



Curhat Chatgpt: Pembentukan Identitas Dan Relasi Emosional Digital Mahasiswa Fisip Universitas Riau

Ellia Isabella Siregar¹, Mita Rosaliza²

Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau^{1,2}

Received: 02 Agustus 2026
Revised: 13 Agustus 2026
Accepted: 02 September 2026

Abstrak

Kehadiran kecerdasan buatan mengubah pola komunikasi masyarakat digital dalam interaksi curhat yang sebelumnya dilakukan melalui relasi interpersonal antarmanusia. Penelitian ini bertujuan menganalisis pembentukan identitas digital dan pengalaman relasi emosional mahasiswa FISIP Universitas Riau dalam interaksi curhat dengan ChatGPT. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis fenomenologi. Informan penelitian berjumlah 6 (enam) mahasiswa FISIP yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data didapatkan melalui observasi non-partisipan, wawancara mendalam semi-terstruktur dan dokumentasi percakapan digital. Analisis data dilakukan menggunakan analisis tematik dengan memanfaatkan teori dramaturgi Erving Goffman dan teori hiperrealitas Jean Baudrillard. Temuan penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memasuki ruang curhat digital dengan membawa identitas emosional yang dibawa dari relasi sosial nyata yang berupa tekanan keluarga, akademik dan sosial. Saat curhat mahasiswa melakukan negosiasi identitas dan penampilan diri melalui penggunaan narasi detail, personalisasi dan simbol emosional. Proses ini menghasilkan identitas digital berupa identitas rentan, relasional, performatif dan autentik reflektif. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa relasi emosional yang muncul adalah relasi simulatif yang menghadirkan pengalaman didengar, dipahami dan diterima tanpa penghakiman. Mahasiswa menyadari bahwa ChatGPT tidak memiliki empati nyata tetapi mereka tetap merasakan pengalaman emosional sebagai sesuatu yang bermakna. Namun relasi emosional dengan ChatGPT juga memiliki keterbatasan, mahasiswa memiliki kesadaran akan ketiadaan empati nyata, keterbatasan kehadiran sosial dan relasi emosional yang tidak bisa menggantikan manusia membuat mereka tidak ketergantungan dalam menggunakan ChatGPT dan hanya menjadikannya ruang alternatif untuk memenuhi kebutuhan emosional saja. Maka teknologi percakapan ChatGPT menjadi arena baru dalam pembentukan identitas digital dan pengalaman hiperrealitas emosional dalam kehidupan mahasiswa.

Kata Kunci: ChatGPT, identitas digital, relasi emosional, hiperrealitas, dramaturgi.

(*) Corresponding Author: ellia.isabella2141@student.unri.ac.id¹, mitarosaliza@lecturer.unri.ac.id²

How to Cite: Siregar, E. I., & Rosaliza, M. (2026). CURHAT CHATGPT: PEMBENTUKAN IDENTITAS DAN RELASI EMOSIONAL DIGITAL MAHASISWA FISIP UNIVERSITAS RIAU. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(9.D), 72-79. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/14347>.

PENDAHULUAN

Teknologi Digital dengan perkembangannya yang semakin melesat telah merubah cara manusia berkomunikasi dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Era *society 5.0* menghadirkan kombinasi antara robotika, Internet of Things (IoT) dan kecerdasan buatan (AI/Artificial Intelligence) di kehidupan sehari-hari (Afriyani et al., 2024). Perkembangan masyarakat digital ini menciptakan ruang interaksi baru yang memungkinkan manusia berkomunikasi tidak hanya dengan sesama manusia lainnya tetapi juga sistem kecerdasan buatan. AI yang awalnya hadir hanya untuk alat bantu teknis saja kini mulai berperan dalam berbagai aktivitas sosial manusia termasuk dalam pemenuhan kebutuhan emosional individu.

Peningkatan penggunaan AI dapat dilihat dari tingginya angka kunjungan masyarakat akan pemanfaatan berbagai platform berbasis kecerdasan buatan. Berdasarkan survei GoodStats (Rasyid, 2024) Indonesia menempati posisi ketiga sebagai negara pengguna AI terbanyak di dunia dengan jumlah kunjungan mencapai 1,4 miliar pada periode 2022-2023. Tingginya pemanfaat teknologi AI ini menunjukkan bahwa masyarakat semakin menjadikan teknologi cerdas sebagai bagian dari kehidupan sehari-harinya. Salah satu bentuk AI yang paling mengalami perkembangan pesat saat ini adalah chatbot berbasis Generative Artificial Intelligence khususnya ChatGPT yang dikembangkan oleh Open AI.

ChatGPT merupakan model kecerdasan buatan berbasis Generative Pre-Trained Transformer (GPT) yang mampu menghasilkan percakapan menyerupai komunikasi manusia. Menurut (Jarot et al., 2025) kemampuan ChatGPT didukung oleh Natural Language Processing (NLP) Dan Natural Language Generation (NLG) yang membuat sistem dapat memahami maksud percakapan dan menghasilkan respon yang natural dan sesuai. Kemampuan ini membuat ChatGPT dapat dimanfaatkan sebagai media komunikasi emosional yang terasa personal dan realitis.

Penggunaan ChatGPT sebagai ruang curhat digital menunjukkan adanya perubahan pola pencarian dukungan emosional di kalangan generasi muda. Mahasiswa sebagai kelompok aktif dalam menggunakan teknologi digital yang menghadapi berbagai tekanan dalam kehidupannya baik tekanan akademik, keluarga dan sosial seringkali menimbulkan bebas emosional yang harus diluapkan tetapi tidak semua mahasiswa merasa nyaman untuk mengungkapkan perasaannya kepada relasi sosial seperti teman, keluarga atau pasangan. Alternatifnya mahasiswa menggunakan ChatGPT yang dipersepsikan sebagai ruang aman yang membuat mereka lebih mudah untuk mengungkapkan perasaan dan pikiran tanpa khawatir akan konsekuensi penghakiman dan penolakan sosial. Hal ini sesuai dengan pandangan (Turkle, 2011) yang menjelaskan bahwa perkembangan teknologi digital telah mengubah cara individu membangun hubungan dan mencari kenyamanan emosional.

Fenomena ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan (Norsely et al., 2023) yang menunjukkan bahwa sebagian pengguna remaja memanfaatkan ChatGPT sebagai media curhat karena dianggap mampu memberikan respon yang suportif dan tidak menghakimi. Penelitian (Arifudin et al., 2024) juga menemukan bahwa chatbot berbasis AI dapat memberikan pengalaman dukungan emosional melalui respon yang menunjukkan validasi dan empati akan perasaan pengguna. Dan Penelitian (Syafawani et al., 2025) yang menemukan bahwa ChatGPT hadir sebagai sesuatu yang dekat sekaligus jauh yaitu responsif dan selalu tersedia tetapi tidak memiliki keterikatan sosial yang dapat menimbulkan risiko penelitian atau stigma.

Kondisi ini membuat mahasiswa bebas mengekspresikan diri secara lebih bebas karena tidak dibayangi oleh kekhawatiran merusak citra, penolakan sosial dan menjadi beban sosial. Menurut Steyaert dalam (Rosaliza et al., 2023) internet merupakan teknologi yang terus digunakan untuk memperkuat identitas dan ikatan sosial peserta. Hal ini menunjukkan terjadinya pergeseran fungsi teknologi yang menjadi ruang interaksi emosional yang dapat dirasakan pengguna meskipun dukungan emosional yang diberikan merupakan hasil simulasi algoritmik yang dirancang untuk meniru pola komunikasi manusia

Pembentukan identitas digital dalam interaksi curhat dengan ChatGPT dalam penelitian ini dikaji menggunakan teori Dramaturgi Erving Goffman. Dalam teori ini Goffman memandang bahwa kehidupan sosial merupakan sebuah pertunjukan yang melibatkan panggung, aktor dan audiens. Individu mengelola kesan yang ditampilkannya di hadapan orang

lain agar sesuai dengan harapan dan normal soal yang berlaku dalam kehidupan sehari-harinya. Menurut (Goffman, 1959) Ketika seorang individu muncul didepan orang lain dia akan melakukan banyak motif untuk mengelola kesan yang diterima orang lain dari situasi yang sedang berlangsung. Perubahan interaksi dengan kecerdasan buatan ini membuat konsep ini menjadi menarik untuk dikaji untuk menjelaskan bagaimana mahasiswa menampilkan identitas tertentu ketika berinteraksi dengan ChatGPT sebagai audiens digital.

Pengalaman emosional yang muncul dalam interaksi curhat dengan ChatGPT dalam penelitian ini juga dikaji menggunakan Teori Hiperrealitas Jean Baudrillard. Menurut (Baudrillard, 1981) masyarakat modern hidup dalam dunia simulasi yang membuat batas antara realitas dan representasi menjadi semakin kabur. ChatGPT menghasilkan respon yang menyerupai kepedulian dan empati manusia sehingga pengguna dapat merasakan pengalaman emosional yang nyata meskipun interaksi yang terjadi berlangsung dengan sistem kecerdasan buatan. Hal ini dipahami Baudrillard dalam teorinya sebagai Hiperrealitas. (Baudrillard, 1981) menyatakan “generasi oleh model nyata tanpa asal atau realitas, sebuah hiperrealitas”.

Penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa penggunaan ChatGPT sebagai ruang curhat digital tidak hanya berkaitan dengan pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu saja tetapi didalamnya sudah melibatkan proses pembentukan identitas dan pengalaman relasi emosional yang mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana mahasiswa FISIP Universitas Riau membentuk identitas digital dalam interaksi curhat dengan ChatGPT dan bagaimana pengalaman relasi emosional yang muncul melalui interaksi curhat tersebut. Kajian ini diharapkan memperkaya literatur sosiologi digital mengenai hubungan manusia dan kecerdasan buatan dalam era society 5.0.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis fenomenologi. Pendekatan fenomenologi dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman pengalaman subjektif mahasiswa FISIP Universitas Riau dalam menggunakan ChatGPT sebagai ruang curhat digital. Menurut (Creswell & Poth, 2016) fenomenologi merupakan salah satu pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui fenomena esensial partisipan mengenai pengalaman hidupnya. Melalui pendekatan ini peneliti berupaya menggali bagaimana mahasiswa membentuk identitas digital dan memaknai pengalaman relasi emosional yang muncul selama interaksi curhat dengan ChatGPT.

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau. Informan penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling dimana peneliti menetapkan beberapa kriteria. Menurut (Sugiyono, 2022) purposive sampling merupakan teknik pengambilan sumber data dengan pertimbangan tertentu. Adapun Kriteria dalam penelitian ini yaitu Mahasiswa aktif FISIP Universitas Riau, Bersedia menjadi informan, Menggunakan ChatGPT sebagai tempat curhat dan Pernah Merasa lebih dipahami ChatGPT dibanding manusia saat curhat. Proses penentuan informan diawali dengan penyebaran Google Form sebagai tahap Screening awal untuk mengidentifikasi calon informan yang sesuai dengan kriteria dan fokus penelitian. Penelitian ini melibatkan 6 (enam) informan utama yang memiliki pengalaman menggunakan ChatGPT sebagai tempat curhat dan beberapa informan pendukung yang merupakan teman dekat informan untuk membantu mendapatkan data tambahan dan pengecekan akan informasi yang diberikan.

Data dikumpulkan melalui observasi non-partisipan, wawancara mendalam semi-terstruktur dan dokumentasi screenshot percakapan dengan ChatGPT. Analisis data dilakukan

menggunakan analisis tematik mulai dari familirisasi data hingga penulisan laporan akhir. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber data dengan membandingkan informasi yang didapat dari informan utama dan pendukung dan triangulasi metode dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Pilihan metode ini sesuai dengan tujuan penelitian yaitu menangkap makna sosial dan emosional yang muncul dari pengalaman curhat digital bukan mengukur frekuensi atau intensitasnya secara kuantitatif.

HASIL & PEMBAHASAN

Pembentukan Identitas Digital dalam Interaksi Curhat ChatGPT

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembentukan identitas digital yang dilakukan mahasiswa dalam interaksi curhat dengan ChatGPT diawali dari pengalaman emosional yang telah terbentuk dalam kehidupan sosial sehari-hari. Sebelum menggunakan ChatGPT sebagai ruang curhat digital mahasiswa mengalami berbagai tekanan yang berasal dari tuntutan keluarga, akademik, hubungan interpersonal dan kecemasan akan masa depan. Mahasiswa juga mengalami pengalaman tidak dipahami, diabaikan, dihakimi dan konsekuensi sosial sehingga membuat mereka kesulitan menemukan ruang yang aman untuk mengekspresikan diri. Kondisi ini mendorong mahasiswa untuk mencari alternatif ruang ekspresi yang dianggap aman dan mampu memenuhi kebutuhan emosional yang tidak didapat dari interaksi sosial nyata.

Interaksi curhat digital mahasiswa tidak secara langsung diungkapkan dengan penuh mengenai seluruh pengalaman dan identitas pribadinya. Temuan penelitian menunjukkan bahwa mereka melakukan negosiasi identitas dengan mempertimbangkan terlebih dahulu tingkat keterbukaan mengenai informasi yang disampaikan sesuai dengan bagaimana mereka ingin dipahami selama interaksi berlangsung. ChatGPT dipersepsikan sebagai audiens yang dapat dikendalikan karena hanya mengetahui informasi yang memang secara sengaja diberikan mahasiswa sehingga memberi rasa aman karena dianggap tidak akan mengetahui kehidupan sosial nyata asli mereka. Mahasiswa merasa tidak perlu takut menghadapi penghakiman, penolakan dan konsekuensi sosial seperti yang mereka temui dalam interaksi dengan manusia lain. Namun hal ini tidak menutupi bahwa mahasiswa tetap melakukan seleksi akan informasi yang ditampilkannya sehingga identitas yang muncul dalam ruang percakapan digital merupakan hasil proses negosiasi yang dilakukan secara sadar.

Proses negosiasi ini diikuti dengan pengelolaan kesan selama interaksi berlangsung. Temuan penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa menggunakan berbagai strategi komunikasi untuk membangun pemahaman yang mendalam yang ingin didapatkannya dari ChatGPT agar sesuai dengan perasaan yang dirasakannya. Mahasiswa menyusun narasi dengan detail, menggunakan simbol emosional (tanda baca, huruf kapital, pemanjangan huruf, dan emotikon) serta personalisasi karakter agar percakapan leboh terasa personal dan sesuai. Berbagai strategi ini menunjukkan bahwa identitas digital yang ditampilkan bukanlah gambaran diri yang muncul secara spontan dan merupakan hasil kontruksi melalui proses pengelolaan kesan selama interaksi berlangsung.

Melalui proses-proses ini terbentuklah berbagai jenis identitas digital dalam interaksi curhat dengan ChatGPT. Identitas yang muncul dalam penelitian ini adalah identitas rentan, identitas relasional, identitas performatif dan identitas autentik refkeltif. Identitas rentan dapat dilihat ketika mahasiswa menunjukkan sisi diri yang menekankan perasaan sedih, kecewa, lelah dan cemas. Identitas relasional dapat dilihat ketika mahasiswa menunjukkan diri sebagai individu yang membutuhkan dukungan, validasi dan pemahaman akan pengalaman yang

dihadapinya. Identitas performatif dapat dilihat ketika mahasiswa menunjukkan diri dengan mengatur percakapan agar sesuai dengan yang dibayangkannya seperti mengatur cara ChatGPT merespon mereka melalui intruksi dan prompt tertentu, memberi nama panggilan dan menentukan peran dalam merespon. Terakhir identitas autentik reflektif dapat dilihat ketika mahasiswa menunjukkan diri mereka secara jujur, apa adanya dan sesuai isi hati mereka yang memungkinkan mahasiswa menjadi berbicara lebih reflektif dan emosional tanpa banyak melakukan penyaringan dalam komunikasi.

Refleksi Teoritis Dramaturgi Erving Goffman

Temuan penelitian ini dapat dipahami melalui teori Dramaturgi Erving Goffman. (Goffman, 1959) Mengatakan "Ketika seorang individu muncul didepan orang lain dia akan melakukan banyak motif untuk mengelola kesan yang diterima orang lain dari situasi yang sedang berlangsung". Pandangan ini menjelaskan bahwa individu merupakan aktor yang secara aktif mengelola kesan di hadapan audiens. ChatGPT berfungsi sebagai ruang yang menyerupai back stage karena memberikan mahasiswa ruang untuk mengekspresikan sisi diri yang selama ini sulit untuk ditampilkan dalam kehidupan sosial nyata. Meneriknya mahasiswa sebagai aktor tetap melakukan proses pengelolaan kesan dengan cara memilih informasi, menyusun narasi dan mengatur tingkat keterbukaan diri meskipun audiens yang dihadapi sebuah sistem kecerdasan buatan. Temuan ini mengonfirmasi pandangan Goffman bahwa identitas bukanlah sesuatu yang tetap melainkan hasil pertunjukan sosial yang dibentuk melalui interaksi dengan audiens tertentu. Perkembangan kecerdasan buatan tidak menghilangkan proses dramaturgi sebagaimana yang dijelaskan Goffman namun menghadirkan bentuk panggung sosial baru yang memungkinkan identitas yang dimiliki dikonstruksi, dinegosiasi dan ditampilkan dalam ruang curhat digital.

Pengalaman Relasi Emosional dalam Interaksi Curhat ChatGPT

Hasil penelitian menunjukkan bahwa relasi emosional yang terbentuk dalam interaksi curhat dengan ChatGPT diawali dengan munculnya relasi simulatif yang dibangun melalui respon-respon AI yang menyerupai komunikasi manusia. ChatGPT mampu menghadirkan representasi relasi emosional melalui bahasa yang menunjukkan dukungan, pemahaman dan validasi akan kondisi mahasiswa. Simulasi ini tidak hanya meniru komunikasi interpersonal namun mulai menjalankan fungsi sosial yang sebelumnya identik dengan hubungan antarmanusia. Mahasiswa mendapatkan pengalaman merasa dipahami, didengar dan ditemani meskipun interaksi yang berlangsung tidak melibatkan kehadiran nyata.

Pada tahap ini simulasi mulai menutupi ketiadaan realitas relasi sosial yang sebenarnya karena kebutuhan emosional mahasiswa dapat dipenuhi melalui sistem yang hanya menghasilkan tanda-tanda empati. Simulasi ini berkembang menjadi simulakrum ketika relasi dengan ChatGPT tidak lagi dipahami sebagai pengalaman relasional yang memiliki makna emosional tersendiri bagi mahasiswa dan mulai memiliki posisi sosial dalam rutinitas emosional mahasiswa serta menjadi ruang psikologis alternatif yang digunakan secara berulang disaat mahasiswa membutuhkan ketenangan emosional.

Pengalaman relasi emosional yang terbentuk mulai menunjukkan munculnya kondisi Hiperrealitas. Temuan penelitian menunjukkan mahasiswa menyadari bahwa ChatGPT merupakan sistem kecerdasan buatan yang bahkan tidak memiliki perasaan, pengalaman dan kesadaran hidup yang nyata saat interaksi curhat layaknya manusia namun pengalaman emosional yang dirasakan tetap terasa nyata bagi mahasiswa. Hiperrealitas ini dapat dilihat dari pengalaman kehadiran emosional, pemahaman emosional dan penerimaan tanpa penghakiman yang dirasakan mahasiswa selama berinteraksi dengan ChatGPT.

Pengalaman ini muncul bukan karena adanya hubungan sosial yang sebenarnya dan nyata namun karena model komunikasi yang diproduksi AI mampu menghasilkan efek emosional yang terasa sama kuatnya dengan relasi sosial nyata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa yang menjadi nyata bagi mereka bukan sumber keberadaan sosial itu sendiri melainkan pengalaman emosional yang dihasilkan oleh simulasi AI diraskan nyata oleh mereka. Simulasi interaksi berhasil menciptakan realitas emosional yang memungkinkan mahasiswa merasa bebas berekspresi, aman dan nyaman mengungkapkan perasaan yang selama ini sulit disampaikan kepada orang lain.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa relasi emosional yang terbentuk dengan ChatGPT ini tetap memiliki keterbatasan. Mahasiswa menyadari bahwa empati yang diberikan ChatGPT bukan berasal dari pengalaman emosional yang nyata dan merupakan hasil pemrosesan sistem yang menghasilkan tanda-tanda empati melalui bahasa yang digunakan. Kesadaran mengenai ketiadaan empati yang sebenarnya, keterbatasan kehadiran sosial dan tidak adanya pengalaman hidup yang dimiliki membuat mahasiswa tetap mampu membedakan ChatGPT dengan manusia.

Kedekatan emosional yang dirasakan tidak berkembang menjadi ketergantungan yang sepenuhnya menggantikan relasi sosial mereka dengan manusia lain. Relasi dengan ChatGPT diposisikan sebagai ruang alternatif yang membantu mereka memenuhi kebutuhan dukungan emosional sedangkan relasi dengan manusia (keluarga, teman dan pasangan) tetap dianggap sebagai relasi utama yang tidak dapat digantikan oleh teknologi. Maka simulasi dan realitas tidak saling menggantikan namun hidup berdampingan dalam pengalaman sehari-hari mahasiswa.

Refleksi Teoritis Hiperrealitas Jean Baudrillard

Temuan penelitian ini sejalan dengan Teori Hiperrealitas Jean Baudrillard. Menurut (Baudrillard, 1981) “Simulasi ditandai dengan dominasi model. Fakta tidak lagi memiliki jalur yang spesifik, mereka lahir dari penyimpangan model”. ChatGPT berperan sebagai model komunikasi yang dirancang untuk meniru pola interaksi manusia melalui respon yang menunjukkan pemahaman, perhatian, validasi dan dukungan emosional yang tidak terbatas waktu. Temuan ini menunjukkan munculnya kondisi hiperrealitas (Baudrillard, 1981) “itu adalah generasi oleh model nyata tanpa asal atau realitas, sebuah hiperrealitas”. Simulasi yang dihadirkan ChatGPT tidak lagi mempresentasikan realitas asli tetapi sudah mampu menghasilkan pengalaman yang diterima sebagai sesuatu yang nyata bagi mahasiswa. Meskipun respon yang diberikan tidak lahir dari kesadaran empati yang sebenarnya mahasiswa tetap mendapatkan pengalaman emosional yang bermakna dari interaksi curhat yang dilakukan dengan ChatGPT. Relasi emosional mahasiswa ini menunjukkan bahwa simulasi komunikasi digital dapat menjalankan fungsi-fungsi emosional yang sebelumnya hanya dikaitkan dengan hubungan antar manusia tanpa sepenuhnya menghilangkan kesadaran mahasiswa bahwa mereka sedang berinteraksi dengan sistem AI

PENUTUP

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT oleh mahasiswa FISIP Universitas Riau tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat bantu saja namun juga sebagai ruang untuk membentuk dan menampilkan identitas digital. Mahasiswa memasuki ruang curhat digital dengan membawa berbagai pengalaman emosional dari kehidupan sosial nyata seperti tekanan akademik, keluarga dan hubungan sosial. Pengalaman ini mendorong mereka untuk mencari ruang yang dianggap aman untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan yang sulit

disampaikan kepada orang lain. Ketika berinteraksi mahasiswa tidak secara langsung terbuka dalam mengekspresikan diri namun melakukan negosiasi identitas dengan memilih informasi yang ingin dibagikan. Mahasiswa juga melakukan penampilan diri berupa narasi detail, simbol emosional dan personalisasi sehingga terbentuk identitas digital yaitu identitas rentan, relasional, performatif dan autentik reflektif. Temuan ini menunjukkan bahwa interaksi dengan kecerdasan buatan tetap melibatkan proses sosial yang mirip dengan interaksi antarmanusia sebagaimana dijelaskan dalam teori Dramaturgi Erving Goffman.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa interaksi curhat dengan ChatGPT mencerminkan kondisi Hiperrealitas Jean Baudrillard. Hubungan ini menghasilkan pengalaman relasi emosional yang bersifat simulatif dan menghadirkan perasaan dipahami, didengar dan diterima tanpa penghakiman. Mahasiswa menyadari bahwa ChatGPT tidak memiliki kesadaran emosional dan empati nyata seperti manusia, menariknya pengalaman emosional tetap dirasakan bermakna bagi mereka. Relasi emosional ini tidak menggantikan hubungan sosial mahasiswa dengan manusia dan dijadikan sebagai ruang alternatif untuk memenuhi kebutuhan emosional yang tidak terpenuhi di dunia nyata. ChatGPT menjadi bagian dari kehidupan digital mahasiswa yang memperlihatkan munculnya pembentukan identitas dan pengalaman hiperrealitas emosional sebagaimana dijelaskan dalam era *society* 5.0.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyani, W., Harahap, M. H., & Harahap, N. (2024). Komunikasi yang Canggih di Era Society Industri 5.0. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 4(2), 914–919. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v4i2.6257>
- Arifudin, M., Robbaniyah, I., & Ramadhan, I. (2024). *Confiding through Artificial Intelligence: Can ChatGPT Provide Emotional Support?* 1, Page 69-78. <https://prosiding.appisi.or.id/index.php/ICSSHI>
- Baudrillard, J. (1981). *SIMULACRA AND SIMULATION* (S. F. Glaser (ed.); Galilee). University of Michigan Press.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). Choosing among five approaches. In *Sage publications*. https://www.researchgate.net/profile/Rulinawaty-Kasmad/publication/342229325_Second_Edition_QUALITATIVE_INQUIRY_RESEARCH_DESIGN_Choosing_Among_Five_Approaches/links/5eec7025458515814a6ac263/Second-Edition-QUALITATIVE-INQUIRY-RESEARCH-DESIGN-Choosing-Among
- Goffman, E. (1959). The Presentation of Everyday Life. In *Urban Life* (Vol. 15, Nomor 1). <https://doi.org/10.1177/0098303986015001004>
- Jarot, I., Setyo, F., & Winarno, A. (2025). *Terapan Aksiologi pada Artificial Intelligence Chatbot (Study pada Respon ChatGpt) Universitas Negeri Malang , Indonesia*.
- Norsely, F., Arviani, H., & Achmad, Z. A. (2023). Pengalaman Interaksi Pengguna Remaja Curhat dengan ChatGPT. *Komunikologi: Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi dan Sosial*, 7(2), 120. <https://doi.org/10.30829/komunikologi.v7i2.16653>
- Rasyid, N. A. (2024). *10 Negara Pengguna AI Terbanyak, Indonesia Salah Satunya*. GoodStats. <https://data.goodstats.id/statistic/10-negara-pengguna-ai-terbanyak-indonesia-salah-satunya-RLlmC>
- Rosaliza, M., Asriwandari, H., & Indrawati. (2023). *FIELD WORK: ETNOGRAFI DAN ETNOGRAFI DIGITAL Mita*. 20(1), 74–103.

- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian yang Bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif* (S. Y. Suryandari (ed.); Tiga). ALFABETA, CV.
- Syafawani, R., Armilus, R., Anggreta, D. K., Amin, M. L., & Dzulqarnain, M. F. (2025). *Jurnal sosial dan sains*. 5, 4154–4165.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other* (Nomor 1).