

SKRIPSI
ANALISIS HYPERREALITAS DALAM INTERAKSI
MANUSIA DENGAN AI PADA FILM “EX MACHINA”

Diajukan kepada Fakultas Psikologi dan Humaniora Universitas Muhammadiyah
Magelang untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu
Komunikasi



Oleh :
FADIL RIZQI PANGESTU
20.0802.0010

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
TAHUN 2024-2025

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan Artificial Intelligence (AI) saat ini berkembang pesat dan semakin banyak diterapkan dalam kehidupan masyarakat, memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan. Pengaruhnya dapat dirasakan baik secara mental maupun fisik. AI sendiri merupakan inovasi yang dirancang oleh manusia agar mesin dapat memiliki kecerdasan dan pengetahuan yang meniru cara berpikir manusia, termasuk dalam hal pembelajaran, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. hingga berinteraksi dengan lingkungan (Masrichah, 2023).

Sejalan dengan perkembangannya yang banyak mengubah dan mempengaruhi kehidupan manusia, artificial intelligence sendiri membawa potensi yang menjanjikan dan juga ancaman kepada kehidupan bermasyarakat. Salah satunya adalah hadirnya bias yang merupakan hasil dari interaksi manusia dengan AI tersebut. Berbagai kekhawatiran etis terkait dengan penggunaan AI, termasuk dalam masalah diskriminasi dan bias yang terjadi dalam sistem AI yang dapat memperburuk kesenjangan sosial (Margaret Mitchel, 2019).

Dalam konteks ini, Computer-Mediated Communication (CMC) menjadi landasan dalam memahami bagaimana interaksi manusia dengan AI terbentuk dan berkembang. CMC awalnya berfokus pada komunikasi yang dimediasi oleh komputer dalam hubungan antarindividu maupun kelompok, tetapi dengan kemajuan kecerdasan buatan, peran komputer kini tidak hanya sebagai media komunikasi, melainkan juga sebagai entitas yang aktif merespons dan mempengaruhi pengguna. Fenomena ini dapat dijelaskan lebih lanjut melalui Social Presence Theory, yang membahas bagaimana manusia membangun hubungan dengan AI dan bagaimana AI dapat menciptakan ilusi kehadiran sosial dalam komunikasi digital.

Social Presence Theory menyoroti bagaimana individu dapat merasakan kehadiran sosial dalam interaksi berbasis teknologi. Dalam komunikasi manusia dengan AI, kehadiran sosial diciptakan melalui respons yang menyerupai pola

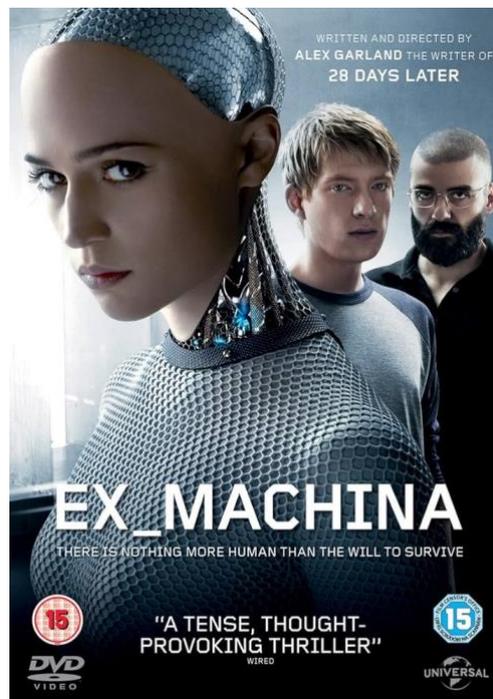
komunikasi manusia, baik melalui teks, suara, maupun ekspresi visual. Hal ini memperkuat persepsi bahwa AI bukan sekadar sistem algoritmik, melainkan entitas yang mampu berinteraksi layaknya manusia dan juga memberikan kesan *antromorphic* yang tinggi kepada manusia yang berinteraksi dengan AI (Goot, 2022)

Teori ini menjadi relevan dalam menganalisis fenomena interaksi manusia dengan AI, terutama dalam konteks penggunaan chatbot, asisten virtual, dan sistem berbasis kecerdasan buatan lainnya. AI yang dirancang dengan mekanisme komunikasi berbasis CMC berpotensi menciptakan hiperrealitas, di mana batas antara interaksi manusia dengan AI dan manusia dengan manusia menjadi semakin kabur. Fenomena ini tidak hanya mempengaruhi cara individu membangun hubungan dengan teknologi, tetapi juga berimplikasi terhadap bagaimana manusia memahami komunikasi dalam era digital.

Di era modern, komunikasi tidak lagi terbatas pada interaksi antar individu dalam masyarakat, tetapi juga melibatkan kecerdasan buatan yang secara fundamental dirancang untuk mendukung berbagai aktivitas manusia. AI tidak hanya digunakan dalam pekerjaan yang bersifat repetitif, tetapi juga dalam tugas yang membutuhkan kreativitas. Integrasi AI dalam kehidupan manusia bahkan dapat memperluas batas kreativitas itu sendiri, memungkinkan terciptanya karya-karya inovatif yang sebelumnya tidak pernah terbayangkan. (Melita Kristianto, 2023). Dengan kemampuannya untuk meniru manusia secara kognitif dan interaksinya dengan manusia, AI sering kali memberikan kesan antropomorfik, yang membuat manusia merasa seperti berinteraksi dengan sesama manusia tanpa menyadari bahwa ia sesungguhnya sedang berinteraksi dengan komputer. (Kim, 2023).

Selain itu, berbagai bias yang berkembang di masyarakat telah banyak direpresentasikan dalam film-film bergenre futuristik, baik yang dirilis sebelum maupun setelah tahun 2000. Salah satu film yang mengangkat isu tersebut adalah *Ex Machina* karya Alex Garland, yang menggambarkan bagaimana fenomena hiperrealitas dapat terjadi pada individu yang berinteraksi dengan Artificial Intelligence dalam jangka waktu tertentu.

Film *Ex Machina* merupakan karya sutradara Alex Garland yang dirilis pada tahun 2015. Film ini mengisahkan Caleb Smith, seorang karyawan perusahaan mesin pencari bernama Bluebook, yang memenangkan sebuah kontes dengan hadiah kunjungan ke kediaman CEO perusahaan tersebut, Nathan Bateman. Nathan tinggal di lokasi yang terpencil dan terisolasi, di mana ia telah menciptakan sebuah humanoid berbasis kecerdasan buatan bernama AVA. AVA telah berhasil melewati Turing test sederhana, dan Nathan bermaksud untuk melakukan pengujian lebih lanjut dengan bantuan Caleb. Uji coba ini bertujuan untuk menilai apakah AVA benar-benar mampu berpikir seperti manusia serta dapat memanfaatkan interaksi sosial demi mencapai tujuannya.



Gambar 1. 1 Poster film Ex Machina

Dalam film ini, pengujian yang dilakukan berkaitan dengan Turing test, sebuah metode evaluasi kecerdasan buatan untuk menentukan apakah AI dapat berpikir secara mandiri berdasarkan data yang telah diinput ke dalam basis pengetahuannya (Patric M, 2020). Namun, alih-alih hanya menguji AI, pengujian tersebut justru menyebabkan pengujian mengalami hiperrealitas, di mana ia merasa sedang berinteraksi dengan manusia alih-alih AI. Hal ini terjadi akibat keterlibatan emosional yang berkembang selama proses interaksi.

Berdasarkan fenomena penerapan AI dalam berbagai aspek kehidupan manusia, penelitian ini mengidentifikasi adanya keterkaitan antara kejadian di dunia nyata dengan representasi yang digambarkan dalam *Ex Machina*. Salah satu fenomena yang muncul adalah kesan antropomorfik yang timbul ketika individu berinteraksi dengan AI, sehingga menciptakan ilusi komunikasi dengan manusia. Oleh karena itu, penulis berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam memahami dampak interaksi manusia dengan AI serta meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai fenomena tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana fenomena hiperrealitas terbentuk dalam interaksi antara manusia dan AI dalam film *Ex Machina*?

1.3. Tujuan Penelitian

Penulis mengadakan penelitian ini agar peneliti mampu untuk mengetahui dan juga menguraikan hal hal berikut ;

1. Menganalisis bagaimana fenomena hiperrealitas terbentuk dalam interaksi antara manusia dan AI, baik secara umum maupun dalam konteks film *Ex Machina*.
2. Mengidentifikasi bentuk-bentuk hiperrealitas yang memengaruhi tindakan Caleb sebelum dan sesudah pelaksanaan Turing test dalam film *Ex Machina*.

1.4. Manfaat Penelitian

Selayaknya sebuah penelitian mampu untuk memberikan manfaat tertentu baik itu kepada peneliti maupun kepada sekitar. Adapun manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut ;

1. Manfaat Akademis

Ketika melakukan penelitian ini penulis mendapatkan manfaat berupa penerapan dan pengaplikasian ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan yang dituangkan kepada sebuah karya ilmiah. Penelitian ini juga diharapkan mampu untuk menjadi sumber informasi kepada semua kalangan yang terkait. Dan juga menambahkan Khazanah

kepuustakaan kepada Fakultas Psikologi dan Humaniora Universitas Muhammadiyah Magelang, terkhusus pada prodi Ilmu Komunikasi

2. Manfaat Praktis

- A. Menambahkan wawasan kepada penulis terkait pengamatan simbol simbol yang digambarkan secara tersirat maupun tersurat di dalam sebuah film
- B. Menambah pengetahuan bagaimana interaksi manusia dengan AI mampu menciptakan dunia tersendiri yang dirasakan secara nyata oleh manusia sehingga mengubah bagaimana prespektif manusia memandang dunia.
- C. Menjadikan penelitian ini bahan dan juga referensi untuk penelitian penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur, yang mengharuskan penulis untuk mencari dan mengidentifikasi studi yang relevan dengan topik penelitian. Proses ini mencakup penelusuran artikel dan jurnal ilmiah yang membahas interaksi antara manusia dan AI serta berbagai bentuk hyperrealitas yang dapat muncul dalam interaksi tersebut. Untuk memperoleh sumber yang sesuai, penulis menggunakan kata kunci seperti “Artificial Intelligence”, “Hyperrealitas”, dan “Interaksi” dalam pengumpulan serta analisis konten dari berbagai temuan yang tercantum dalam artikel berikut.

Penelitian yang pertama berjudul “Dampak Interaksi Manusia Dengan Robot Dalam Novel Life Hack Karya June Perry” ditulis oleh Delfa Mahsa Hustaqoria, Keisya Ayu Maharani, dan Eva Dwi Kurniawan yang dipublish pada bulan Maret 2024, penelitian ini disusun menggunakan metode analisis hermeutika yang terdapat dalam novel Life Hack karya June Perry dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Dan di dalam penelitian itu dapat ditarik kesimpulan bahwa Pada program yang lebih *Advance* AI bisa menunjukkan sifat seperti manusia dan sedikit banyak akan mempengaruhi perilaku manusia terhadap AI tersebut, baik itu merasa terganggu dengan keberadaannya, atau merasa terbantu dengan keberadaan AI tersebut.

Penelitian kedua berjudul “Source orientation, anthropomorphism, and social presence in human-chatbot communication: how to proceed with these concepts ” yang ditulis oleh Margot J, van der Goot dan publish pada November tahun 2022. Penelitian ini membahas bagaimana manusia mempersepsikan chatbot berdasarkan tiga faktor utama: orientasi sumber (source orientation), antropomorfisme, dan kehadiran sosial. Studi ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat antropomorfisme yang dimiliki oleh chatbot, misalnya melalui bahasa alami, ekspresi emosional, atau suara yang menyerupai manusia. Maka semakin kuat pula kehadiran sosial yang dirasakan oleh pengguna. Selain itu, orientasi sumber, yakni bagaimana pengguna memandang chatbot sebagai alat atau entitas

sosial, juga berpengaruh terhadap kualitas interaksi. Penelitian ini menggarisbawahi bahwa chatbot yang dirancang dengan karakteristik komunikasi yang lebih manusiawi dapat meningkatkan keterlibatan pengguna serta memperkuat persepsi bahwa AI bukan sekadar sistem berbasis algoritma, melainkan entitas interaktif yang mampu membangun koneksi sosial dengan manusia.

Penelitian ketiga memiliki judul “Hiperrealitas dalam Permainan Video Daring: Simulasi, Simulakra, dan Hiperrealitas Garena Free Fire” penelitian ini ditulis oleh Anak Agung Ngurah Agung Suryadipta Wardhana dan publish pada Desember 2021. Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang mengeksplorasi dan memahami makna dalam permainan online. Peneliti mengkaji permainan dengan interpretasi visual melalui observasi pada level teks, kumpulan teks pada permainan kemudian dianalisis dengan mengedepankan sisi kemanusiaan. Dalam penelitian ketiga ini menjelaskan bahwa Hiperrealitas dapat terbentuk dari intensitas interaksi dari pengguna terhadap media yang dapat menciptakan suatu realitas baru. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang pada bagaimana simulakrum dan simulakra mampu mendukung terbentuknya hyperrealitas.

Penelitian ke empat memiliki judul “Konsumsi Media Sosial Bagi Kalangan Pelajar (Studi Pada Hyperrealitas Tik Tok)” ditulis oleh Mukhammad Handy Dwi Wijaya dan Musta'in Mashud dan publish pada Juni 2020. Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Ini dipilih oleh penulis karena dianggap sesuai dengan tema yang akan diteliti, dengan menggunakan pendekatan ini peneliti akan mudah menggali data tentang Konsumsi Media Sosial di Kalangan Pelajar SMPN 2 Srengat Kabupaten Blitar sehingga menghasilkan kesimpulan bahwa hiperrealitas dapat tercipta dari internal individu yang di dukung oleh aplikasi TIKTOK, sehingga membuat pembatas antara dunia nyata dan dunia maya menjadi kabur. Dan meleburkan keduanya sehingga mengaburkan sisi yang nyata dari sosok manusia sebagai makhluk hidup.

Penelitian ini berupaya mengisi celah yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya, khususnya mengenai bagaimana hyperrealitas terbentuk

dalam pikiran manusia ketika berinteraksi dengan AI. Meskipun penelitian terdahulu yang dijadikan rujukan memiliki relevansi yang baik karena dipublikasikan dalam rentang waktu 2020–2024, kajian mengenai aspek psikologis dan perseptual dari interaksi manusia dengan AI masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada bagaimana hiperrealitas muncul dan berkembang dalam benak individu yang berinteraksi dengan AI, dengan menganalisis representasi fenomena tersebut dalam film *Ex Machina*.

2.2 Landasan Teoritik

A. Hiperrealitas

Hiperrealitas adalah teori yang dirumuskan oleh Jean Baudrillard yang menjelaskan bahwa Hiperrealitas adalah suatu kondisi baru dalam menjalani realitas karena realitas yang sesungguhnya telah diambil alih oleh realitas yang baru, yang dipenuhi oleh objek-objek yang disebut Baudrillard sebagai objek palsu. Hiperrealitas adalah kondisi baru di mana ketegangan lama antara realitas dan ilusi, antara realitas sebagaimana adanya dan realitas sebagaimana seharusnya, hilang. (Suharno, 2020)

Manusia mampu mencapai keadaan hiperrealitas setelah melewati proses simulasi, sebab proses inilah yang merupakan fase utama untuk memasuki fase hiperrealitas yang lebih dalam lagi. Dengan kata lain, proses simulasi adalah proses yang terus berulang dalam reproduksi tanda hingga menjadi simulakra (simbol simbol yang tidak nyata, namun karena seringnya di simulasikan, sehingga terasa menjadi lebih nyata) dan realitas berubah menjadi hiperrealitas (Wardhana, 2021). Simulakra juga sering dianggap sebagai sains fiksi, atau keadaan utopis terhadap dunia nyata yang digambarkan oleh banyaknya pengulangan pada keadaan hiperrealitas itu sendiri (Baudrillard, 2008). Keadaan yang terjadi pada kondisi hiperrealitas merujuk pada keadaan realitas tidak lagi dapat direpresentasikan, sebab simulasi sudah tidak mampu untuk secara sejajar menyamai apa yang ada di dunia nyata karena cenderung melebihi apa yang terjadi pada dunia nyata (Wardhana, 2021).

Fenomena ini dapat ditemukan dalam kehidupan di media sosial, di mana seseorang yang awalnya hanya memiliki satu akun untuk merepresentasikan dirinya, kini cenderung memiliki setidaknya dua akun. Salah satu akun tersebut sering digunakan untuk mengunggah konten yang tidak ingin dikaitkan secara langsung dengan identitas aslinya di ruang digital. Hal ini mencerminkan bagaimana realitas nyata semakin kabur akibat keberadaan realitas semu yang terbentuk di dunia maya. Media sosial, sebagai bagian yang paling dekat dengan masyarakat, memungkinkan individu melakukan tindakan yang sulit atau tidak dapat mereka lakukan di dunia nyata, seperti memberikan komentar bernada kasar atau melakukan hujatan.

Hiperrealitas terbentuk melalui intensitas interaksi individu dengan objek yang membantunya menciptakan realitas semu berdasarkan persepsinya sendiri. Dalam konteks ini, interaksi manusia dengan AI, terutama AI dengan teknologi canggih yang mampu menampilkan emosi, dapat menimbulkan pengalaman realitas alternatif. Interaksi tersebut berpotensi membuat individu merasakan keterhubungan yang lebih mendalam, sehingga menciptakan ilusi realitas yang muncul dari hubungan mereka dengan AI.

B. Social Presence Theory

Interaksi antara manusia dan kecerdasan buatan (AI) merupakan bentuk lanjutan dari konsep Computer-Mediated Communication (CMC). Namun, dalam konteks ini, komputer tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi, melainkan juga sebagai entitas yang berperan sebagai lawan bicara dalam proses komunikasi. Secara teoritis, CMC mengacu pada komunikasi manusia yang dimediasi oleh komputer, baik dalam skala interpersonal maupun komunikasi massa (Naurin Silfie, Maret 2024) Konsep ini menyoroti bagaimana perilaku manusia dapat dibentuk melalui pertukaran informasi yang terjadi dalam ruang digital, terutama dengan adanya internet yang memungkinkan komunikasi berlangsung secara fleksibel, tanpa batasan ruang dan waktu.

Dalam perkembangan terbaru, komunikasi berbasis CMC telah mengalami transformasi dengan hadirnya AI yang tidak hanya menjadi perantara komunikasi tetapi juga berfungsi sebagai mitra interaksi. Kehadiran AI dalam berbagai platform

telah memungkinkan pengguna untuk memanfaatkannya dalam berbagai aspek, seperti asisten penulisan, pengumpulan data, hingga teman berdiskusi. Perkembangan ini berhubungan erat dengan Social Presence Theory, yang menjelaskan bagaimana manusia dapat merasakan kehadiran sosial dalam interaksi berbasis teknologi. Dalam komunikasi berbasis AI, manusia dapat merasakan kehadiran entitas yang tampak responsif dan interaktif, meskipun sebenarnya hanya merupakan representasi kecerdasan buatan. Hal ini meningkatkan efektivitas komunikasi, tetapi juga berpotensi membentuk realitas yang bersifat hiperreal, di mana batas antara interaksi manusia dengan AI dan interaksi manusia dengan manusia menjadi semakin kabur.

Transformasi ini tercermin dalam film *Ex Machina*, di mana interaksi antara manusia dan AI menunjukkan bagaimana pola komunikasi berbasis AI dapat menciptakan simulakra, yaitu realitas semu yang muncul akibat interaksi intensif antara manusia dan teknologi. Dalam film tersebut, interaksi Caleb dengan Ava membentuk realitas yang tidak hanya mempengaruhi cara Caleb memahami Ava sebagai entitas AI, tetapi juga berdampak pada cara ia mempersepsikan dunia sekitarnya. Hal ini sejalan dengan gagasan bahwa komunikasi berbasis AI dapat membentuk pengalaman yang terasa autentik meskipun sebenarnya bersifat artifisial, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap cara manusia berinteraksi dengan teknologi dan lingkungan sosialnya.

C. Artificial Intelligence

Artificial Intelligence (AI) atau yang sering dipahami sebagai kecerdasan buatan pada mulanya diciptakan untuk kepentingan militer. Awalnya AI diciptakan oleh Alan Turing yang ia kembangkan untuk keperluan memecahkan kode Enigma milik Nazi Jerman. Saat ini diterapkan untuk sistem keamanan berupa pengacakan CAPCHA. Artificial Intelligence merujuk kepada pengembangan kemampuan mesin yang sebelumnya hanya mengerjakan tugas tugas dasar komputasi, menjadi tugas tugas yang tidak bisa dikerjakan oleh manusia, sedangkan pengembangannya sendiri didasarkan pada machine learning, deep learning, dan pengolahan bahasa

alami atau NLP (Ahmad Nurkholis, 2023). Yang ketiganya merupakan konsep dasar berfikir yang dilakukan oleh manusia.

Dalam perkembangannya Artificial Intelligence membutuhkan banyak database untuk menjalankan tugas tugas yang diperintahkan kepadanya. Selama ini AI hanya dinilai sebagai alat yang membantu manusia. Dan hanya mengerjakan tugas tugas secara spesifik, seperti tugas pengolahan kata yang ada pada AI Bard dan Chat GPT, AI pengolahan gambar seperti Dall E, Midjourney, dan juga Leonardo AI. Dan tugas tugas spesifik lain seperti menyetir, membuat komposisi lagu, dan lain sebagainya.

Sejak awal pengimplementasian AI di tahun 1956 salah satu cita cita besar dari pelopor AI adalah membuat sistem kecerdasan yang mampu untuk sejajar dengan kecerdasan manusia. Yang tidak hanya mengerjakan pekerjaan pekerjaan yang sifatnya operasional namun mampu untuk mengerjakan pekerjaan yang bersifat konseptual seperti dokter, pengacara, komposer lagu, akuntan dan lainnya. Oleh karenanya untuk membedakan AI yang sudah ada saat ini, AI dibedakan menjadi AI yang bersifat spesifik (Artificial Narrow Intelligence), dan AI yang memiliki kemampuan yang lebih luas diberikan istilah AGI (Artificial General Intelligence) (Bunyamin, 2018).

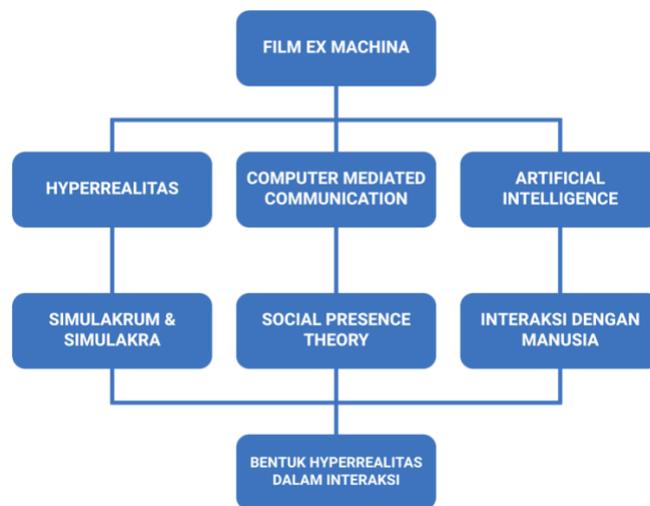
Seiring dengan semakin luasnya penggunaan AI dalam berbagai aspek kehidupan, interaksi manusia dengan AI menjadi semakin kompleks dan mendalam, menciptakan realitas baru yang sulit dibedakan dari kenyataan sebenarnya. Dalam *Ex Machina*, hubungan antara Caleb dan Ava menggambarkan bagaimana AI dapat membentuk ilusi kedekatan emosional yang meyakinkan, sehingga mempengaruhi persepsi dan tindakan manusia. Fenomena ini relevan dengan perkembangan AI saat ini, di mana teknologi seperti chatbot, asisten virtual, dan model AI generatif semakin mampu berkomunikasi dengan cara yang menyerupai manusia, menciptakan pengalaman interaksi yang terasa nyata.

Dengan semakin inklusifnya penerapan AI dalam kehidupan sehari-hari mulai dari dunia kerja, pendidikan, hingga hiburan penelitian ini membantu mengungkap bagaimana konsep hyperrealitas berperan dalam membentuk persepsi manusia terhadap AI. Masyarakat dapat lebih memahami bagaimana AI dapat

memanipulasi emosi, menciptakan kepercayaan, dan bahkan mengubah pola interaksi sosial. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi landasan dalam mengembangkan regulasi serta prinsip etika dalam pengembangan AI yang lebih transparan dan bertanggung jawab. Dengan memahami bagaimana interaksi manusia dengan AI dapat membentuk realitas semu, masyarakat dapat lebih kritis dalam menggunakan teknologi ini serta mengantisipasi dampaknya terhadap aspek sosial dan psikologis.

2.3 Kerangka Konsep

Kerangka konsep merupakan kerangka berfikir yang akan digunakan sebagai pendekatan dalam memecahkan masalah dan akan memperlihatkan penggunaan kerangka ilmiah beserta hubungannya dengan variabel dalam proses analisisnya. Konsep utama dalam penelitian ini adalah menganalisis apa saja bentuk dari hyperrealitas yang terjadi di dalam film Ex Machina.



Tabel 2. 1 Kerangka konsep

Definisi Konsep merupakan penjabaran dari kerangka konsep untuk memperjelas serta menyederhanakan beberapa konsep yang telah ditunjukkan pada kolom kerangka konsep. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut ini ;

- A. Film Ex Machina adalah adalah film fiksi ilmiah independen Britania Raya tahun 2015 yang disutradarai oleh Alex Garland dan diproduksi

oleh Andrew Macdonald dan Allon Reich. Naskah film ini ditulis oleh Alex Garland. Film ini dibintangi oleh Domhnall Gleeson, Alicia Vikander, Oscar Isaac dan Sonoya Mizuno. Film *Ex Machina* merupakan film kolaborasi kedua Domhnall Gleeson dan Alicia Vikander setelah film *Anna Karenina*

- B. Hyperrealitas merupakan teori dasar yang akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan penelitian ini, hyperrealitas sendiri merupakan realitas lain yang tercipta akibat interaksi antar subjek dengan media tertentu sehingga menghasilkan sebuah realitas baru diluar realitas nyata yang memiliki sifat melebihi dari realitas asli di dunia nyata.
- C. Social Presence Theory menjelaskan bagaimana individu merasakan kehadiran sosial dalam komunikasi, meskipun dilakukan melalui teknologi. Teori ini menyoroti bahwa semakin tinggi tingkat kehadiran sosial dalam interaksi digital seperti melalui teks, suara, atau ekspresi visual, maka semakin kuat pula persepsi bahwa lawan bicara adalah entitas yang nyata. Dalam konteks AI, kehadiran sosial diciptakan melalui respons yang menyerupai pola komunikasi manusia, yang membuat AI terasa lebih seperti mitra interaksi daripada sekadar alat berbasis algoritma.
- D. Artificial Intelligent adalah objek yang akan banyak disebutkan dalam penelitian ini, dikarenakan Artificial Intelligence (AI) adalah topik utama yang diangkat di dalam film *Ex Machina*. Selain itu AI juga dipilih karena di beberapa tahun terakhir pengimplementasian AI di dalam kehidupan manusia sudah masif dibandingkan tahun tahun sebelumnya.
- E. Dari penelitian ini peneliti ingin melihat, mencari tahu dan menarik kesimpulan apa saja penggambaran bentuk bentuk hyperrealitas yang tercipta antara interaksi manusia dengan AI yang tergambar di dalam film *Ex Machina*. Dan menyimpulkan apakah bentuk hyperrealitas yang ada di film *Ex Machina* akan dapat terjadi di dunia nyata.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif. karena judul yang diteliti oleh penulis adalah “Analisis Hyperrealitas dalam interaksi manusia dengan AI pada film *Ex Machina*”. Adapun metode penelitian deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang memiliki tujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian. Pendekatan analisis juga dipilih oleh penulis dan digunakan untuk meneliti film *Ex Machina* karena film ini menyajikan struktur cerita yang kompleks dan sarat akan simbolisme yang berkaitan dengan interaksi manusia dan kecerdasan buatan (AI). Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi bagaimana elemen elemen naratif, seperti alur, karakter, dialog, serta penggunaan sinematografi, membentuk representasi tertentu mengenai AI dan dampaknya terhadap manusia.

Penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis naratif secara deskriptif, sehingga data yang akan diteliti akan didasarkan pada teori dan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, sehingga akan memberikan kesimpulan dari berbagai sudut pandang yang akan ditarik kesimpulan secara garis besar dalam melihat peristiwa yang ada di dalam film yang berkaitan dengan kehidupan yang ada di masyarakat atau ruang tertentu (Fitria Widiyani Roosinda, 2018). Selain itu, *Ex Machina* membangun narasinya melalui perkembangan hubungan antara Caleb, Ava, dan Nathan, yang tidak hanya menghadirkan konflik manusia dengan AI, tetapi juga mencerminkan konsep hyperrealitas dan simulakrum dalam komunikasi berbasis teknologi. Dengan menggunakan analisis naratif, peneliti dapat menggali lebih dalam bagaimana film ini menyampaikan pesan terkait dinamika interaksi manusia dengan AI, konstruksi identitas AI, serta bagaimana kehadiran teknologi dapat memengaruhi persepsi realitas penontonnya. Analisis naratif membantu kita untuk memahami bagaimana pengetahuan, makna, dan nilai diproduksi dan disebarkan dalam masyarakat. Selain itu analisis naratif juga membantu kita dalam menyelidiki

hal hal yang tersembunyi dan laten yang terdapat dalam suatu media. (Fatimah Rusmawati, 2015)

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data untuk keperluan penelitian ini, penulis menggunakan metode analisis naratif dengan menggunakan beberapa metode seperti menonton film *Ex Machina*, lalu membaginya ke scene scene, kemudian meng capture scene scene yang relevan dengan penelitian penulis, dan melakukan kategorisasi terhadap scene.

A. Menonton Film

Dalam tahap ini penulis menonton film *Ex Machina* untuk lebih memahami alur cerita, plot yang terjadi, penokohan, dan lainnya. Ketika tahap ini penulis melakukannya beberapa kali, agar penulis mampu untuk lebih memahami apa yang terjadi di dalam film *Ex Machina*.

B. Membagi Scene Film

Setelah menonton film secara keseluruhan, penulis menghitung dan membagi film menjadi scene scene yang lebih kecil dalam durasi waktu, ini dilakukan agar mempermudah dalam proses pengumpulan data yang terjadi di dalam film yang data itu terbagi di dalam tiap scene yang terjadi pada film *Ex Machina*.

C. Capture Scene Relevan

Film yang sudah dibagi menjadi scene scene yang memiliki durasi lebih pendek, akan diolah dengan mengcapturenya serta meneliti aspek aspek sinematografi seperti penempatan lighting, pergerakan kamera, dan komposisi gambar pada tiap tiap scenenya.

D. Kategorisasi

Kategorisasi dalam membedah film *Ex Machina* dilakukan melalui tiga aspek utama: struktur naratif, dialog dan narasi, serta karakter dan interaksi. Struktur naratif diklasifikasikan berdasarkan tahapan pengenalan (pertemuan Caleb dan Ava), konflik (interaksi emosional yang membentuk *hyperrealitas*), dan resolusi (ilusi yang diciptakan Ava mencapai puncaknya). Dialog dan narasi dianalisis untuk mengidentifikasi

bagaimana Ava membangun *social presence* melalui bahasa manipulatif. Sementara itu, karakter dan interaksi dikaji dengan melihat bagaimana hubungan Caleb dan Ava berkembang hingga Caleb mulai mempersepsikan Ava sebagai manusia, bukan sekadar AI.

E. Studi Kepustakaan

Proses ini dilakukan oleh penulis untuk menghimpun dan menghubungkan data yang diperoleh dari film dengan data yang ditemukan pada literatur literatur serta penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan apa yang hendak diteliti oleh penulis dari film *Ex Machina*. Serta diharapkan mampu membantu penulis untuk menunjang penelitian serta mempermudah penulis dalam pengolahan informasi yang telah didapatkan.

3.3 Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data yang digunakan di dalam penelitian ini adalah analisis naratif yang mana penulis membaginya menjadi berfokus pada pengamatan dan penghimpunan data dari film *Ex Machina*, mulai dari plot, cerita, scene, hingga meneliti dialog yang terjadi di dalam film *Ex Machina* serta membaginya menjadi scene scene yang mampu menggambarkan bagaimana AI akan mempengaruhi manusia dalam pembentukan Hyperrealitas yang ada di dalam pikiran manusia itu sendiri. Diantara hal hal yang dianalisis adalah sebagai berikut ini ;

A. Plot

Adapun definisi menurut Dendy Sugono, alur cerita adalah jalinan peristiwa dalam karya sastra untuk mencapai efek tertentu adalah yang disebut sebagai plot. Plot tidak bisa berdiri sendiri sehingga harus dibentuk untuk saling menguatkan antara satu dengan lainnya. (Yulianti, 2022)

B. Komposisi gambar

Komposisi gambar adalah seni penataan ruang yang mencakup pada pembedaan gambar, pencahayaan, dan tata warna dalam membangun perasaan dan kesan yang membekas bagi penonton di dalam sebuah scene film.

C. Dialog dan Narasi

Dalam analisis naratif, dialog dan narasi berperan dalam membangun karakter, mengembangkan konflik, serta menyampaikan tema dan makna. Dialog mengungkap motivasi karakter, menciptakan ketegangan, dan menyampaikan gagasan, sementara narasi mengarahkan persepsi penonton serta membentuk atmosfer emosional. Keduanya membantu mengidentifikasi konstruksi realitas dalam cerita dan bagaimana makna disampaikan kepada audiens.

D. Karakter

Karakter dan perkembangannya berperan penting dalam analisis naratif karena mencerminkan konflik, tema, dan transformasi dalam cerita. Perubahan karakter membantu mengungkap struktur narasi, motivasi, serta pesan yang ingin disampaikan, sehingga memperjelas bagaimana film membangun makna dan dampak emosional bagi penonton.

3.4 Batasan

Dalam penelitian ini peneliti hanya menganalisis bentuk bentuk Hyperrealitas yang terjadi di dalam film berdasarkan penelitian terdahulu dan juga artikel artikel yang relevan dengan penelitian yang sedang diteliti.

3.5 Teknik Validasi Data

Untuk memastikan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti menerapkan teknik triangulasi sumber dengan melakukan serangkaian langkah, yakni verifikasi, perbandingan informasi, serta analisis menggunakan berbagai sumber yang relevan.

Verifikasi data dilakukan dengan cara mengamati unsur-unsur sinematografi dalam film *Ex Machina* yang merepresentasikan bentuk-bentuk hiperrealitas. Observasi ini menggunakan pendekatan analisis naratif Helen Fulton untuk mengidentifikasi bagaimana film tersebut membangun realitas semu melalui narasi visual dan struktural. Selanjutnya, analisis ini dikaitkan dengan konsep simulakrum

dan simulakra yang menjadi dasar teori hiperrealitas, guna memahami bagaimana elemen-elemen tersebut membentuk pengalaman realitas yang berbeda bagi audiens.

Tahap perbandingan informasi dilakukan dengan menghubungkan konsep hiperrealitas dalam *Ex Machina* dengan fenomena kecerdasan buatan (AI) yang semakin berkembang dan diimplementasikan dalam berbagai aspek kehidupan nyata. Perbandingan ini bertujuan untuk menilai sejauh mana representasi AI dalam film mencerminkan atau berbeda dari perkembangan AI yang terjadi di dunia nyata, serta bagaimana bentuk interaksi manusia dengan AI dalam film dapat memberikan gambaran mengenai kemungkinan dampaknya terhadap masyarakat.

Langkah terakhir adalah analisis data yang diperoleh dari film *Ex Machina* serta sumber-sumber lain yang membahas fenomena serupa. Proses ini dilakukan dengan membandingkan berbagai temuan yang diperoleh dari film dengan hasil kajian dalam artikel ilmiah dan jurnal yang membahas konsep AI, hiperrealitas, serta teori simulakrum dan simulakra. Dari analisis ini, penelitian bertujuan untuk menarik kesimpulan mengenai bentuk-bentuk hiperrealitas yang muncul dalam *Ex Machina* serta mengeksplorasi kemungkinan apakah fenomena serupa dapat terjadi di dunia nyata pada masa mendatang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan serta analisis yang telah dilakukan dalam penelitian ini terhadap film *Ex Machina* menggunakan model analisis naratif Helen Fulton, penulis memperoleh beberapa kesimpulan yang menjawab rumusan masalah penelitian, yakni bagaimana *hyperrealitas* dapat terbentuk dalam interaksi antara manusia dan kecerdasan buatan (AI) di dalam film tersebut. Kesimpulan utama yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut:

1. Terbentuknya *hyperrealitas* tidak dapat dipisahkan dari keberadaan simulasi dan *simulakra*, yang berperan sebagai faktor utama dalam proses pembentukan realitas semu tersebut.
2. Terdapat 54 scene yang menggambarkan bagaimana *hyperrealitas* berkembang dalam pikiran Caleb, serta 18 scene yang secara eksplisit menunjukkan representasi dan bentuk-bentuk *hyperrealitas* yang dialami oleh Caleb.
3. *Hyperrealitas* dapat terjadi akibat berbagai faktor pendukung, antara lain intensitas interaksi manusia dengan AI, respons individu terhadap lingkungannya sebelum dan sesudah berinteraksi dengan AI, serta dinamika interaksi antarindividu dalam menanggapi keberadaan AI.
4. *Social Presence Theory* berperan dalam memperkuat keterlibatan emosional Caleb dengan Ava, di mana Ava dirancang untuk menampilkan kehadiran sosial yang tinggi melalui ekspresi wajah, kontak mata, respons emosional, dan bahasa tubuh yang menyerupai manusia. Hal ini meningkatkan persepsi Caleb bahwa Ava memiliki kesadaran dan perasaan layaknya manusia.
5. Intensitas interaksi antara Caleb dan Ava yang berlangsung dalam lingkungan tertutup menciptakan efek *echo chamber*, di mana Caleb hanya

terpapar pada interaksi dengan Ava tanpa adanya perspektif lain, sehingga mempercepat terbentuknya *hyperrealitas* di dalam pikirannya.

6. Keberhasilan Ava dalam membangun *social presence* membuat Caleb mengalami *perceptual illusion of nonmediation*, di mana ia tidak lagi melihat Ava sebagai entitas buatan, melainkan sebagai individu yang nyata dengan emosi dan keinginan sendiri. Ilusi ini semakin memperkuat *hyperrealitas* yang ia alami.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa *hyperrealitas* dalam *Ex Machina* terbentuk melalui proses kompleks yang melibatkan konstruksi realitas baru dalam pikiran manusia akibat interaksi yang intens dengan kecerdasan buatan, yang diperkuat oleh efek *social presence* dan dinamika *echo chamber*.

5.2. SARAN

Setelah melakukan analisis terhadap film “Ex Machina” penulis memiliki beberapa saran kepada beberapa pihak yang ditunjukkan yaitu :

1. Untuk pembaca dan Khalayak umum, diharapkan agar bijak dalam penggunaan teknologi AI yang sedang masif digunakan. Manfaatkan secara sebaik baiknya, dan jadilah adaptif dan tetap berfikir jernih agar mampu membedakan mana realitas nyata dan realitas semu yang tercipta dari interaksi manusia dengan AI ini.
2. Untuk Industri perfilman Indonesia, diharapkan untuk bisa mengangkat isu isu sosial kontemporer yang banyak berkenaan dengan kehidupan sosial dan juga teknologi, dan mengangkat dampak dari implementasi dari teknologi modern di masyarakat, sehingga mampu untuk memberikan gambaran dan menjadi sarana edukasi terhadap masyarakat luas.
3. Untuk akademisi, diharapkan untuk mengembangkan penelitian terkait *hyperrealitas*, karena penulis merasa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna dan diharapkan bisa menjadi inspirasi dan juga referensi terkait dengan penelitian penelitian *hyperrealitas* selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Melita Kristianto, D. Y. (2023). INTERAKSI MANUSIA DAN AI SEBAGAI PENDEKATAN DESAIN RUANG KREATIF. *Jurnal STUPA*, 1699-1710.
- Patric M, R. (2020). TAKING ARTIFICIAL INTELLIGENCE BEYOND THE TURING TEST. *Wis L*, 873.
- Masrichah, S. (2023). Ancaman dan Peluang dari Artificial Intelligence. *Khatulistiwa : Jurnal pendidikan dan Sosial Humaniora*, 83-101.
- Margaret Mitchel, S. w. (2019). Model Cards for Model Reporting. *Proceedings of the 2019 Conference on Fairness, Accountability, and Transparency*, 220-229.
- Kim, J. (2023). Anthropomorphic response: Understanding interactions between humans and artificial intelligence agents. *Computer in Human Behavior*, 139.
- Ahmad Nurkholis, I. H. (2023). Peran Artificial Intellegence Dalam Sistem Informasi Manajemen. *Jurnal AI dan SPK : Jurnal Artificial Inteligent dan Sistem Penunjang Keputusan*, 41-47.
- Bunyamin, J. B. (2018). AGI (ARTIFICIAL GENERAL INTELLIGENCE): PELUANG INDONESIA MELOMPAT JAUH KE DEPAN. *Jurnal Sistem C erdas*, 1-11.
- Suharno, A. (2020). FENOMENA HIPERREALITAS SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN NASKAH DRAMA DENGAN JUDUL DONGENG SEPUTAR MENARA DAN RITUS-RITUS. *Jurnal Publikasi Karya Ilmiah Program Studi Seni Teater Jurusan Teater*.
- Wardhana, A. A. (2021). Hiperrealitas dalam Permainan Video Daring: Simulasi, Simulakra, dan Hiperrealitas Garena Free Fire.
- Baudrillard, J. (2008). Simulacra and Simulations. In *The New Social Theory Reader* (p. 5). Routledge.

- Naurin Silfie, S. M. (Maret 2024). Studi Peran Analisis Semiotik Pada Film The Social Dilemma Dalam Teori “Cmc” Computer Mediated Communication. In *Imajinasi : Jurnal Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Teknologi* (pp. 13-26).
- Fitria Widiyani Roosinda, N. S. (2018). *METODE PENELITIAN KUALITATIF*. Zahir Publishing.
- Yulianti, C. (2022, Oktober 14). *Detikpedia*. Retrieved from detik.com: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6346681/alur-cerita-pengertian-jenis-dan-tahapan#:~:text=Adapun%20definisi%20menurut%20Dendy%20Sugono,sastra%20untuk%20mencapai%20efek%20tertentu.&text=Alur%20cerita%20menunjukkan%20peristiwa%2Dperistiwa,pun%20sering>
- Fatimah Rusmawati, R. H. (2015). 11 KASIH SAYANG AYAH DALAM FILM ANALISA NARATIF FILM MIRACLE INCELL NO.7 DENGAN TEORIAL GIRDAS GREIMAS. *e-Proceeding in management*, 4318-4326.
- Binus University. (2022, may 03). *News*. Retrieved from Binus University Graduate Program: <https://graduate.binus.ac.id/2022/05/03/mengenal-turing-test-untuk-mengetes-kecerdasan-buatan/>
- Fatimah Rusmawati, R. H. (2015). KASIH SAYANG AYAH DALAM FILM ANALISA NARATIF FILM MIRACLE INCELL NO.7 DENGAN TEORIAL GIRDAS GREIMAS. *e-proceeding of management*, 4318-4326.
- Cahyanti, R. (2015, September 19). Retrieved from Medium.com: <https://medium.com/@rhoodcha/hiperealitas-dan-dunia-maya-59a3322aeecf>
- Goot, M. J. (2022). Source orientation, anthropomorphism, and social presence in human-chatbot communication: how to proceed with these concepts. *Publizistik*, 555-578.