keberagaman dan potensi setiap individu (Eka W et al., 2025).

2.1.2.11 ChatGPT

Kemajuan teknologi yang semakin pesat turut mendorong berkembangnya sistem kecerdasan buatan atau yang biasa dikenal dengan istilah AI (*Artificial Intelligence*). *Artificial Intelligence* merupakan teknologi masa kini yang muncul sebagai teknologi revolusioner atau dikenal dengan sebutan Revolusi Industri 4.0. AI mampu belajar dari data dan melakukan tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia seperti cara belajar, melakukan penalaran, mengambil keputusan, dan mengoreksi diri (Devianto & dwiasnati, 2020). Berkat kemampuannya dalam mengembangkan sistem kecerdasan, saat ini AI telah diaplikasikan di berbagai bidang (Oktradiksa et al., 2021). Salah satu teknologi AI yang semakin banyak diaplikasikan dan dimanfaatkan adalah *Chat GPT (Generate Pre-trained Transformer)*.

Chat GPT merupakan salah satu aplikasi AI yang berfungsi melakukan interaksi dalam percakapan berbasis teks (Santhosh, 2023). Sistem *chat bot* berbasis

AI ini sangat bermanfaat karena dapat menjadi terobosan teknologi pemrosesan bahasa yang dapat menganalisis dan meningkatkan kemampuan menulis. Fitur utama dalam *ChatGPT* adalah kemampuannya untuk menghasilkan teks analitis yang dapat membantu dalam beberapa tugas seperti membuat konten tertulis. Kemampuannya dalam memahami bahasa yang kompleks mampu memberikan kesan yang menarik bagi penggunanya. Dengan kapasitas yang dimiliki oleh *ChatGPT*, secara umum target pengguna dapat mencakup individu dari berbagai usia, latar belakang pendidikan, jenis pekerjaan, dan minat. Penggunaan individu mengakses *Chat GPT* untuk tujuan hiburan atau pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran pemanfaatan *Chat GPT* dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan proses pembelajaran dengan menyediakan akses ke informasi dan materi yang lebih luas dan lebih mudah dipahami (Arifdarma, 2023). Dengan sumber informasi yang luas maka *Chat GPT* akan sangat membantu dalam menemukan referensi yang relevan, sehingga waktu yang dibutuhkan untuk pengerjaan tugas akan menjadi lebih singkat, ini adalah salah satu dari banyak alasan mengapa *Chat GPT* sangat populer dan banyak dibahas di media sosial serta diminari oleh berbagai kalangan.

ChatGPT (Generate Pre-Training Transformer) adalah semua sistem kecerdasan buatan AI yang memiliki fungsi untuk berhubungan atau berinteraksi dalam percakapan berbasis teks. Cara penggunaannya terbilang cukup mudah, anda dapat memulainya dengan menginput satu atau beberapa pertanyaan dan

kemudian AI akan membagikan jawaban yang relevan. Selain itu, *ChatGPT* juga dilengkapi kemampuan lain, yaitu dapat memperbaiki jawaban mereka yang kurang akurat.

Menurut Wahid Suharmawan (2023), ada beberapa fungsi-fungsi *ChatGPT* sebagai berikut:

1. *ChatGPT* bisa dimanfaatkan untuk bermacam-macam keperluan, seperti menerjemahkan bahasa, membuat teks orisinal, membantu pekerjaan programmer dalam menyelesaikan masalah code, menjelaskan ulang konsep dengan bentuk sederhana, membuat draft atau bahkan outline artikel, dan kemampuan lain yang bisa meringankan pekerjaan penggunanya.
2. Dapat membantu pekerjaan *costumer service*, dunia bisnis saat ini sudah banyak menggunakan *ChatGPT* untuk melayani pelanggannya. Mereka akan menggabungkan aplikasi customer service milik perusahaan dengan *OpenAI*.
3. Memberikan rekomendasi atau saran *ChatGPT* juga dapat membagikan saran ataupun rekomendasi mengenai film terbaru, *outfit*, ataupun tempat makan terdekat yang bisa dikunjungi kapan saja. Teknologi *AI* akan membagikan serta meninjau preferensi serta kebutuhan para penggunanya.
4. Meningkatkan produktivitas, *ChatGPT* yang digunakan dengan maksimal dapat meningkatkan produktivitas penggunanya. Hal ini dikarenakan sistem *AI* membagikan semua informasi serta jawaban yang akan dibutuhkan oleh pengguna dalam hitungan detik saja.

5. Membantu bidang pendidikan, *ChatGPT* juga dapat digunakan di dalam dunia pendidikan. Khusus untuk guru dan siswa dapat mengakses bermacam informasi dengan bantuan teknologi kecerdasan buatan ini. Contohnya seperti menjawab soal matematika.
6. Melakukan percakapan, fungsi dari *ChatGPT* selanjutnya yang tidak kalah menarik adalah dapat melakukan percakapan otomatis. Pengguna dapat memulai untuk mengajukan berbagai macam pertanyaan, kemudian *AI* akan menjawab seperti percakapan dengan manusia.
7. Menyediakan berbagai macam informasi, pengguna bisa menemukan berbagai jenis informasi dengan mudah melalui teknologi *AI*. Anda bisa mengajukan pertanyaan dan *AI* akan membagikan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang sesuai. Namun, diketahui bahwa informasi yang *AI* bagikan hingga 2021 saja. Hal ini berarti pengguna tidak mendapatkan informasi terbaru, seperti perkiraan harga asset ataupun prediksi cuaca.

2.1.2.1 Karakteristik *ChatGPT* Sebagai Media Komunikasi

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan melahirkan bentuk media komunikasi baru yang memungkinkan terjadinya interaksi antara manusia dan mesin secara langsung. Salah satu wujud media komunikasi digital tersebut adalah *ChatGPT*, yang dalam praktiknya dimanfaatkan sebagai sarana pertukaran informasi berbasis teks. Sari & Lestari (2023) menjelaskan bahwa memahami bagaimana *ChatGPT* bekerja dalam konteks komunikasi, penting untuk melihat

karakteristik-karakteristiknya, termasuk kelebihan dan keterbatasan yang dimilikinya. Adapun karakteristik menurut Sari & Lestari (2023), sebagai berikut:

1. Media komunikasi interaksi berbasis teks.
2. Menyajikan informasi secara kontekstual dan adaptif.
3. Mempermudah komunikasi informasi yang kompleks.
4. Bersifat cepat dan fleksibel dalam penyampaian pesan.
5. Memiliki keterbatasan sebagai komunikator

2.1.2.2 *ChatGPT* dalam Konteks Akademik Mahasiswa

ChatGPT muncul sebagai alat berbasis kecerdasan buatan (AI) yang semakin banyak dimanfaatkan oleh mahasiswa dalam kegiatan akademik. *ChatGPT* bukan hanya sekedar alat untuk mencari jawaban cepat, tetapi juga berperan dalam berbagai aktivitas akademik seperti Menyusun karya ilmiah, menyelesaikan tugas kuliah, meningkatkan keterampilan menulis, serta mendukung pembelajaran mandiri mahasiswa.

Penggunaan *ChatGPT* dalam pendidikan tinggi terus menunjukkan peningkatan, terutama karena teknologi ini mendukung aktivitas belajar mandiri melalui interaksi yang cepat dan fleksibel. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Gray, Nemen, dan Edem (2025) penggunaan *ChatGPT* terbukti meningkat karena keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran ketika mereka mengalami kesulitan memahami materi. Temuan nasional dari Sari & Dewi (2024) juga menunjukkan bahwa mahasiswa menggunakan *ChatGPT* sebagai media pendukung pemahaman konsep ketika mereka mengalami hambatan dalam pembelajaran. Hal

ini menguatkan bahwa *ChatGPT* berfungsi tidak hanya sebagai alat pencarian informasi, tetapi juga sebagai pendamping belajar yang dapat memperkaya pengalaman akademik mahasiswa.

Fenomena saat ini menunjukkan bahwa banyak mahasiswa menggunakan *ChatGPT* sebagai alat bantu utama dalam menyelesaikan tugas akademik. Dalam beberapa kasus, *ChatGPT* tidak hanya digunakan sebagai sumber referensi awal, tetapi juga sebagai penyedia jawaban langsung. Kondisi ini menimbulkan pertanyaan mengenai sejauh mana penggunaan *ChatGPT* memengaruhi motivasi belajar mahasiswa, khususnya motivasi intrinsik untuk belajar mandiri. Apakah *ChatGPT* mampu meningkatkan motivasi belajar dengan memberikan kemudahan dan kejelasan materi, atau justru menurunkannya karena mahasiswa menjadi kurang berusaha secara mandiri (Wardah T.W et al., 2025).

Saat ini, banyak mahasiswa menggunakan *ChatGPT* sebagai bantuan utama dalam menyelesaikan tugas mereka. Meski demikian, masih sedikit penelitian yang menyelidiki sejauh mana penggunaan *ChatGPT* dalam menyelesaikan tugas memengaruhi motivasi belajar mahasiswa. Hal ini penting diketahui agar lembaga pendidikan bisa mengembangkan strategi pembelajaran yang seimbang, antara manfaat teknologi dan pembentukan karakter belajar mahasiswa (Wardah T.W et al., 2025).

2.1.3 Kerangka Teoritis

2.1.3.1 Social Information Processing (Joseph Walther 1996)

Teori *Social Information Processing* (SIP) adalah kerangka teoritis yang dikembangkan oleh Joseph Walther pada tahun 1996 untuk memahami bagaimana individu memproses informasi sosial melalui komunikasi online (Aqilatul M.K et al., 2024). Teori ini menekankan bahwa komunikasi online membutuhkan waktu lebih lama untuk membangun kedekatan dan keintiman dibandingkan dengan komunikasi tatap muka (Em Griffin et al., 2023). Dalam konteks SIP, individu dihadapkan pada keterbatasan ekspresi emosi dan *nonverbal cues* melalui media digital, sehingga proses pembentukan hubungan sosial memerlukan waktu yang lebih panjang.

Salah satu konsep kunci dalam Teori *Social Information Processing* (SIP) adalah nilai jaminan (*warranting value*), yang mengacu pada keyakinan individu terhadap kebenaran informasi yang ditemukan secara *online*. Informasi yang sulit untuk dimanipulasi oleh pengguna dianggap memiliki nilai jaminan yang tinggi, sementara informasi yang mudah dimanipulasi memiliki nilai jaminan yang rendah. Hal ini memengaruhi bagaimana individu memproses dan mempercayai informasi yang ditemukan dalam lingkungan online.

Teori *Social Information Processing* (SIP) juga menyoroti perbedaan antara interaksi *online* dan *offline* dalam konteks pembentukan hubungan sosial. Interaksi *online* cenderung lebih terfokus pada teks dan informasi yang dapat dikontrol, sementara interaksi *offline* melibatkan lebih banyak aspek *nonverbal* dan *emosional*. Perkembangan teknologi terbaru, seperti media sosial dan aplikasi

online, juga memengaruhi dinamika komunikasi dan pembentukan hubungan sosial dalam era digital (Griffin et al., 2023). Dengan demikian, Teori *Social Information Processing* memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana komunikasi *online* memengaruhi interaksi sosial dan pembentukan kedekatan antarindividu dalam konteks digital, serta pentingnya waktu, nilai jaminan, dan perbedaan antara interaksi *online* dan *offline* dalam proses tersebut.

SIP berkaitan dengan “Teori Manajemen Kesan” atau “*Impression Management*.” Pada awalnya *impression management* hanya berfokus pada hubungan tatap muka saja. Namun, pada perkembangannya, teori ini juga mulai diterapkan pada pengembangan hubungan *online*. West dan Turner mengemukakan bahwa pada tahun 2006, Ellison, Heino, dan Gibbs mengungkap tiga jenis perilaku presentasi diri yang berhasil diidentifikasi dalam komunikasi online yaitu diri sebenarnya (*actual self*) atau atribut individu, diri ideal (*ideal self*) atau atribut ideal yang dimiliki individu, dan diri seharusnya (*ought self*) atau atribut yang harus dimiliki individu. Tiga unsur ini penting dalam pengelolaan kesan atau identitas, baik dalam hubungan tatap muka maupun *online*.

Mengacu pada uraian sebelumnya, hubungan online berpotensi menjadi *ekspresif* dan intim. Interaksi yang terjalin melalui media digital memungkinkan individu untuk saling berbagi perasaan, pengalaman, serta membangun kedekatan emosional. Seiring dengan intensitas komunikasi yang terus berlangsung, hubungan tersebut tidak hanya bersifat sementara, tetapi juga berpotensi berkembang menjadi hubungan jangka panjang. SIP yang diperkenalkan oleh Joseph Walther ini berorientasi pada pengelolaan identitas dalam hubungan *online* dan bagaimana

perubahan hubungan antar individu menjadi lebih intim. West dan Turner mengemukakan tiga asumsi berikut untuk memahami lebih lanjut tentang *Social Information Processing* (SIP):

1. Komunikasi termediasi komputer memberikan kesempatan unik bagi individu untuk berhubungan dengan individu yang lain;
2. Komunikator *online* termotivasi untuk membangun kesan yang menguntungkan mengenai diri mereka kepada individu yang lain; dan
3. Hubungan antarpribadi *online* membutuhkan waktu yang lebih panjang dan pesan yang lebih banyak untuk mencapai tingkat kesetaraan dan keintiman sebagaimana dalam hubungan antarpribadi tatap muka.

Asumsi pertama yang dikemukakan West & Turner mengenai SIP adalah hubungan antarpribadi dapat dibangun melalui komunikasi termediasi komputer atau *computer-mediated communication (CMC)*. *CMC* didefinisikan sebagai kajian tentang hubungan antara komunikasi manusia dengan teknologi yang berkaitan dengan proses melihat, menafsirkan, dan bertukar informasi melalui jaringan besar sistem telekomunikasi. *CMC* mempunyai sistem yang sangat luas dan berbasis teks, misalnya SMS dan surel. *CMC* dapat terjadi dalam dua kondisi yakni komunikasi sinkron (*synchronous communication*) dan komunikasi tidak sinkron (*asynchronous communication*). Komunikasi tidak sinkron terjadi saat pengirim dan penerima online secara bersamaan. SIP mengakomodir pula kehadiran media sosial seperti Facebook, Twitter, LinkedIn dan lain sebagainya yang diyakini telah digunakan oleh banyak orang untuk membangun hubungan. Dengan *CMC*,

hubungan dapat dibangun dengan individu lain yang jaraknya sangat jauh sekalipun.

Asumsi kedua SIP adalah pelaku hubungan *online* termotivasi menampilkan kesan yang baik tentang diri mereka. Dalam hubungan *online*, individu cenderung menampakkan dirinya kepada orang lain melalui hal-hal positif. West & Turner mengemukakan hasil riset Walther dan timnya pada tahun 2008 bahwa semakin banyak teman sosial media yang dimiliki individu, pengelolaan kesan menjadi amat penting agar individu dipandang lebih menarik. Temuan riset yang dilakukan oleh Bryant, Marmo, dan Ramirez pada tahun 2011 menunjukkan bahwa situs jejaring sosial dipenuhi dengan orang-orang yang ingin menunjukkan dirinya yang berbeda kepada orang lain. Bukan itu saja, asumsi ini didukung pula dengan riset lainnya yang dilakukan oleh Utz & Beukeboom tahun 2011 bahwa dalam hubungan romantis, seseorang dapat menampilkan hubungannya kepada orang lain melalui opsi status hubungan, foto bersama pasangan, dan banyak lagi.

Asumsi ketiga SIP adalah perkembangan hubungan sangat ditentukan oleh tingkat pertukaran dan akumulasi informasi. Asumsi ini mencerminkan pendapat Walther bahwa hubungan *online* mempunyai peluang menjadi intim seperti halnya dalam hubungan tatap muka. Untuk menjelaskan bagaimana kedekatan tersebut dalam komunikasi berbasis komputer, *Social Information Processing Theory* menguraikan sejumlah konsep utama yang menggambarkan proses dan mekanisme perkembangan hubungan interpersonal secara digital.

Adapun konsep – konsep utama dari Social Information Theory:

1. Keterbatasan Isyarat (*Cues Filtered Out*)

Dalam *Social Information Processing Theory* yang dikemukakan oleh Joseph Walther, konsep *cues filtered out* mengacu pada kondisi di mana komunikasi berbasis komputer memiliki keterbatasan karena tidak menyertakan isyarat nonverbal seperti ekspresi wajah, kontak mata, intonasi suara, maupun gerak tubuh. Keterbatasan tersebut menyebabkan interaksi pada tahap awal cenderung kurang bersifat personal dan lebih difokuskan pada pertukaran informasi daripada pembentukan hubungan sosial. Meskipun demikian, Joseph Walther menegaskan bahwa kondisi ini tidak menjadikan komunikasi digital tidak efektif, melainkan hanya mengubah cara individu dalam menafsirkan pesan serta membangun hubungan interpersonal dan komunikasi digital mahasiswa dalam menggunakan *ChatGPT*.

2. Adaptasi Komunikasi (*Adaptation*)

Konsep adaptasi menjelaskan bahwa individu secara aktif menyesuaikan cara berkomunikasi guna mengatasi keterbatasan yang terdapat dalam media berbasis komputer. Ketika isyarat nonverbal tidak dapat digunakan, pengguna cenderung menggantikannya melalui berbagai bentuk simbolik, seperti penggunaan emoji, tanda baca tertentu, pemilihan kata yang lebih ekspresif, serta gaya bahasa yang mampu merepresentasikan emosi dan maksud secara lebih jelas. Proses adaptasi ini menunjukkan bahwa komunikasi digital pada mahasiswa tetap memiliki dimensi sosial dan emosional meskipun dilakukan melalui teks.

3. Pembentukan Kesan (*Impression Formation*)

Pembentukan kesan dalam komunikasi berbasis komputer berlangsung ketika individu berupaya memahami karakter atau “kepribadian” lawan bicara hanya berdasarkan informasi terbatas yang terdapat dalam pesan teks. Ketiadaan isyarat nonverbal mendorong individu untuk mengandalkan unsur-unsur kecil seperti pemilihan kata, gaya bahasa, serta kecepatan dalam memberikan respons sebagai dasar dalam membentuk persepsi. Proses ini umumnya melibatkan penafsiran yang bersifat subjektif, yang dapat ditentukan oleh pengalaman, ekspektasi, serta asumsi pribadi masing-masing individu dan komunikasi digital mahasiswa dalam *ChatGPT*.

4. Pengelolaan Kesan (*Impresssion Management*)

Pengelolaan kesan mengacu pada kemampuan individu dalam mengatur bagaimana dirinya ingin dipandang dalam komunikasi digital. Berbeda dengan interaksi tatap muka yang berlangsung secara spontan, komunikasi berbasis teks memberikan ruang bagi individu untuk menyusun, meninjau, serta menyempurnakan pesan sebelum disampaikan. Kondisi ini memungkinkan mahasiswa menampilkan citra diri yang lebih ideal dan terkendali. Dalam perspektif *Social Information Processing Theory*, pengelolaan kesan menjadi aspek penting karena berperan dalam memengaruhi kualitas interaksi serta persepsi yang terbentuk antarindividu.

5. Interaksi Hiperpersonal (*Hyperpersonal Interaction*)

Konsep *hyperpersonal interaction* merupakan salah satu kontribusi penting dalam *Social Information Processing Theory* yang menjelaskan

bahwa komunikasi digital berpotensi menghasilkan hubungan yang lebih intim dibandingkan interaksi tatap muka. Kondisi ini terjadi individu memiliki tingkat kontrol yang lebih tinggi dalam menyusun dan menyampaikan pesan, sehingga cenderung menampilkan aspek terbaik dari dirinya. Di sisi lain, keterbatasan informasi yang diterima membuat penerima pesan sering kali membentuk persepsi yang lebih positif atau bahkan mengidealisasi lawan bicaranya. Perpaduan antara selektivitas dalam penyampaian pesan dan kecenderungan idealisasi tersebut pada akhirnya dapat menciptakan kedekatan emosional yang lebih kuat dalam hubungan yang terjalin.

2.2 Kerangka Pemikiran

Secara umum, kerangka pemikiran merupakan alur beripikir sistematis yang digunakan peneliti sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan penelitian. Kerangka ini disusun berdasarkan landasan teori yang relevan dengan fenomena yang diteliti, sehingga dapat memberikan arah yang jelas dalam proses analisis dan pemecahan masalah penelitian. Oleh karena itu, kerangka pemikiran harus memiliki keterkaitan konseptual yang kuat dengan fokus penelitian serta mampu membantu peneliti dalam memahami, menguraikan, dan menjelaskan fenomena yang dikaji secara ilmiah.

Penelitian ini diangkat dari fenomena meningkatnya kecerdasan buatan, khususnya *ChatGPT*, dalam aktivitas akademik mahasiswa. Dalam konteks pembelajaran digital, *ChatGPT* tidak hanya digunakan sebagai alat bantu teknik,

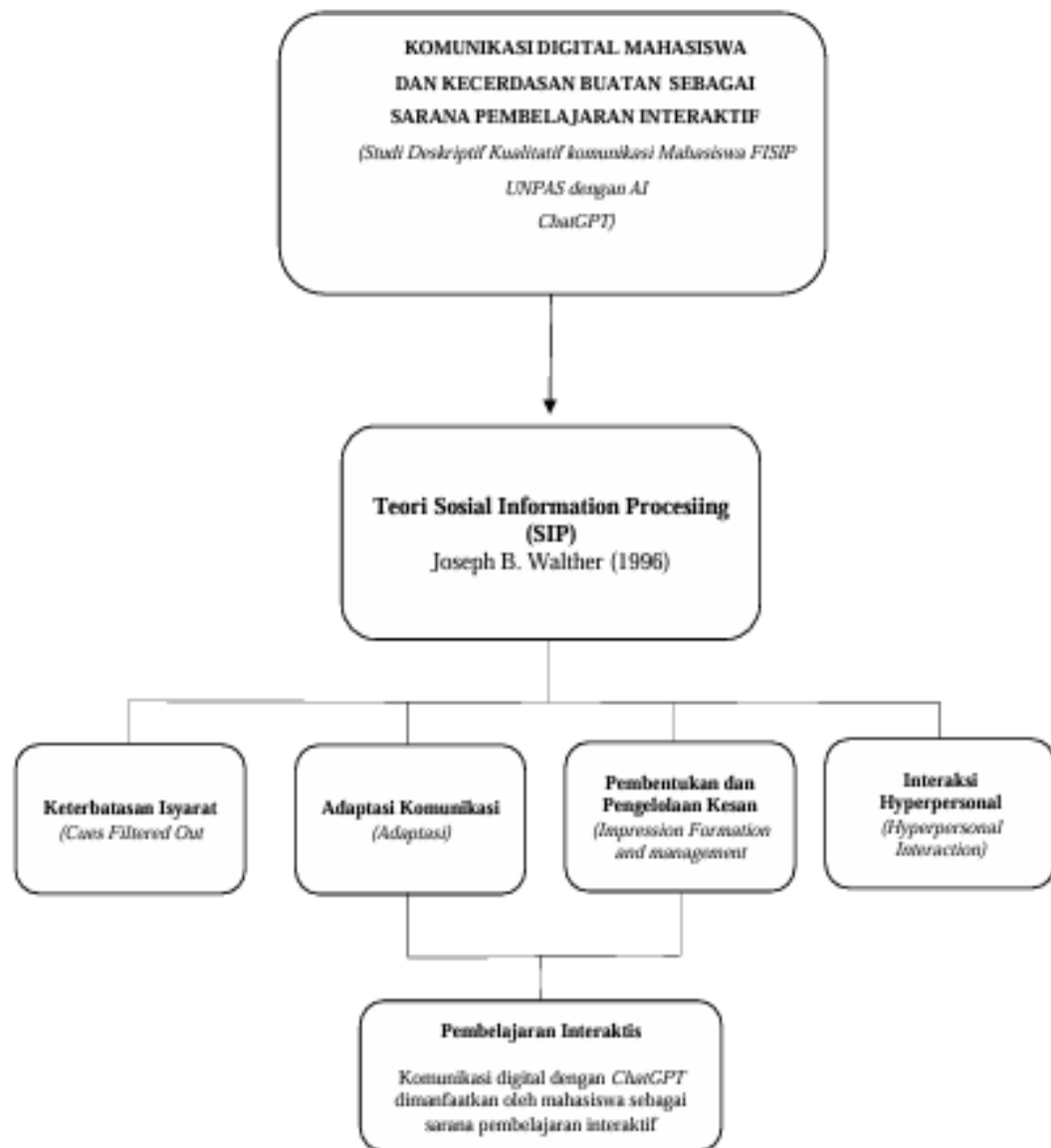
tetapi juga diposisikan oleh mahasiswa sebagai mitra belajar dalam memahami materi, Menyusun tugas, dan mencari referensi awal. Fenomena ini menarik untuk dikaji karena menunjukkan adanya proses interaksi dan pemaknaan antara mahasiswa sebagai pengguna dengan AI sebagai media komunikasi digital.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan fokus pada pengalaman subjektif mahasiswa dalam berinteraksi dengan AI ChatGPT. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam bagaimana mahasiswa memaknai penggunaan ChatGPT dalam proses pembelajaran, termasuk motif penggunaan, bentuk interaksi, serta dampak yang dirasakan terhadap aktivitas akademik mereka. Melalui pendekatan ini, penelitian tidak hanya melihat penggunaan AI dari sisi fungsional, tetapi juga dari sisi pengalaman dan makna yang dibangun oleh mahasiswa.

Landasan teoretis utama dalam penelitian ini adalah *Social Information Processing Theory* (SIP) yang dikemukakan oleh Joseph B. Walther. Teori ini menekankan bahwa komunikasi yang dimediasi oleh komputer berlangsung secara bertahap dan memungkinkan individu untuk tetap membangun pemahaman serta makna meskipun tanpa kehadiran isyarat nonverbal.

Kerangka pemikiran penelitian ini menempatkan interaksi mahasiswa dengan AI ChatGPT sebagai proses komunikasi digital yang bermakna. Teori *Social Information Processing* digunakan untuk menjelaskan bagaimana komunikasi yang dimediasi oleh komputer memungkinkan mahasiswa membangun pemahaman dan makna melalui interaksi berbasis teks. Kerangka pemikiran ini diharapkan dapat membantu peneliti dalam memahami secara komprehensif

mengenai komunikasi digital mahasiswa dengan ChatGPT sebagai sarana pembelajaran interaktif.



Gambar 2.2
Kerangka Pemikiran
Sumber: Hasil Olahan Penelitian (2026)