

PENGARUH PERSEPSI TENTANG CHARACTER ARTIFICIAL INTELLIGENCE TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL INDIVIDU DEWASA MUDA

Kyara Nathashia¹, Meike Kurniawati²

^{1,2}Program Studi Psikologi Universitas Tarumanagara

[¹kyara.705220148@stu.untar.ac.id](mailto:kyara.705220148@stu.untar.ac.id), [²meikek@fpsi.untar.ac.id](mailto:meikek@fpsi.untar.ac.id)

ABSTRACT

Technology continues to evolve rapidly, with Artificial Intelligence (AI) becoming increasingly utilized across various sectors. Currently, AI technology has permeated the sphere of human social interaction, functioning as companions or partners, typically manifested through chatbot-based conversational applications. The progression of time, culture, and technology presents new challenges for the development of social skills in young adults. Given the prevalence of AI-based chatbot applications, this study aims to explore the role of young adults' perceptions of Character Artificial Intelligence on their social skills. This research utilized a quantitative method employing simple regression data analysis techniques. The findings indicate that young adults' perceptions of Character Artificial Intelligence contribute positively and significantly, accounting for 9.9% of the variance in social skills.

Keywords: *character artificial intelligence, young adults, social skills, perception*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi terus berlangsung dengan pesat, di mana salah satu teknologi yang pemanfaatannya semakin meluas di berbagai bidang adalah *Artificial Intelligence* (AI). Saat ini, teknologi AI telah merambah ke dalam ruang interaksi sosial manusia, salah satunya berperan sebagai sahabat atau bahkan pasangan. Kehadiran teknologi AI sebagai teman atau pasangan ini umumnya diwujudkan dalam bentuk aplikasi percakapan berbasis *chatbot*. Perubahan zaman, budaya, serta kemajuan teknologi menghadirkan tantangan baru dalam pengembangan keterampilan sosial, khususnya bagi individu dewasa muda. Melihat maraknya penggunaan aplikasi *chatbot* berbasis AI, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana pengaruh persepsi individu dewasa muda mengenai *Character Artificial Intelligence* terhadap keterampilan sosial mereka. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan teknik analisis data regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang positif dan signifikan dari persepsi individu terhadap *Character Artificial Intelligence* sebesar 9,9% terhadap keterampilan sosial.

Kata Kunci: *character artificial intelligence*, dewasa muda keterampilan sosial, persepsi

A. Pendahuluan

Di era digital saat ini, teknologi telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dan hampir menyentuh setiap aspek kehidupan manusia. Salah satu bentuk teknologi yang perkembangannya dimanfaatkan secara luas dalam berbagai bidang kehidupan adalah *Artificial Intelligence* atau yang biasa disingkat AI (Sano & Yamada, 2022). Sejarah mencatat tahun 1955 sebagai titik awal kemunculan *Artificial Intelligence*, di mana sistem AI pertama yang diberi nama *Logic Theorist* dirancang oleh Allen Newell dan Herbert A. Simon, serta diimplementasikan di Carnegie Mellon University. Sistem kecerdasan buatan ini berhasil membuktikan hampir 40 teorema dari monografi fundamental *Principia Mathematica* (Flasiński, 2016).

Mendefinisikan *Artificial Intelligence* secara jelas merupakan tantangan tersendiri karena teknologi ini merupakan peniruan atau simulasi dari sesuatu yang belum sepenuhnya dipahami, yakni kecerdasan manusia itu sendiri (Sheikh et al., 2023). Dalam definisi yang paling luas, AI sering disamakan dengan algoritma. Definisi

lain menyebutkan bahwa AI adalah peniruan kecerdasan yang melekat pada manusia oleh komputer. Secara umum, AI didefinisikan sebagai teknologi yang memungkinkan mesin untuk meniru berbagai keterampilan kompleks yang dimiliki manusia. Menurut pandangan Calo (2017), AI paling tepat dipahami sebagai sekumpulan teknik yang bertujuan untuk mendekati beberapa aspek kognisi manusia dengan menggunakan mesin.

Berbagai macam teknik dalam *Artificial Intelligence* telah dipelajari dan diterapkan hingga saat ini. Sebagian besar teknologi AI masa kini berakar dari sekumpulan teknik tertentu yang secara kolektif dikenal sebagai pembelajaran mesin atau *machine learning* (ML). *Machine learning* merujuk pada kapasitas suatu sistem untuk meningkatkan kinerjanya dalam menyelesaikan tugas seiring berjalannya waktu. Dengan kata lain, AI adalah istilah umum yang mencakup berbagai teknik berbeda, yang menekankan pendekatan seperti *deep learning* dalam *machine learning* dan memanfaatkan struktur berlapis untuk

mengekstraksi fitur dari dataset besar demi menyelesaikan tugas-tugas praktis (Calo, 2017).

Menurut Searle (1980, dalam Flasiński, 2016), pandangan terhadap AI dapat dibagi menjadi dua kelompok dasar. Pertama adalah kecerdasan buatan lemah (*weak Artificial Intelligence*), yang memperlakukan AI sebagai perangkat yang nyaman untuk menguji hipotesis tentang otak dan proses mental, serta untuk mensimulasikan kerja otak. Kedua adalah kecerdasan buatan kuat (*strong Artificial Intelligence*), yang menganggap bahwa AI yang diprogram dengan benar adalah setara dengan otak manusia beserta aktivitas mentalnya.

Kecerdasan buatan terbukti membawa manfaat yang luar biasa dalam kehidupan manusia, salah satunya adalah meningkatkan kinerja individu di tempat kerja. Penggunaan AI menjadi sangat penting karena dapat membantu menilai situasi umum yang ada dalam pekerjaan, mengidentifikasi masalah yang mungkin terkait, serta menunjukkan tindakan pencegahan dan solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada (Nadimpalli, 2017). Lukman et al. (2024) juga mengungkapkan bahwa

AI memiliki kemampuan untuk menyelesaikan berbagai macam tugas yang pada umumnya membutuhkan kecerdasan manusia, seperti belajar, berpikir, dan memecahkan masalah.

Teknologi *Artificial Intelligence* kini menjadi hal yang sangat krusial dalam mendukung setiap kegiatan manusia. Teknologi ini tidak hanya terbatas pada penggunaan yang bersifat teknis dan rumit, tetapi juga telah memasuki ruang interaksi sosial dengan manusia. Salah satu bentuknya adalah peran AI sebagai teman atau pasangan melalui percakapan yang natural serta adaptif mengikuti selera masing-masing individu. Teknologi AI sebagai teman atau pasangan ini hadir dalam bentuk aplikasi berbasis *chatbot Artificial Intelligence* atau percakapan.

Perkembangan zaman, budaya, dan teknologi digital membawa banyak tantangan baru bagi pengembangan keterampilan sosial individu dewasa muda. Maraknya aplikasi media sosial yang menawarkan pengalaman menarik menjadikan individu memiliki ketergantungan pada teknologi. Akibatnya, interaksi sosial dalam kehidupan nyata mulai berkurang,

yang berisiko mengurangi keterampilan sosial yang dimiliki individu, terutama pada kelompok dewasa muda (Goro & Harahap, 2025). Sebagai makhluk sosial, manusia diharapkan selalu memiliki keterampilan sosial yang mumpuni. Namun, individu dewasa muda sering kali menghadapi tantangan besar mengelola serta mengembangkan keterampilan sosial mereka.

Ningsih (2024) menjelaskan keterampilan sosial mencakup kemampuan individu untuk berinteraksi secara efektif dengan individu lain dalam konteks sosial. Kemampuan ini memungkinkan individu untuk dapat bekerja sama dalam kelompok. Memiliki keterampilan sosial yang baik akan sangat berperan dalam kehidupan masing-masing manusia, baik dalam hubungan pribadi maupun profesional. Keterampilan sosial penting dalam semua bidang aktivitas manusia, sehingga dapat dianggap sebagai salah satu ukuran utama dari kompetensi sosial. Ada pula yang mendefinisikan keterampilan sosial sebagai kemampuan intrapersonal (pemahaman diri, harga diri, regulasi diri) dan interpersonal (Jurevičienė et al., 2012).

Faktor yang memengaruhi keberhasilan keterampilan sosial menurut Schneider dalam Damanik & Setiawan (2016) meliputi: memiliki pemahaman terkait pikiran, emosi, serta tujuan orang lain; mampu mengungkapkan emosi positif dan mengendalikan emosi negatif dengan tepat; serta memiliki kemampuan untuk membuat penilaian moral yang matang untuk membimbing tindakan sosial. Individu yang memiliki keterampilan sosial cenderung menunjukkan sikap proaktif dan prososial. Individu dengan keterampilan sosial mampu menjalin interaksi yang seimbang (Cillessen & Bellmore, 2004). Sebaliknya, individu dengan keterampilan sosial rendah akan mengalami kesulitan dalam beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan situasi sosial atau lingkungan yang berbeda.

Berdasarkan data dari situs web Character.ai, pengguna aplikasi *Character Artificial Intelligence* didominasi oleh kelompok usia muda. Sekitar 53,29% pengguna aplikasi ini berusia antara 18 hingga 24 tahun, sementara 36,55% lainnya berada dalam rentang usia 25 hingga 44 tahun. Mayoritas pengguna aplikasi ini, sekitar 50%, adalah laki-laki. Data

ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna adalah mereka yang berada pada usia 18 hingga 24 tahun, atau dikenal dengan istilah *emerging adulthood*.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Niu (2024) dengan judul "*Romance and Worries: Artificial Intelligence (AI) Partners and Young Adults' Emotional Relationships*" menyatakan dengan bergantung kepada *Character Artificial Intelligence*, individu dewasa muda dapat mengurangi kecemasan hidup dan memperbanyak kehidupan sosial.

Berdasarkan pengamatan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peranan teknologi serta mengetahui pengaruh persepsi individu dewasa muda tentang *Character Artificial Intelligence* terhadap keterampilan sosial. Penelitian ini juga akan melakukan analisis terhadap berbagai karakteristik partisipan, seperti usia, jenis kelamin, dan durasi interaksi dengan *Character Artificial Intelligence*, untuk melihat korelasinya dengan persepsi individu tentang *Character Artificial Intelligence* terhadap keterampilan sosial.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode regresi melalui SPSS untuk mengidentifikasi pengaruh antar variabel. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 237 partisipan. Teknik pengambilan sampel (*sampling*) yang digunakan adalah teknik *purposive random sampling*. Teknik ini merupakan metode pengambilan sampel yang dilakukan dengan menetapkan kriteria spesifik yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Proses pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner dalam bentuk *Google Form* yang disebarluaskan melalui media sosial. Data responden yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data yang meliputi uji deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil statistik deskriptif, variabel *Character Artificial Intelligence* memiliki nilai rata-rata (mean) sebesar 2,89 dengan standar deviasi 0,770. Nilai ini berada sedikit di bawah mean hipotetik (3,00), yang menunjukkan bahwa persepsi individu terhadap karakter AI berada pada

kategori sedang ke arah rendah. Hal ini dapat diartikan bahwa partisipan menilai *Character Artificial Intelligence* cukup memiliki kepribadian dan ciri sosial, namun belum sepenuhnya mampu menunjukkan sifat atau perilaku yang menyerupai manusia dalam konteks interaksi sosial.

Data distribusi kategori untuk variabel *Character Artificial Intelligence* adalah sebagai berikut: kategori Rendah sebanyak 35 orang (14,8%), kategori Sedang mendominasi 165 orang (68,6%), dan Tinggi sebanyak 37 orang (15,6%).

Tabel 1 Data Variabel *Character Artificial Intelligence*

Variabel	Min	Maks	Mean	SD
Character AI	1	5	2.89	.77

Tabel 2 Kategori Variabel *Character Artificial Intelligence*

	Frekuensi	Percentase	Kategori
X < 52.93	35	14,8%	Rendah
52.93 < X < 91.45	165	68,6%	Sedang
X > 91.45	37	15,6%	Tinggi
Total	237	100%	

Variabel Keterampilan Sosial memiliki nilai rata-rata sebesar 3,40 dengan standar deviasi 0,46. Nilai ini berada di atas *mean* hipotetik (3,00), sehingga dapat dikategorikan sebagai

tingkat sedang ke tinggi. Artinya, individu dewasa muda yang menjadi partisipan penelitian ini memiliki kemampuan sosial yang cukup baik dalam memahami, mengekspresikan, serta mengatur perilaku sosialnya. Distribusi datanya menunjukkan: kategori Rendah 28 orang (11,8%), kategori Sedang 177 orang (74,7%), dan kategori Tinggi 32 orang (13,5%).

Tabel 3 Data Variabel Keterampilan Sosial

Variabel	Min	Maks	Mean	SD
Keterampilan Sosial	2	5	3.40	.460

Tabel 4 Kategori Variabel Keterampilan Sosial

	Frekuensi	Percentase	Kategori
X < 105.67	28	11,8%	Rendah
105.67 < X < 138.81	177	74,7%	Sedang
X > 138.81	32	13,5%	Tinggi
Total	237	100%	

Uji normalitas menggunakan uji One Sample Kolmogorov-Smirnov untuk memastikan bahwa data terdistribusi dengan normal. Uji ini dilakukan pada variabel keterampilan sosial dan pada residual regresi. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data variabel keterampilan sosial terdistribusi normal dengan nilai signifikansi (Sig. Kolmogorov-Smirnov) sebesar 0,052. Karena nilai

signifikansi $> 0,05$, maka asumsi normalitas terpenuhi.

Tabel 5 Uji Normalitas

N	237
AsympSig. (2 tailed)	.052

Berdasarkan hasil uji linearitas diperoleh nilai signifikansi *Linearity* sebesar 0,000 ($p < 0,05$) dan *Deviation from Linearity* sebesar 0,059 ($p > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara persepsi terhadap *Character Artificial Intelligence* dengan Keterampilan Sosial bersifat linier, sehingga analisis regresi linier dapat dilakukan.

Tabel 6 Uji Linearitas

Variabel	<i>Linearity</i> <i>Sig.</i>	Keteran- gan
Character		
AI*Keterampilan Sosial	.000	Linear

Uji regresi dilakukan untuk mengetahui pengaruh persepsi individu tentang *Character Artificial Intelligence* terhadap keterampilan sosial. Berdasarkan hasil uji regresi, diperoleh nilai R Square sebesar .099 yang menunjukkan kontribusi peranan 9.9%. Model regresi ini signifikan ($F=25.845$, $p < .001$). Hasil uji t menunjukkan nilai koefisien B positif (.271) dengan signifikansi $< .001$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima: terdapat pengaruh yang positif dan signifikan

dari persepsi individu dewasa muda tentang *Character Artificial Intelligence* terhadap keterampilan sosial.

Tabel 7 Uji Regresi

R	R Square	F Change	Sig. F Change
.315	.099	25.845	<.001

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang positif dan signifikan sebesar 9,9%. Dengan kata lain, semakin positif persepsi individu tentang *Character Artificial Intelligence* semakin tinggi pula keterampilan sosialnya. Temuan ini mengindikasikan bahwa persepsi individu mengenai AI tidak hanya mencerminkan pemahaman terhadap teknologi, tetapi menunjukkan bentuk adaptasi sosial manusia terhadap media digital yang menyerupai interaksi manusia nyata. Nilai koefisien determinasi rendah menunjukkan persepsi terhadap *Character Artificial Intelligence* memiliki kontribusi terhadap keterampilan sosial, meskipun pengaruh tersebut rendah, karena terdapat faktor seperti kepribadian, regulasi emosi, dan lingkungan sosial individu berinteraksi (Widyastuti, 2011; Kusuma et al., 2021).

Berdasarkan temuan di atas, saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya adalah melibatkan partisipan dari rentang usia yang lebih beragam, seperti remaja dan dewasa madya, agar diperoleh pemahaman lintas generasi mengenai persepsi terhadap *Character Artificial Intelligence*. Selain itu, disarankan adanya penambahan variabel lain, seperti empati, kesepian (*loneliness*), dan regulasi emosi.

Saran yang dapat diberikan yang dapat diberikan untuk individu, terutama individu dewasa muda, adalah agar hasil ini dapat menjadi refleksi untuk menggunakan AI secara sadar dan seimbang. Interaksi dengan AI dapat dimanfaatkan sebagai sarana latihan sosial untuk mengekspresikan diri, melatih empati, dan mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal. Namun, interaksi ini tidak seharusnya mengantikan hubungan sosial yang nyata.

Selain itu, bagi pihak-pihak yang bergerak di bidang pendidikan dan pengembangan teknologi, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk memperkuat literasi digital dan sosial emosional. Lembaga pendidikan diharapkan menanamkan

kesadaran pentingnya keseimbangan antara penggunaan teknologi dan interaksi sosial langsung. Sementara itu, pengembang teknologi dan desainer AI perlu mempertimbangkan aspek etika interaksi sosial dalam perancangan sistem kecerdasan buatan, agar AI tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai media yang aman untuk digunakan serta dimanfaatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bali, M. M. E. I. (2017). Model interaksi sosial dalam mengelaborasi keterampilan sosial. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 4(2)
- Calo, R. (2017). Artificial intelligence policy: a primer and roadmap. *UCDL Rev.*, 51, 399.
- Character AI statistics: User stats, revenue, and growth in 2025.*
- Moxby Blog. (2025, July 6). <https://moxby.com/blog/character-ai-statistics/>
- Cillessen, A. H., & Bellmore, A. D. (2004). Social skills and interpersonal perception in early and middle childhood. *Blackwell handbook of childhood social development*, 355-374.
- Damanik, M. R., & Setiawan, D. (2016). Pengembangan Penilaian Autentik Berbasis Karakter pada Ranah Keterampilan di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan. *JUPIIS: JURNAL PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL*, 8(2), 88–98.

- <https://doi.org/10.24114/jupiis.v8i2.5150>
- Flasiński, M. (2016). *Introduction to artificial intelligence*. Springer.
- Goro, S. F., & Harahap, C. B. (2025). Chatbot Dituntut. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 14(2), 12–20. <https://doi.org/10.21831/dimensia.v14i2.81003>
- Jurevičienė, M., Kaffemanienė, I., & Ruškus, J. (2012). Concept and structural components of social skills. *Baltic Journal of Sport and Health Sciences*, 3(86).
- Kusuma, L., Dimyati, D., & Harun, H. (2021). Perhatian orang tua dalam mendukung keterampilan sosial anak selama pandemi covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 373-491.
- Lukman, L., Agustina, R., & Aisy, R. (2024). Problematika Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Untuk Pembelajaran di Kalangan Mahasiswa Stit Pemalang. *Madaniyah*, 13(2), 242–255. <https://doi.org/10.58410/madaniyah.v13i2.826>
- Nadimpalli, M. (2017). Artificial intelligence risks and benefits. *International Journal of Innovative Research in Science, Engineering and Technology*, 6(6).
- Napitupulu, M. F., & Dalimunte, A. A. (2025). A study of students' perception of character AI in practicing English speaking fluency. *Celtic: A Journal of Culture, English Language Teaching, Literature and Linguistics*, 12(1), 384-404.
- Ningsih, E. P. (2024). Peran interaksi Sosial Dalam pengembangan keterampilan sosial anak usia dini: Studi Kasus di Taman Kanak-Kanak. *Journal of Gemilang*, 1(1). <https://doi.org/10.62872/tpvbw823>
- Sano, S., & Yamada, S. (2022). AI-assisted design concept exploration through character Space Construction. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.819237>
- Sheikh, H., Prins, C., & Schrijvers, E. (2023). AI: definition and background. In *Mission AI: The new system technology* (pp. 15–41). Cham: Springer International Publishing.
- Widyastuti, D. T. (2011). Pelatihan dasar untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar (studi pada sdn 5 Bangsri Jepara) [Skripsi Sarjana tidak dipublikasikan]. Universitas Negeri Semarang.