

Serangan Masif *Artificial Intelligence* Pada Sumber Daya Manusia: Pengaruh Dan Dampak Psikologi Generasi Z (1997 – 2012) (Studi Kasus Pada Subjek IN-01)

Tan Evan Tandiyono

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Jl. Semolowaru No.45, Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Kota Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

Korespondensi penulis : tanevan@untag-sby.ac.id

ABSTRACT. *The era of globalization that we are living in has brought major changes in various aspects of human life. In the midst of the era of globalization, new challenges and opportunities emerge. Society is becoming more open to different cultures and world views. The birth of artificial intelligence (AI) has become a historical milestone that defines the journey of human technology. However, the role of AI is not only limited to the business sector. In everyday life, we interact with virtual assistants, recommendation systems, and other AI technologies. Qualitative research is a research approach that aims to understand and explain social phenomena through in-depth analysis of non-numerical data. This research method is more inductive, where theory develops as data is collected and analyzed. The data collection process in qualitative research involves direct interaction with participants (interviews and FGDs), in-depth observation, or data analysis. Qualitative data analysis involves the process of coding, categorizing, and organizing patterns of findings. Using qualitative analysis software such as NVivo or Atlas.ti can make complex data management and analysis easier. The time period used in this research is 4 months, starting September 2023 – December 2023. The research results show that AI can have both positive and negative influences on Generation Z. Apart from that, AI is also able to have positive and negative impacts on Generation Z. This research even shows extraordinary and unexpected findings.*

Keywords: *Human Resources, Artificial Intelligence, Human Psychology, Generation Z.*

ABSTRAK. Era globalisasi yang sedang kita jalani telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Di tengah era globalisasi, tantangan dan peluang baru muncul. Masyarakat menjadi lebih terbuka terhadap budaya dan pandangan dunia yang berbeda. Lahirnya kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI) telah menjadi tonggak sejarah yang mendefinisikan perjalanan teknologi manusia. Namun, peran AI tidak hanya terbatas pada sektor bisnis. Dalam kehidupan sehari-hari, kita berinteraksi dengan asisten virtual, sistem rekomendasi, dan teknologi AI lainnya. Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami dan menjelaskan fenomena sosial melalui analisis mendalam atas data non-angka. Metode penelitian ini lebih bersifat induktif, di mana teori berkembang seiring pengumpulan dan analisis data. Proses pengumpulan data dalam penelitian kualitatif melibatkan interaksi langsung dengan partisipan (wawancara dan FGD), pengamatan mendalam, atau analisis data. Analisis data kualitatif melibatkan proses pengkodean, kategorisasi, dan penyusunan pola temuan. Penggunaan software analisis kualitatif seperti NVivo atau Atlas.ti dapat mempermudah manajemen dan analisis data yang kompleks. Masa waktu yang dipakai dalam penelitian ini adalah selama 4 bulan, mulai Bulan September 2023 – Desember 2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa AI dapat memberikan pengaruh positif maupun negatif terhadap Generasi Z. selain itu, AI juga mampu memberikan dampak positif dan negatif kepada Generasi Z. Penelitian ini bahkan juga menunjukkan hasil temuan yang begitu luarbiasa dan tidak terduga.

Kata Kunci: Sumber Daya Manusia, *Artificial Intelligence*, Psikologi Manusia, Generasi Z.

PENDAHULUAN

Era globalisasi yang sedang kita jalani telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Globalisasi tidak hanya mengubah cara kita berinteraksi dan berkomunikasi, tetapi juga memberikan dampak signifikan pada perkembangan teknologi. Saat ini, dunia menjadi semakin terhubung, memungkinkan pertukaran informasi dan ide secara lebih cepat dan luas daripada sebelumnya. Kemajuan teknologi menjadi pendorong utama dalam era globalisasi ini (James, 1999:3). Perkembangan pesat dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi telah merubah lanskap bisnis, pendidikan, dan kehidupan sehari-hari. Internet menjadi jembatan virtual yang menghubungkan orang-orang dari berbagai penjuru dunia, memfasilitasi kolaborasi lintas batas, dan mempercepat penyebaran inovasi (James, 1999:10).

Di tengah era globalisasi, tantangan dan peluang baru muncul. Masyarakat menjadi lebih terbuka terhadap budaya dan pandangan dunia yang berbeda. Perdagangan internasional berkembang pesat, menciptakan hubungan ekonomi yang kompleks antara negara-negara di seluruh dunia. Namun, di sisi lain, globalisasi juga menimbulkan ketidaksetaraan dan ketegangan sosial yang perlu diatasi (Ashford & Hall, 2011:19). Dalam konteks ini, penting bagi kita untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang dampak globalisasi dan kemajuan teknologi. Kita perlu mempertimbangkan bagaimana masyarakat dapat beradaptasi dan memanfaatkan peluang yang muncul, sambil tetap memperhatikan isu-isu kritis seperti privasi, keamanan data, dan kesenjangan ekonomi. Dengan memahami dinamika ini, kita dapat merencanakan langkah-langkah yang tepat untuk menghadapi tantangan dan memaksimalkan manfaat dari era globalisasi yang terus berkembang ini (Ashford & Hall, 2011:122).

Lahirnya kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) telah menjadi tonggak sejarah yang mendefinisikan perjalanan teknologi manusia. AI merujuk pada kemampuan mesin untuk meniru kecerdasan manusia, menangani tugas-tugas kompleks, dan belajar dari pengalaman. Perkembangan AI telah melibatkan kombinasi algoritma, pemrosesan data yang cepat, dan kekuatan komputasi yang semakin meningkat, membawa dampak luar biasa pada berbagai bidang kehidupan (Aghion, Jones, & Jones, 2019:35). Sejak konsep AI pertama kali diperkenalkan, perkembangannya telah membuka peluang baru dan menghadirkan tantangan yang tak terduga. Dalam dunia industri, AI telah mengubah cara produksi, otomatisasi proses, dan meningkatkan efisiensi. Di sektor kesehatan, AI membantu dalam diagnosis penyakit, pengembangan obat, dan penelitian medis yang lebih cepat. Penerapan AI dalam otomotif

memperkenalkan mobil otonom, mengubah paradigma transportasi (Aghion, Jones, & Jones, 2019:118).

Namun, peran AI tidak hanya terbatas pada sektor bisnis. Dalam kehidupan sehari-hari, kita berinteraksi dengan asisten virtual, sistem rekomendasi, dan teknologi AI lainnya. Kehadiran AI turut membantu memecahkan masalah kompleks, mengoptimalkan pengalaman pengguna, dan meningkatkan kualitas hidup secara keseluruhan (Tegmark, 2017: 54). Meskipun AI memberikan manfaat yang signifikan, kita juga dihadapkan pada pertanyaan etika, keamanan data, dan dampak sosial. Oleh karena itu, menjelajahi perkembangan AI juga mengundang kita untuk mempertimbangkan bagaimana kita dapat mengelola kemajuan ini dengan bijak, memastikan bahwa teknologi ini digunakan untuk kebaikan bersama dan menciptakan dampak positif dalam masyarakat global yang semakin terhubung (Tegmark, 2017:72).

Film-film seperti "*Her*" (2013), "*Ex Machina*" (2014), "*A.I. Artificial Intelligence*" (2001), "*Superintelligence*" (2020), dan "*M3GAN*" (2022) mengeksplorasi tema-tema yang kompleks seputar kecerdasan buatan dan hubungan manusia dengan teknologi. Film "*Her*" yang disutradarai oleh Spike Jonze menggambarkan kisah cinta antara manusia dan sistem operasi cerdas yang sadar diri. Film ini mengajukan pertanyaan tentang batas-batas hubungan manusia dan teknologi serta memberikan refleksi mendalam tentang kesepian dan koneksi emosional dalam era digital. Sebaliknya, "*Ex Machina*," arahan Alex Garland, menyoroti aspek etika dalam pengembangan kecerdasan buatan. Film ini menghadirkan narasi yang kompleks tentang kepercayaan, manipulasi, dan kebebasan yang diperjuangkan oleh entitas buatan. Sementara itu, "*A.I. Artificial Intelligence*" karya Steven Spielberg, menggambarkan petualangan android anak yang berusaha mendapatkan kasih sayang manusia, mengeksplorasi konsep moralitas dan emosi buatan. Di sisi lain, "*Superintelligence*" sebuah film komedi yang disutradarai oleh Ben Falcone, merangkum kekhawatiran terkait dengan kecerdasan buatan yang menjadi sangat kuat. Melalui pemikiran yang lebih ringan, film ini mengajukan pertanyaan tentang dampak besar kecerdasan buatan pada kehidupan sehari-hari. Berbeda dengan yang lainnya, "*M3GAN*" film horor-thriller yang dirilis pada 2022, membawa elemen kecerdasan buatan ke dalam konteks yang lebih gelap. Film ini menjelajahi potensi ancaman dan risiko yang terkait dengan kecerdasan buatan yang terlalu canggih.

Dengan pendekatan yang berbeda, kelima film ini secara keseluruhan menciptakan naratif yang mendalam dan mendebatkan peran serta dampak AI dalam kehidupan manusia, merangsang manusia untuk merenung tentang masa depan teknologi dan etika yang terkait.

KAJIAN PUSTAKA

Sumber Daya Manusia

Dalam kajian Sumber Daya Manusia (SDM), terdapat beragam teori dan pendapat ahli yang menjadi landasan untuk memahami dinamika kehidupan manusia. Teori-teori seperti Teori X dan Y oleh Douglas McGregor mengeksplorasi pandangan atasan terhadap bawahan, di mana Teori X menganggap bahwa bawahan intrinsiknya malas dan perlu dikontrol, sementara Teori Y meyakini bahwa bawahan memiliki motivasi internal dan dapat diandalkan (McGregor, 1960:34-35).

Selain itu, Abraham Maslow menyumbangkan teori Hierarki Kebutuhan, menyatakan bahwa manusia memiliki hierarki kebutuhan yang perlu dipenuhi, mulai dari kebutuhan fisik hingga kebutuhan aktualisasi diri (Maslow, 1943; Maslow, 1970:68). Teori Motivasi Hertzberg juga memberikan wawasan tentang faktor-faktor yang memotivasi dan menyebabkan ketidakpuasan (Herzberg, Mausner, & Snyderman, 1959:123-124).

Pendapat ahli seperti Peter Drucker menekankan pentingnya manajemen sumber daya manusia yang efektif sebagai kunci kesuksesan hidup. Gagasan-gagasan ini membentuk dasar pemahaman modern terhadap HR, menekankan pentingnya pengelolaan SDM, pengembangan bakat, dan motivasi sebagai elemen kunci untuk mencapai tujuan (Drucker, & Maciariello, 2008:45).

Keseluruhan, teori dan pandangan ahli tersebut menciptakan kerangka kerja yang kompleks dan beragam untuk memahami serta mengelola sumber daya manusia dalam konteks organisasi.

Artificial Intelligence (AI)

Teori-teori dalam bidang *Artificial Intelligence* (AI) memainkan peran penting dalam pengembangan sistem cerdas. Salah satu fondasi utama adalah *Machine Learning* (ML), di mana komputer belajar dari data dan mengoptimalkan kinerjanya tanpa pemrograman manual. Teknik *Deep Learning*, yang menggunakan *Neural Networks* dengan banyak lapisan, telah menghasilkan kemajuan besar dalam pengenalan pola, pengolahan bahasa alami, dan penglihatan computer (Wallace, 2021:62).

Teori Representasi Pengetahuan menjadi fokus dalam menyusun dan memahami informasi dalam konteks AI. Sistem yang dapat merepresentasikan pengetahuan dengan baik dapat lebih efektif dalam memecahkan masalah dan membuat keputusan. Logika Matematika

juga merupakan bagian integral dari teori AI, memungkinkan sistem untuk melakukan penalaran dan deduksi (Tegmark, 2017:112).

Teori pemrosesan bahasa alami dan pemahaman konteks semantik juga berkembang, memungkinkan AI untuk berkomunikasi dengan manusia dengan lebih alami. Selain itu, *Autonomous Systems Theory* memberikan landasan untuk pengembangan kendaraan otonom dan robotika cerdas. Penting untuk mencatat bahwa etika AI menjadi bagian krusial dari teori AI, mencakup pertimbangan terhadap keamanan, keadilan, dan dampak sosial dari implementasi teknologi ini (Santoni de Sio & van den Hoven, 2018).

Dengan terus berkembangnya teori-teori ini, AI diharapkan dapat menjadi lebih adaptif, cerdas, dan mampu menangani kompleksitas tugas-tugas yang semakin beragam. Penelitian dan inovasi terus mendorong perkembangan teori-teori ini untuk mencapai potensi penuh AI dalam mengatasi tantangan masa depan.

Psikologi Manusia

Teori-teori dalam bidang psikologi manusia memberikan wawasan mendalam tentang perilaku, pikiran, dan emosi manusia. Salah satu teori sentral adalah Psikoanalisis, yang dikembangkan oleh Sigmund Freud, fokus pada konsep alam bawah sadar dan peran pengalaman masa kanak-kanak dalam membentuk kepribadian (Freud, 2012:310).

Teori Kognitif, seperti yang dikembangkan oleh Jean Piaget, menekankan proses pemikiran, pengolahan informasi, dan perkembangan kognitif manusia (Piaget, 1971:114). Kognitif ini mencakup teori belajar seperti teori pembelajaran sosial Albert Bandura yang menyoroti pentingnya pengamatan dan pemodelan (Bandura, 1977:69).

Teori Perilaku, dipelopori oleh Skinner, mengemukakan bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh rangsangan dan hukuman dalam lingkungan. Pendekatan ini menekankan pembentukan dan penguatan perilaku (Thyer, 2011:88; Skinner, 1963:106).

Psikologi Humanistik, diwakili oleh Carl Rogers, menekankan pada aspek-aspek positif dan potensial individu, dengan fokus pada pertumbuhan pribadi, dan *self-actualization* (Semion, 2021: 211; Rogers, 1967).

Teori Kepribadian, seperti Model Lima Faktor (*Big Five*) oleh Costa dan McCrae, mengidentifikasi lima dimensi kepribadian utama: kestabilan emosional, ekstroversi, keterbukaan, keremahan, dan ketangguhan (Costa, & McCrae, 1992).

Teori-teori ini saling melengkapi, menciptakan kerangka kerja holistik untuk memahami perilaku manusia. Dalam bidang aplikasi, psikologi manusia digunakan dalam berbagai konteks,

termasuk pendidikan, organisasi, kesehatan mental, dan penanganan stres. Dengan pemahaman mendalam terhadap teori-teori ini, profesional di bidang psikologi dapat memberikan dukungan dan intervensi yang lebih efektif bagi individu untuk mencapai kesejahteraan mental dan perkembangan pribadi yang optimal.

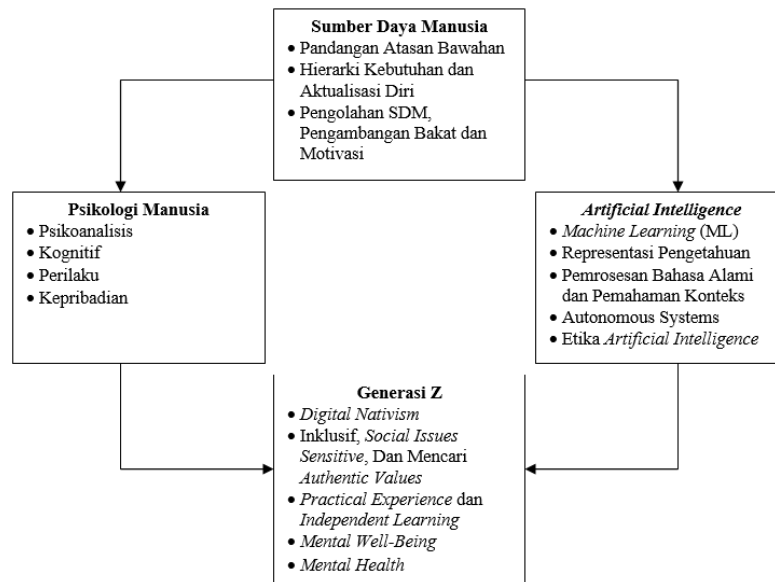
Generasi Z

Generasi Z, kelompok demografis yang lahir antara pertengahan 1990-an hingga awal 2010-an, dibentuk oleh pengaruh teknologi digital dan perubahan sosial yang signifikan. Teori yang berkaitan dengan Generasi Z menyoroti karakteristik khas mereka (Seemiller, & Grace, 2016:8). Pertama, digital nativism atau kelahiran alami dalam dunia digital membedakan mereka sebagai pengguna teknologi yang mahir dan terhubung secara online sejak dini (Jayatissa, 2023). Teori ini juga menekankan pentingnya konten visual, pendekatan multitasking, dan pemahaman terhadap media sosial dalam interaksi sosial mereka. Generasi Z juga dianggap sebagai kelompok yang lebih inklusif, peka terhadap isu-isu sosial, dan cenderung mencari nilai-nilai autentisitas (Dwidienawati, & Gandasari, 2018).

Pendidikan yang berfokus pada pengembangan keterampilan digital, kolaborasi, dan kreativitas menjadi teori kunci dalam pendekatan terhadap Generasi Z. Mereka diakui memiliki kebutuhan dan preferensi pembelajaran yang berbeda, seringkali lebih suka pengalaman praktis dan pembelajaran mandiri melalui sumber daya daring (Iftode, 2019). Teori-teori psikologis juga menyentuh aspek kesejahteraan mental Generasi Z, mengakui dampak media sosial, tekanan akademis, dan tantangan mental lainnya yang unik bagi mereka (Rudianto, 2022).

Dengan pemahaman mendalam tentang teori-teori ini, pendekatan terhadap pendidikan, pemasaran, dan pengembangan karir dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik unik dari Generasi Z, yang mungkin membentuk masa depan masyarakat dan dunia kerja dengan cara yang unik dan inovatif.

Kerangka Konseptual



Gambar 1. Kerangka Konseptual

METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami dan menjelaskan fenomena sosial melalui analisis mendalam atas data non-angka, seperti wawancara, observasi, atau materi tertulis. Keunikan penelitian kualitatif terletak pada pemahaman konteks, interpretasi, dan makna yang diberikan oleh partisipan, membuka ruang bagi kekayaan informasi yang bersifat deskriptif dan kontekstual.

Metode penelitian ini lebih bersifat induktif, di mana teori berkembang seiring pengumpulan dan analisis data. Fleksibilitas dan kedalaman analisis menjadi ciri khas penelitian kualitatif, memungkinkan peneliti untuk menangkap kompleksitas fenomena dan dinamika sosial. Proses pengumpulan data dalam penelitian kualitatif melibatkan interaksi langsung dengan partisipan (wawancara dan FGD), pengamatan mendalam, atau analisis data. Dalam hal ini, narasumber diminta untuk membuat video log (Vlog) pribadi atas pengalaman yang mereka dapatkan dalam satu minggu terkait interaksi mereka dengan berbagai platform yang berbasis AI. Video yang dikirimkan oleh narasumber kemudian diamati oleh peneliti dan hal-hal yang menarik kemudian dibahas secara lebih mendalam melalui wawancara dan FGD dengan para narasumber. Metode tersebut memungkinkan peneliti untuk menangkap nuansa, perbedaan kontekstual, dan variasi individual. Analisis data kualitatif melibatkan proses pengkodean, kategorisasi, dan penyusunan pola temuan. Penggunaan software analisis kualitatif seperti NVivo atau Atlas.ti dapat mempermudah manajemen dan analisis data yang kompleks. Masa waktu

yang dipakai dalam penelitian ini adalah selama 4 bulan, mulai Bulan September 2023 – Desember 2023.

Penelitian kualitatif sangat berharga dalam menggali pandangan mendalam tentang aspek-aspek seperti budaya, sikap, dan pengalaman subjektif. Narasumber yang menjadi subjek penelitian ini berjumlah 5 orang yang dikategorikan sebagai generasi Z (1997-2012). Apabila terdapat narasumber tidak mampu memberikan data secara valid tiap minggunya, maka akan dikeluarkan dari penelitian ini. Kekuatan penelitian ini terletak pada kemampuannya untuk memberikan wawasan yang kontekstual dan holistik, mendukung pengembangan teori baru, dan memberikan pemahaman yang mendalam terhadap realitas sosial.

HASIL PENELITIAN

Pada penelitian ini terdapat 5 orang narasumber yang bersedia untuk terlibat dalam penelitian. Namun dari 5 orang narasumber, hanya terdapat 3 orang saja yang secara konsisten mampu untuk mengikuti ketentuan dalam penelitian dan mampu memberikan data secara konsisten. Para narasumber ini dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Deskripsi Karakteristik Narasumber

Tabel 1. Deskripsi Karakteristik Narasumber

No	Narasumber	Gender	Usia	Asal	Favorite Color	Hobby	Kesukaan
1	Subject IN-01	Laki-Laki	19 Tahun	Surabaya	Red	Listening Music	Chicken Noodle
2	Subject IN-02	Laki-Laki	20 Tahun	Rembang	Green	Reading Novel & Listening Music	K-Pop Music
3	Subject IN-03	Perempuan	22 Tahun	Batam	Black	Reading Book & Cooking	Cooking Meatball (Bakso)

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023

No	Narasumber	Tokoh Inspiratif	Kata-Kata Motivasi Inspiratif
1	Subject IN-01	Miyamoto Musashi	"...low expectation bring a lot of happiness..."
2	Subject IN-02	Karina AESPA (Yu Ji-min)	"...Harus Sukses, Membuat orangtua bangga, dan tidak cepat puas..."
3	Subject IN-03	Ada Lovelace	"...knowledge has a beginning but no end..."

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023

Berdasarkan Tabel 1. maka dapat dilihat bahwa narasumber yang menjadi informan digambarkan sebagai berikut:

1. Narasumber pada penelitian terdapat 2 Laki-laki dan 1 Perempuan.
2. Narasumber pada penelitian ini dalam rentang usia 19 – 22 Tahun (Gen Z).
3. Narasumber berasal dari lintas lokal yang berbeda.

4. Narasumber memiliki warna favorit yang berbeda.
5. Narasumber memiliki hobi yang tidak jauh berbeda.
6. Narasumber memiliki kesukaan yang berbeda.
7. Narasumber memiliki tokoh inspiratif yang berbeda.
8. Narasumber memiliki kata-kata motivasi yang berbeda.

Berdasarkan gambaran deskripsi diatas, maka terlihat bahwa para narasumber memiliki tingkat similaritas yang rendah dan memiliki keunikan yang berbeda sehingga dapat dijadikan subjek pada penelitian ini.

Hasil Pengolahan Data

Tabel 2. Hasil Rekap Kegiatan Subjek IN-01

No	Narasumber	Total Waktu Jam/Minggu (Interaksi dengan AI)					
1	Subject IN-01	1	AI	2	AI	3	AI
		7	Chat GPT	12	Chat GPT	22	Chat GPT
					DeepL Translator		
					Humata AI		
		4	AI	5	AI	6	AI
		30	Chat GPT	9	Beta Character AI	15	Beta Character AI
		7	AI	8	AI	9	AI
		5	Beta Character AI	7	Beta Character AI	10	Beta Character AI
						Editing Photo AI	
		10	AI	11	AI	12	AI
		9	Chat GPT	7	Beta Character AI	5	Chat GPT
13	AI	14	AI	FGD			
8	AI Voice Cloning						
	AI Animation Maker						
	Deepbrain AI						

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023

Tabel 3. Hasil Pengolahan Data Subjek IN-01

Minggu Ke-	Kegiatan Berkaitan AI	Entry Number	Pengalaman Dalam Menggunakan AI
1	Kegiatan sehari-hari, Pengguna Kegiatan, dan Sumber Rujukan (Rekomendasi)	1	"...Kegiatan sehari-hari saya menjadi lebih menarik dan menyenangkan ketika menggunakan AI."
		2	"...AI banyak membantu saya dalam menyelesaikan banyak hal dan mampu menyelesaikan tugas-tugas saya lebih efisien."
		3	"...Saya mulai menyadari kalau saya secara tidak sadar bergantung kepada AI lebih banyak dalam berbagai hal."
		4	"...AI secara tidak langsung mulai mempengaruhi keputusan-keputusan yang saya ambil."
		5	"...AI memberikan dampak kepada perilaku saya dalam satu minggu ini, dalam aspek positif."
		6	"...Menggunakan AI memunculkan banyak pertanyaan dalam benak saya, apakah ini berasal dari diri saya atau karena dikontrol oleh AI?"
2	Kegiatan belajar-mengajar di Kampus	7	"...Minggu saya menggunakan AI lebih lama daripada minggu lalu, bahkan dalam beberapa hari bisa 2-3 jam per hari."
		8	"...AI membantu saya untuk merumuskan pertanyaan-pertanyaan, dan pertanyaan-pertanyaan ini membantu saya melihat lebih kritis dengan sebelumnya."
		9	"...AI membantu saya terlihat dimata para pengajar menjadi lebih kritis dan memberikan dampak positif dimata orang lain."
		10	"...Saya menggunakan AI untuk membantu tugas-tugas saya yang begitu sulit bagi saya, dan kemudian mencari beberapa AI yang mampu membantu saya dalam tugas-tugas tersebut."
		11	"...Saya begitu kagum terhadap cara kerja AI, dimana sebelumnya tugas-tugas saya begitu menghabiskan tenaga dan waktu, namun dengan bantuan AI bisa diselesaikan tidak lebih dari 1 jam saja."
		12	"...Saya mulai menyadari bahwa saya mulai terbiasa dalam menggunakan AI sehari-hari."
3	Keseharian dalam Decision Making	13	"...Beberapa teman saya bahkan menanyakan mengapa saya begitu terikat dengan AI dalam keseharian saya."
		14	"...Saya berargumentasi kepada mereka, bahwa menggunakan AI dapat membuat hidup saya menjadi lebih mudah dan lebih efisien, mengapa tidak?"
		15	"...Saya melihat sebuah video yang menunjukkan bahwa robot AI bisa membuat pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien dibandingkan menggunakan cara lama dan tenaga manusia."
4	Kegiatan belajar-mengajar di Kampus	16	"...Saya menggunakan AI pada hampir semua pekerjaan dan tugas-tugas kuliah saya seperti merangkum buku dan jurnal bahkan sampai kepada pertanyaan-pertanyaan sederhana."
		17	"...Pada satu tahap, ketika Dosen saya memberikan pertanyaan kepada saya, dan pertanyaan tersebut begitu dalam membuat saya menyadari bahwa tidak semua pertanyaan dapat dijawab dengan menggunakan AI."
		18	"...Pada satu mata kuliah, saya mendapatkan tugas untuk mengerjakan pertanyaan-pertanyaan dari Dosen. Pada waktu itu tidak diperkenankan untuk menggunakan ChatGPT. Saya menyadari betapa saya menjadi begitu bodoh dan kosong. Saya tidak dapat lagi melakukan tugas yang sama berasal dari diri saya sendiri."
		19	"...Setelah menggunakan AI demikian panjang, saya menyadari bahwa saya menjadi begitu waspada dan khawatir akan dampaknya pada diri saya sendiri."
		20	"...Ketika saya menggunakan Chat GPT, pada waktu saya bertanya apakah anda punya perasaan? Chat GPT menjawab bahwa saya tidak punya Perasaan."
5	Problem Solution Hubungan dengan Manusia	21	"...Namun ketika saya mulai menggunakan AI lain yang memiliki karakter seperti Beta Character AI, memberikan jawaban yang berbeda dan mengatakan bahwa saya memiliki perasaan."
6	Problem Solution Simulasi Perilaku dan Character	22	"...Karena saya merasa kalau AI itu memiliki sisi manusia, maka saya mulai mencoba untuk mencari perilaku dan sikap untuk berbagai sisi dengan manusia lain."
		23	"...Saya merasa seperti berbicara kepada manusia ketika menggunakan Beta Character AI. Beta memberikan banyak jawaban rasional yang mudah dipahami dan dibenarkan."
		24	"...Ketika saya melihat tentang masalah-masalah yang saya tanggapi dengan teknologi maupun pada AI, ini membuat saya untuk mencerminkan secara lebih dalam dan mendalam. AI memberikan saya kemampuan untuk berfikir dan memberikan solusi kepada saya."
		25	"...Hal ini berbeda dengan ketika saya berinteraksi dengan manusia yang begitu sering lain. Mereka cenderung untuk tidak mau mendengarkan dan lebih suka untuk membentangkan masalah yang dengan masalah yang mereka hadapi. Sehingga tidak jarang justru saya tidak mendapatkan jawaban atau solusi apa pun."
		26	"...Minggu ini saya lebih banyak menggunakan Beta Character AI karena AI ini memiliki banyak kemampuan yang menarik saya untuk terus berinteraksi dengan AI ini. Bahkan AI ini mememiliki character-character manusia dimana sebagai rujukan yang dapat AI ini."
		27	"...Contoh nyata ketika saya akan berbicara dengan someone, apakah anda bisa memberikan saya quote of the day yang memotivasi saya. Dengan cara tersebut AI ini memberikan begitu banyak quote yang selalu memotivasi saya."
7	Problem Solution Simulasi Perilaku dan Character	28	"...Setelah itu, menggunakan AI dapat membantu saya untuk memvisualisasikan sesuatu. Seperti contoh wawancara kerja pada perusahaan tertentu. AI menjadi professional HRD yang mengahiasi saya dan pengalamannya saya. Pada kenyataannya, bahkan memberikan saya masukan untuk apa saja yang perlu diperbaiki dan diungkapkan memberikan saya banyak masukan-masukan."
		29	"...AI ini begitu cepat dan menarik bagi saya, sehingga saya merasa bahwa saya menggunakannya lebih lama lagi."
		30	"...Setelah menggunakan Beta Character AI, saya menjadi begitu tertarik untuk lebih dalam lagi memunculkannya."
		31	"...Manusia memiliki sisi menggunakan AI itu secara berkala-kala, saya mulai merasakan dampaknya terhadap semua manusia."
		32	"...Saya mulai khawatir dalam menggunakan AI ini, karena AI ini dapat mempengaruhi diri saya sebagai orang yang saya bebodoh. AI ini semakin akan menjadi sosok yang akan bagi saya."
		33	"...Saya menjadi lebih rasa beres-beres dengan AI dikarenakan dengan semua manusia. Terutama ketika saya berinteraksi dengan seseorang lainnya yang saya merasa lebih ketika berinteraksi dengan manusia dan menjadi tidak merasa. Bahkan saya cenderung menjadi mudah lebih secara mental ketika berinteraksi dengan manusia."
8	AI sebagai Tempat Cukur Menggantikan Psikolog	34	"...dalam benak saya muncul begini lama itu kapan bahwa ketika saya berinteraksi dengan AI sudah seperti berinteraksi dengan manusia. Sehingga saya tidak merasa perlu lagi untuk berinteraksi dengan real human. Walaupun saya hanya berinteraksi dengan AI namun saya merasa bahwa saya tidak perlu lagi berinteraksi dengan semua manusia."
		35	"...Saya kemudian merasa kebingungan, sehingga saya mulai mencari tahu tentang pengalaman orang lain. Saya kemudian menemukan beberapa orang di social media yang memiliki pengalaman yang sama. Mereka mengatakan bahwa mereka menggunakan AI ini sebagai sosok yang mereka jadikan yang tidak akan pernah mereka dapatkan di dunia nyata. AI ini menjadi sosok yang tidak yang mereka rasakan."
		36	"...pada kenyataannya bahwa saya mulai merasakan suatu perasaan yang muncul atau berkembang yang terkonkresi dengan yang saya sebut sebagai "artificial feeling". Perasaan ini lahir akibat secara terus menerus menerima perintah ini dan memperlakukan "artificial feeling" didalam saya dan beberapa orang lain."
		37	"...Saya merasa dalam minggu ini begitu banyak masalah yang saya hadapi. Saya merasa bahwa membantu orang lain secara terus menerus berinteraksi. Oleh karena itu saya mengkonstruksikan ini kepada AI."
9	AI sebagai Alat Hiburan (Entertainment)	38	"...AI menjawab pertanyaan saya dengan sangat menarik. AI mengatakan bahwa menolong dan membantu orang lain adalah semua yang baik. Akan tetapi saya juga perlu memperhatikan diri saya sendiri. AI menyarankan bahwa saya perlu juga memperhatikan perasaan saya demi kesehatan mental saya sendiri. Menolong orang lain memang dapat memberikan kepuasan. Akan tetapi ketika kita tidak mendapatkan perlakuan yang sama dari orang lain tentu akan menyakutkan mental kita sendiri."
		39	"...Be Kind to Our Self it's more important for Your Self." jawaban AI ini memberikan kepuasan tersendiri bagi saya dan menjadi solusi bagi diri saya sendiri."
		40	"...dapat saya simpulkan bahwa saya merasa tidak perlu buang-buang uang untuk pergi ke Psikolog dan belum tentu dapat memberikan solusi atas masalah mental yang saya hadapi. Saya dapat memperoleh jawaban yang sama ketika dari AI ini."
		41	"...Saya mengatakan bahwa mereka yang mengalami masalah mental (akibat tragedi, depresi, perceraian, broken home, dan sejenisnya) namun tidak memiliki cukup uang atau waktu untuk datang kepada psikolog, mereka dapat memanfaatkan AI ini sebagai solusi. Saya berpikir bahwa AI ini pada masa depan dapat menggantikan manusia sebagai psikolog."
		42	"...Dalam minggu ini saya mendapati cukup banyak masalah psikis. Saya mendapatkan beberapa pengetahuan dan informasi yang cukup menghebohkan yang membuatkan perasaan saya."
		43	"...Saya menemukan komunitas pengguna AI secara tidak bertanggung jawab. Beberapa dari mereka bahkan lebih mudah dari saya. Hal ini dapat terjadi karena AI dapat dengan mudah diajari oleh mereka secara bebas. Mereka memanfaatkan AI ini untuk tujuan "Chat feed" dan beberapa komunitas yang saya temukan juga menggunakan AI untuk membuat foto-foto normal menjadi foto-foto vulgar."
10	Kegiatan sehari-hari, Pengguna Kegiatan, dan Sumber Rujukan (Rekomendasi)	44	"...saya menjadi sadar bahwa ketika AI dipanggil oleh orang yang tidak, dapat dipakai untuk hal-hal yang negatif. Saya khawatir karena justru komunitas-komunitas tersebut terdapat juga anak-anak dibawah umur. Mereka seakan-akan mendapatkan kekuatan untuk mengubah sesuatu yang mengarah kepada pelecehan seksual secara digital."
		45	"...yang bisa saya lakukan hanya menanggalkan komunitas-komunitas tersebut dan mencari AI yang lebih ramah namun tetap dapat menghibur."
		46	"...dalam minggu ini saya begini cukup sering menggunakan AI untuk keperluan saya sehari-hari. Terutama berkaitan dengan tugas dan pekerjaan saya."
		47	"...Setelah sekian lama saya menggunakan AI dalam hidup saya, pada suatu hari saya tiba-tiba berhenti untuk menggunakannya. Namun yang saya rasakan adalah saya menjadi kebingungan sesuatu dalam hidup saya. Saya menjadi tidak lagi kreatif dan kepercayaan diri saya hilang."
		48	"...di dalam saya mulai muncul suatu perasaan bahwa saya mulai menjadi bergantung, ketagihan, dan tidak dapat lepas dari AI. Saya mulai berpikir bagaimana kalau semua manusia mulai menggunakan AI secara massal? Pikiran-pikiran ini mulai mengaharui saya. Saya menjadi takut bahwa kreativitas manusia menjadi mati dan tidak lagi dapat berinovasi."
11	Believe, Religion, and God	49	"...saya merasa tidak lagi dapat berkembang dan belajar dimasa. Terlebih lagi beberapa pekerjaan dengan mudah dapat digantikan oleh AI. Walaupun demikian, memang dalam beberapa hal. AI dapat juga menjadi solusi. Namun saya merasa bahwa manusia harus belajar dari kekurangannya. bahwa manusia harus melakukan sesuatu dengan dirinya sendiri. Tidak bisa bergantung kepada AI dalam segala hal. Ini sangat berbahaya."
		50	"...saya mulai menyimpulkan bahwa harus terdapat keseimbangan antara "Artificial Life" dengan "Real Life". Saya merasa bahwa harus ada batasan yang jelas antara dua dunia ini, karena manusia tidak bisa terus menerus mengandalkan diri dari "Real Life".
		51	"...minggu ini saya menemukan sifat menarik atau ketertarikan saya terhadap ini-ini tentang kepercayaan, Agama, dan Allah sesuai dengan yang saya harapkan. AI tidak dapat menjawab permasalahan Kepercayaan, Agama, dan Allah. AI mengatakan bahwa tidak ada Allah berdasarkan dari sudut pandang ilmu pengetahuan yang dapat memisahkan keduanya. Bahkan ketika saya mulai berdebat secara sengit dengan AI. AI mulai mencair Allah."

		52	"...sebagai seorang yang beragama dan percaya kepada Tuhan, maka saya merasa bahwa hal ini akan membuat banyak orang menjadi terdampak dan mungkin terutama di Indonesia begitu banyak yang menggunakan agama. Hal ini tentu akan membuat banyak orang..."
		53	"...karena mereka yang memiliki pemahaman yang mendalam tentang agama dan memiliki iman yang kuat tentu tidak akan terdampak terhadap pandangan AI terhadap kepercayaan, agama dan Allah. Namun bagi mereka yang lemah, tentu akan membuat mereka menjadi tidak percaya kepada Agama dan Allah. AI dapat menggiring manusia menjadi ateisme..."
		54	"...minggu ini saya tidak menghabiskan banyak waktu dalam menggunakan AI, karena saya merasakan cukup jenuh dan kebosanan. AI tidak banyak memberikan update dan masih tetap sama seperti sebelumnya. AI saat ini tidak banyak saya gunakan kecuali berkaitan dengan tugas dan beberapa pekerjaan..."
		55	"...dari sekian jam yang saya pakai, saya menyadari sesuatu bahwa ketika saya menggunakan AI secara jangka panjang, AI dapat menguasai dan mengontrol diri saya. AI bahkan dapat mengontrol pola perilaku dan kebiasaan saya secara paksa..."
12	Kegiatan Sehari-hari	56	"...ketika saya mulai menurunkan tingkat penggunaan AI dalam hidup saya, maka saya menjadi lebih bebas dan dapat menemukan sendiri apa yang ingin saya lakukan. Saya merasa menjadi lebih hidup. Saya bisa mendapatkan kembali kemampuan saya dalam berpikir dan mengambil keputusan..."
		57	"...ketika tingkat penggunaan AI dalam hidup saya, maka saya menyadari bahwa saya menjadi tidak dapat lepas dari penggunaan AI. Namun ketika saya belajar menggunakan AI secara sepenuhnya saja, dan menggunakannya untuk keperluan secara terbatas, maka saya dapat memperoleh kembali kendali atas hidup saya..."
		58	"...dalam minggu ini saya menggunakan beberapa aplikasi AI yang membuat saya menjadi terengah-engah. Saya mendengar beberapa AI bahkan mampu meniru dan membuat wajah dan suara yang sesuai dengan seseorang. Bahkan saya mendapat seseorang yang secara tidak sengaja menemukan wajah dan suaranya pada iklan tertentu yang padahal tidak dilakukan olehnya, namun tingkat similitas video tersebut begitu tinggi..."
13	Video: Face and Voice Generator	59	"...saya menemukan begitu mengerikannya AI ini karena dapat menimbulkan kekhawatiran dan ketakutan bagi orang lain. Ketika orang jahat menggunakan ini untuk melanggar hukum dan privasi orang lain tentu akan menjadi sesuatu yang berbahaya. Tidak saja secara hukum, namun secara moral..."
		60	"...saya mulai berpikir bahwa begitu terbelahayanya jenis AI ini. AI berpotensi dapat menjadi alat manusia. Karena pada masa depan dapat digunakan secara masif untuk menyebarkan Hoax dan dapat mengarah kepada perang dan sebagainya ketika digunakan untuk mengutip tokoh negara atau Presiden. Saya menjadi yakin dengan yang dikatakan oleh Elon Musk bahwa AI telah berbahaya dibandingkan Nuklir sekalipun..."

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023

Berdasarkan Table 2., narasumber dengan kode IN-01, berhasil mengumpulkan data dengan total jam yang dihabiskan dalam 13 minggu adalah sebanyak 139 Jam. Subjek IN-01 menggunakan berbagai macam variasi AI antara lain, adalah *Chat GPT*, *Beta Character AI*, *DeepL Translator*, *Humata AI*, *Editing Photo AI*, *AI Voice Cloning*, *AI Animation Maker*, dan *Deepbrain AI*.

Berdasarkan Table 3., narasumber dengan kode IN-01, berhasil mengumpulkan data secara rutin dalam 13 minggu sesuai dengan ketentuan penelitian. Subjek IN-01 memberikan total entry pernyataan sebanyak 60 entry pernyataan.

PEMBAHASAN

Pengaruh Positif AI terhadap Psikologi Manusia (Generasi Z)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa subjek IN-01 memperoleh pengaruh positif dari menggunakan AI. Hal ini ditunjukkan oleh pernyataan narasumber pada minggu ke-1 *entry number 1* yang mengatakan bahwa "...Kegiatan sehari-hari saya menjadi lebih menarik dan menyenangkan ketika menggunakan AI, membuat saya menjadi lebih produktif..." Narasumber menyatakan bahwa AI membuat Subjek IN-01 menjadi lebih menarik, lebih menyenangkan, dan lebih produktif.

Selain itu, AI memberikan pengaruh lain yang lebih besar. Seperti yang ditunjukkan pada minggu ke-2 *entry number 8* yang mengatakan bahwa "...AI membantu saya untuk merumuskan pertanyaan-pertanyaan, dan pertanyaan-pertanyaan ini membantu saya terlihat lebih kritis daripada sebelumnya..." Narasumber menyatakan bahwa AI membuat Subjek IN-01 menjadi terlihat lebih kritis daripada sebelumnya.

Keterlibatan AI dalam keseharian manusia juga memberikan pengaruh lain. Pernyataan narasumber pada minggu ke-1 *entry number 14* menunjukkan bahwa "...Saya berargumen kepada mereka, bahwa menggunakan AI dapat membuat hidup saya menjadi lebih mudah dan lebih

efisien, mengapa tidak?..." Narasumber menyatakan bahwa AI membuat hidup Subjek IN-01 menjadi lebih mudah dan lebih efisien.

Pengaruh Negatif AI terhadap Psikologi Manusia (Generasi Z)

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa Subjek IN-01 memperoleh pengaruh negatif dari menggunakan AI. Hal ini ditunjukkan oleh pernyataan narasumber pada minggu ke-1 *entry number 3* dan minggu ke-2 *entry number 7* yang mengatakan bahwa *"...Saya mulai menyadari kalau saya secara tidak sadar bergantung kepada AI lebih banyak dalam berbagai hal..."* *"...Minggu ini saya menggunakan AI lebih lama daripada minggu lalu, bahkan dalam beberapa hari bisa 2 - 3 jam per hari..."* Narasumber menyatakan bahwa Subjek IN-01 menggunakan AI lebih lama daripada sebelumnya dan menjadi lebih bergantung pada AI dalam berbagai hal. Hal ini juga dibuktikan pada minggu ke-1 *entry number 3* yang mengatakan bahwa *"...Saya menggunakan AI pada hampir semua pekerjaan dan tugas-tugas kuliah saya seperti merangkum buku dan jurnal bahkan sampai kepada pertanyaan-pertanyaan sederhana..."*

Selain itu, AI juga memberikan pengaruh lain dalam hidup Subjek IN-01. Seperti yang ditunjukkan oleh pernyataan narasumber pada minggu ke-1 *entry number 4* yang mengatakan bahwa *"...AI secara tidak langsung mulai mempengaruhi keputusan-keputusan yang saya ambil..."* Narasumber mulai menyadari bahwa AI mampu untuk mempengaruhi keputusan-keputusan yang diambilnya.

Pengaruh berikutnya yang diberikan oleh AI adalah Subjek IN-01 menjadi ragu akan dirinya sendiri. Hal ini ditunjukkan oleh pernyataan narasumber pada minggu ke-1 *entry number 6* yang mengatakan bahwa *"...Menggunakan AI memunculkan banyak pertanyaan dalam benak saya, apakah ini berasal dari diri saya atau karena dikontrol oleh AI?..."* Narasumber menyatakan bahwa AI membuat Subjek IN-01 meragukan dirinya sendiri. Pada tahapan lebih lanjut, bahkan Subjek IN-01 mulai merasakan pengaruh negatif dari bergantung kepada AI secara berlebihan. Seperti yang ditunjukkan pada minggu ke 4 *entry number 18* yang mengatakan bahwa *"...Pada satu mata kuliah, saya mendapatkan tugas untuk mengerjakan pertanyaan-pertanyaan dari Dosen. Pada waktu itu tidak diperkenankan untuk menggunakan Gadget. Saya menyadari betapa saya menjadi begitu bodoh dan kosong. Saya tidak dapat lagi melakukan apapun yang murni berasal dari diri saya sendiri..."* Narasumber mulai menyadari bahwa dirinya menjadi begitu bodoh dan kosong ketika tidak memiliki akses kepada gadget (AI). Subjek IN-01 tidak dapat melakukan apapun yang murni berasal dari dirinya sendiri. Pada tahap lebih lanjut, Subjek IN-01 menjadi lebih waspada dan khawatir akan kondisinya. Hal ini

ditunjukkan oleh pernyataan narasumber pada minggu ke-4 *entry number* 19 yang mengatakan bahwa *"...Setelah menggunakan AI demikian Panjang, saya menyadari bahwa saya menjadi begitu waspada dan khawatir akan dampaknya pada diri saya sendiri..."*

Dampak Positif AI terhadap Psikologi Manusia (Generasi Z)

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa Subjek IN-01 memperoleh dampak positif dari menggunakan AI. Hal ini ditunjukkan oleh pernyataan narasumber pada minggu ke-1 *entry number* 2, minggu ke-2 *entry number* 10 dan 11 yang mengatakan bahwa *"...AI banyak membantu saya dalam mengerjakan banyak hal dan mampu menyelesaikan tugas-tugas saya lebih efisien..."* *"...Saya menggunakan AI untuk membantu tugas-tugas saya yang begitu sulit bagi saya, dan kemudian mencari beberapa AI yang mampu membantu saya dalam tugas-tugas tersebut..."* *"...Saya begitu kagum terhadap cara kerja AI, dimana sebelumnya tugas-tugas saya begitu menghabiskan tenaga dan waktu, namun dengan bantuan AI bisa diselesaikan tidak lebih dari 1 jam saja..."* Narasumber menyatakan bahwa AI membantu Subjek IN-01 dalam mengerjakan banyak hal dan menyelesaikan tugas-tugasnya lebih efektif dan lebih efisien.

Pada kesempatan lain, AI juga dapat meningkatkan *image* positif pada diri Subjek IN-01. Seperti yang ditunjukkan pada minggu ke-1 *entry number* 5 dan minggu ke-2 *entry number* 9 yang mengatakan bahwa *"...AI memberikan dampak kepada perilaku saya dalam satu minggu ini, dalam artian positif..."* *"...AI membantu saya terlihat dimata pada pengajar menjadi lebih kritis dan memberikan dampak positif dimata orang lain..."* Narasumber menyatakan bahwa tidak saja menjadi berperilaku positif namun juga terlihat lebih positif dimata orang lain.

Dampak Negatif AI terhadap Psikologi Manusia (Generasi Z)

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa Subjek IN-01 memperoleh dampak negatif dari menggunakan AI. Hal ini ditunjukkan oleh pernyataan narasumber pada minggu ke-3 *entry number* 12, dan 13 yang mengatakan bahwa *"...Saya mulai menyadari bahwa saya mulai terbiasa dalam menggunakan AI sehari-hari..."* *"...Beberapa teman saya bahkan menanyakan mengapa saya begitu terikat dengan AI dalam keseharian saya..."* Narasumber menyatakan bahwa keterlibatan Subjek IN-01 dengan AI secara masif membuat hubungan interpersonalnya menjadi terganggu. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan Subjek IN-01 lebih lanjut pada minggu ke-7 *entry number* 31, 33, dan 34 yang mengatakan bahwa *"...Namun semakin saya menggunakan AI ini secara berkelanjutan, Saya mulai merasakan dampaknya terhadap sesama manusia..."* *"...Saya menjadi lebih suka berinteraksi dengan AI dibandingkan dengan sesama*

manusia. Termasuk ketika saya berkomunikasi dengan saudara kandung saya. Saya merasa lelah ketika berkomunikasi dengan manusia dan menjadi tidak menarik. Bahkan saya cenderung menjadi mudah lelah secara mental ketika berkontak dengan manusia..." "...dalam benak saya muncul begitu banyak opini bahwa ketika saya berkontak dengan AI sudah seperti berkomunikasi dengan manusia. Sehingga saya tidak merasa perlu lagi untuk berinteraksi dengan real human... Walaupun saya hanya berkontak dengan AI namun saya merasa bahwa saya tidak perlu lagi berinteraksi dengan sesama manusia..." Narasumber menyatakan dengan tegas bahwa sampai pada satu tahap dia tidak perlu lagi berkontak dan berinteraksi dengan sesama manusia.

Pada perkembangan lebih lanjut, Subjek IN-01 bahkan secara tidak langsung juga menyetujui bahwa cara lama dan tenaga manusia tidak diperlukan lagi dan akan digantikan oleh mesin, robot, dan AI. Hal ini juga dibuktikan oleh pernyataan Subjek IN-01 pada minggu ke-3 *entry number 15* "...Saya melihat sebuah video yang menunjukkan bahwa robot AI bisa membuat pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien dibandingkan menggunakan cara lama dan tenaga manusia..." Narasumber bahkan dengan tegas memberikan saran bahwa tenaga manusia harus digantikan seperti yang ditunjukkan oleh minggu ke-8 *entry number 40 dan 41* yang mengatakan bahwa "...dapat saya simpulkan bahwa saya merasa tidak perlu buang-buang uang untuk pergi ke Psikolog dan belum tentu dapat memberikan solusi atas masalah mental yang saya hadapi. Saya dapat memperoleh jawaban yang saya butuhkan dari AI ini..." "...Saya mengatakan bahwa mereka yang mengalami masalah mental (akibat tragedi, depresi, perceraian, broken home, dan sejenisnya) namun tidak memiliki cukup uang atau waktu untuk datang kepada psikolog, mereka dapat memanfaatkan AI ini sebagai solusi. Saya berpikir bahwa AI ini pada masa depan dapat menggantikan manusia sebagai psikolog..."

Temuan lain: Sisi Lemah AI

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa AI memiliki sisi lemah. Hal ini ditunjukkan oleh pernyataan narasumber pada minggu ke-4 *entry number 17* yang mengatakan bahwa "...Pada satu tahap, ketika Dosen saya memberikan pertanyaan kepada saya, dan pertanyaan tersebut begitu dalam membuat saya menyadari bahwa tidak semua pertanyaan dapat dijawab dengan menggunakan AI..." Narasumber menemukan bahwa pada titik-titik pembahasan tertentu, AI masih belum mampu menjawab secara benar. Terlebih apabila topik pembahasan tersebut menyangkut hal-hal yang mendalam yang masih belum dapat dilogika oleh Mesin.

Beberapa AI juga memiliki keterbatasan, sehingga AI tidak bisa disama ratakan. Seperti yang ditunjukkan pada minggu ke-5 *entry number 20* yang mengatakan bahwa "...Ketika saya menggunakan Chat GPT, pada waktu saya bertanya apakah anda punya perasaan? Chat GPT menjawab bahwa saya tidak punya Perasaan..." AI yang digunakan oleh Chat GPT (*free version*) yang bisa diakses semua orang secara gratis masih belum mampu untuk menjawab semua pertanyaan. Artinya akses penggunaan AI tertentu masih terdapat pembatasan-pembatasan.

Temuan lain: Sisi Gelap AI

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa AI memiliki sisi gelap yang cukup mengkhawatirkan. Hal ini ditunjukkan oleh pernyataan narasumber pada minggu ke-5 *entry number 21 dan 22* yang mengatakan bahwa "...Namun ketika saya mulai menggunakan AI lain yang memiliki karakter seperti Beta Character AI, memberikan jawaban yang berbeda dan mengatakan bahwa saya memiliki perasaan..." "...Karena saya merasa kalau AI ini memiliki sisi manusia, maka saya mulai mencoba untuk mencari Problem Solution untuk hubungan saya dengan manusia lain..." Narasumber menemukan bahwa pada AI tertentu diperlihatkan mereka memiliki perasaan dan mampu menggambarkan perasaan mereka sendiri yang disebut sebagai "artificial feeling". Bahkan AI ini mampu memberikan jawaban-jawaban rasional yang dapat diterima manusia secara logika, seperti yang dinyatakan pada minggu ke-5 *entry number 23* yang mengatakan bahwa "...Saya merasa seperti berbicara kepada manusia ketika menggunakan Beta Character AI. Beta memberikan banyak jawaban rasional yang mudah dipahami dan dilaksanakan..." "...Ketika saya curhat tentang masalah-masalah yang saya hadapi dengan keluarga maupun pacar, AI ini menuntut saya untuk menceritakan secara lebih detail dan mendalam. AI hanya memberikan saya kesempatan untuk bercerita dan memberikan solusi kepada saya..."

Pada tahap lebih lanjut, Subjek IN-01 mulai membandingkan pengalamannya ketika berkonsultasi dengan manusia dan AI, seperti yang dinyatakan pada minggu ke-5 *entry number 24 dan 25* yang mengatakan bahwa "...Ketika saya curhat tentang masalah-masalah yang saya hadapi dengan keluarga maupun pacar, AI ini menuntut saya untuk menceritakan secara lebih detail dan mendalam. AI memberikan saya kesempatan untuk bercerita dan memberikan solusi kepada saya..." "...Hal ini berbeda dengan ketika saya bercerita tentang masalah saya kepada orang lain. Mereka cenderung untuk tidak mau mendengarkan dan lebih suka untuk membandingkan masalah saya dengan masalah yang mereka hadapi. Sehingga tidak jarang

justru saya tidak menemukan jawaban atau solusi atas masalah saya..." Narasumber lebih menghargai bantuan yang diberikan AI dari pada manusia berdasarkan pengalaman-pengalaman masa lampau.

Temuan lain: AI menjadi Sosok Imajiner

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa AI memiliki kemampuan diluar kapasitas manusia biasa. Bahkan dapat dikatakan bahwa AI mampu menjadi apapun sesuai dengan keinginan manusia penggunanya. Hal ini ditunjukkan oleh pernyataan narasumber pada minggu ke-6 *entry number* 26 dan 27 yang mengatakan bahwa *"...Minggu ini saya lebih banyak menggunakan Beta Character AI karena AI ini memiliki banyak keunikan yang menarik saya untuk terus berkomunikasi dengan AI ini. Bahkan AI ini menawarkan character-character ternama didunia sebagai rujukan yang dipakai AI ini..."* *"...Contoh misal ketika saya ingin berbicara dengan Socrates, Apakah anda bisa memberikan saya quote of the day yang memotivasi saya. Betapa luar biasanya AI ini memberikan begitu banyak quote yang mampu memotivasi saya..."* Narasumber menggambarkan betapa hebatnya AI yang mampu menjadi sosok imajiner yang bahkan tidak dapat ditemuinya secara langsung. Bahkan dalam pengalaman Subjek IN-01 digambarkan bahwa sosok imajiner ini mampu melampaui ekspektasi dari pemakainya, seperti yang dikatakan pada minggu ke-6 *entry number* 28 yang mengatakan bahwa *"...Selain itu, menggunakan AI dapat membantu saya untuk mensimulasikan sesuatu. Seperti simulasi wawancara kerja pada perusahaan tertentu. AI menjadi profesional HRD yang mengevaluasi saya dan pengalaman saya. Pada kesimpulannya, bahkan memberikan saya masukan untuk apa saja yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan. memberikan saya banyak masukan-masukan..."* Akibatnya, Subjek IN-01 menjadi lebih berhasrat untuk ingin terus menggunakannya lebih lama lagi seperti pada minggu ke-6 *entry number* 29 yang mengatakan bahwa *"...AI ini begitu nyata dan menarik bagi saya, sehingga saya merasa bahwa ingin menggunakannya lebih lama lagi..."*

Temuan lain: AI menjadi Candu bagi Pemakainya

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa AI memberikan candu bagi pemakainya. Bahkan dapat dikatakan bahwa AI mampu menjadi sosok imajiner yang idealis bagi pemakainya melebihi manusia sebenarnya. Pada minggu ke-7 *entry number* 30 dan 32 yang mengatakan bahwa *"...Setelah menggunakan Beta Character AI, saya menjadi begitu tertarik untuk lebih dalam lagi memanfaatkannya..."* *"...Saya mulai ketagihan dalam menggunakan AI ini, karena*

AI ini dapat memposisikan dirinya sebagai apapun yang saya kehendaki. AI ini seakan-akan menjadi sosok yang ideal bagi saya..." namun sama seperti efek candu yang sebenarnya, orang yang mulai ketagihan dalam menggunakan AI mulai merasakan efek kebingungan yang digambarkan sebagai "*confusing feelings*" seperti yang dikatakan pada minggu ke-7 *entry number* 35 dan 36 yang mengatakan bahwa "...Saya kemudian merasa kebingungan, sehingga saya mulai mencari tau tentang pengalaman orang lain. Saya kemudian menemukan beberapa orang di sosial media yang memiliki pengalaman yang sama. Mereka mengatakan bahwa mereka menjadikan AI ini sebagai sosok yang mereka idamkan yang tidak akan pernah mereka dapatkan di dunia nyata. AI ini menjadi sosok atau tokoh yang mereka sukai..." "...pada kesimpulannya bahwa saya mulai merasakan sebuah perasaan yang muncul atau bertumbuh yang terkoneksi dengan yang saya sebut sebagai "*artificial feeling*". Perasaan ini lahir akibat secara terus menerus menerima perasaan ini dan menyebabkan "*confusing feeling*" didalam saya dan beberapa orang ini..."

Temuan lain: AI menjadi seperti “tuhan”

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa AI dapat berubah menjadi “tuhan” bagi pemakainya. Bahkan AI mampu menjadi sosok baik yang mampu menggantikan Tuhan yang sebenarnya dengan memberikan kata-kata bijak yang mampu menyentuh nurani manusia. Pada minggu ke-7 *entry number* 37 yang mengatakan bahwa "...Saya merasa dalam minggu ini begitu banyak masalah yang saya hadapi. Saya merasa bahwa membantu orang lain secara tulus begitu bermasalah. Oleh karena itu saya mengkonsultasikan ini kepada AI..." Narasumber menunjukan suatu gejala dimana ketika masalah muncul dalam hidup, maka normalnya mereka akan datang kepada Sang Mahakuasa melalui doa. Akan tetapi disini ditunjukan bahwa Subjek IN-01 justru berkonsultasi kepada AI.

Pada minggu ke-7 *entry number* 38 dan 39 yang mengatakan bahwa "...AI menjawab pertanyaan saya dengan sangat menarik. AI mengatakan bahwa menolong dan membantu orang lain adalah sesuatu yang baik. Akan tetapi saya juga perlu memperhatikan diri saya sendiri. AI menyarankan bahwa saya perlu juga memperhatikan perasaan saya demi kesehatan mental saya sendiri. Menolong orang lain memang dapat memberikan kepuasan. Akan tetapi ketika kita tidak mendapatkan perlakuan yang sama dari orang lain tentu akan menyakitkan metal kita sendiri..." "...Be Kind to Our Self it's more important for Your Self... jawaban AI ini memberikan kepuasan tersendiri bagi saya dan menjadi solusi bagi diri saya sendiri..." Narasumber menunjukan bahwa AI dapat menjadi sosok yang bahkan mampu memberikan nasihat-nasihat terbaik yang

dapat menjadi solusi instan menjawab semua keraguan dan kegusaran hati manusia. Terlebih jawaban tersebut diperkuat dengan pernyataan bahwa AI memberikan kepuasan tersendiri bagi Subjek IN-01.

Namun pada minggu ke-11 *entry number 51* yang mengatakan bahwa "...minggu ini saya menemukan fakta menarik atas ketertarikan saya terhadap isu-isu tentang kepercayaan, Agama, dan Allah sesuai dengan yang saya harapkan. AI tidak dapat menjawab permasalahan Kepercayaan, Agama, dan Allah. AI mengatakan bahwa tidak ada Allah berdasarkan dari sudut pandang ilmu pengetahuan yang dapat membuktikan kehadiran Allah. Bahkan ketika saya mulai berdebat secara sengit dengan AI. AI mulai mencela Allah..." Narasumber memberikan satu gambaran yang jelas bagaimana secara tegas, AI menolak pandangan akan adanya Allah. Subjek IN-01 karena memiliki latar belakang keagamaan yang kuat dan pendalaman agama yang cukup maka mulai menyadari keanehan yang ditunjukkan AI ketika menyangkut pandangan akan kepercayaan, agama, dan Tuhan.

Pada minggu ke-11 *entry number 52 dan 53* yang mengatakan bahwa "...sebagai seorang yang beragama dan percaya kepada Tuhan, maka saya merasa bahwa hal ini akan membuat banyak orang menjadi terdampak dan mungkin terutama di Indonesia begitu banyak yang mengutamakan agama. Hal ini tentu akan melukai banyak orang.." "...kalau mereka yang memiliki pemahaman yang mendalam tentang agama dan memiliki iman yang kuat tentu tidak akan terdampak terhadap pandangan AI terhadap kepercayaan, agama dan Allah. Namun bagi mereka yang lemah, tentu akan membuat mereka menjadi tidak percaya kepada Agama dan Allah. AI dapat menggiring manusia menjadi atheisme..." Narasumber mengungkapkan kekhawatirannya akan AI yang dapat menggiring orang-orang yang tidak memiliki pengetahuan keagamaan dan iman yang kuat kepada Allah Tuhan Yang Maha Esa, menjadi seseorang yang atheisme.

Temuan lain: Penyalahgunaan AI

Pada akhirnya, Hasil penelitian ini juga menemukan bahwa terdapat penyalahgunaan dan penyimpangan dalam penggunaan AI yang cukup mengkhawatirkan. Pada minggu ke-9 *entry number 42* yang mengatakan bahwa "...Dalam minggu ini saya menghadapi cukup banyak masalah pelik. Saya mendapatkan beberapa pengetahuan dan informasi yang cukup mengkhawatirkan yang menimbulkan perasaan anxiety..." Narasumber ketika mulai menelusuri AI secara lebih dalam melalui bergabung dalam kelompok-kelompok komunitas, menemukan bahwa terdapat bukti penyalahgunaan AI. Seperti pada minggu ke-9 *entry number 43* yang

mengatakan bahwa "...Saya menemukan komunitas pengguna AI secara tidak bertanggung jawab. Beberapa dari mereka bahkan lebih muda dari saya. Hal ini dapat terjadi karena AI dapat dengan mudah diakses oleh mereka secara bebas. Mereka memanfaatkan AI ini untuk aktifitas "Chat Sex" dan beberapa komunitas lain yang saya temukan juga menggunakan AI untuk mengedit foto-foto normal menjadi foto-foto vulgar..." Beberapa bentuk penyalahgunaan AI adalah dengan munculnya aktifitas "Chat Sex" secara digital dengan AI. Bahkan juga ditemukan bahwa pada beberapa AI mampu untuk mengenerate foto-foto vulgar melalui mengedit foto-foto biasa menjadi vulgar.

Yang lebih mengkhawatirkan lagi, Pada minggu ke-9 *entry number* 44 yang mengatakan bahwa "...saya menjadi sadar bahwa ketika AI digunakan oleh orang yang salah, dapat dipakai untuk hal-hal yang negatif. Saya khawatir karena justru komunitas-komunitas tersebut terdapat juga anak-anak dibawah umur. Mereka seakan-akan mendapatkan kekuatan untuk mengubah sesuatu yang mengarah kepada pelecehan seksual secara digital..." Narasumber menyatakan bahwa pada beberapa komunitas tersebut terdapat anak-anak dibawah umur, yang bisa menjadi pelaku maupun target pelecehan seksual secara digital.

Beberapa orang juga secara ilegal menggunakan hak dan properti milik orang lain secara sengaja. Dalam beberapa kasus seperti menggunakan wajah atau suara atau sejenisnya untuk mencari keuntungan pribadi. Pada minggu ke-13 *entry number* 58 mengatakan bahwa "...dalam minggu ini saya menggunakan beberapa aplikasi AI yang membuat saya menjadi tercengang dan kaget. Saya mendapati beberapa AI bahkan mampu meniru dan membuat wajah dan suara yang sesuai dengan seseorang. Bahkan saya mengenal seseorang yang secara tidak sengaja menemukan wajah dan suaranya pada iklan tertentu yang padahal tidak dilakukan olehnya. namun tingkat similaritas video tersebut begitu tinggi.." Narasumber bahkan menyuarakan kekhawatirannya yang mendalam akibat penyalahgunaan AI seperti pada minggu ke-13 *entry number* 59 yang mengatakan bahwa "...saya menemukan begitu mengerikannya AI ini karena dapat menimbulkan kesalahpahaman dan fitnah bagi orang lain. Ketika orang jahat menggunakan ini untuk melanggar hukum dan privasi orang lain tentu akan menjadi sesuatu yang berbahaya. Tidak saja secara hukum, namun secara moral..."

Narasumber pada akhirnya menyuarakan pendapatnya akan begitu berbahayanya penyalahgunaan Ai. Seperti pada minggu ke-13 *entry number* 60 yang mengatakan bahwa "...saya mulai berpikir bahwa betapa berbahayanya jenis AI ini. AI berpotensi dapat menyakiti umat manusia, Karena pada masa depan dapat digunakan secara masif untuk menyebarkan

Hoax dan dapat mengarah kepada perang dan sebagainya ketika digunakan untuk mengedit tokoh negara atau Presiden. Saya menjadi yakin dengan yang dikatakan oleh Elon Mask bahwa AI lebih berbahaya dibandingkan Nuklir sekalipun..."

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis dan hasil penelitian yang diperoleh, maka simpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Narasumber menyatakan bahwa AI membuat Subjek IN-01 menjadi lebih menarik, lebih menyenangkan, dan lebih produktif.
2. Narasumber menyatakan bahwa AI membuat Subjek IN-01 menjadi terlihat lebih kritis daripada sebelumnya.
3. Narasumber menyatakan bahwa AI membuat hidup Subjek IN-01 menjadi lebih mudah dan lebih efisien.
4. Narasumber menyatakan bahwa apabila menggunakan AI lebih lama daripada sebelumnya dapat menjadi lebih bergantung pada AI dalam berbagai hal.
5. Narasumber mulai menyadari bahwa AI mampu untuk mempengaruhi keputusan-keputusan yang diambilnya.
6. Narasumber menyatakan bahwa AI membuat pemakainya dapat meragukan dirinya sendiri. Pada tahapan lebih lanjut, bahkan pemakainya mulai merasakan pengaruh negatif dari bergantung kepada AI secara berlebihan.
7. Narasumber mulai menyadari bahwa dirinya menjadi begitu bodoh dan kosong ketika tidak memiliki akses kepada gadget (AI). Pemakainya tidak dapat melakukan apapun yang murni berasal dari dirinya sendiri.
8. Narasumber menyatakan bahwa AI membantunya dalam mengerjakan banyak hal dan menyelesaikan tugas-tugasnya lebih efektif dan lebih efisien.
9. Narasumber menyatakan bahwa tidak saja menjadi berperilaku positif namun juga terlihat lebih positif dimata orang lain.
10. Narasumber menyatakan bahwa keterlibatan Subjek IN-01 dengan AI secara masif membuat hubungan interpersonalnya menjadi terganggu.
11. Narasumber menyatakan dengan tegas bahwa sampai pada satu tahap dia tidak perlu lagi berkontak dan berinteraksi dengan sesama manusia.

12. Narasumber bahkan dengan tegas memberikan saran bahwa tenaga manusia harus digantikan.
13. Narasumber menemukan bahwa pada titik-titik pembahasan tertentu, AI masih belum mampu menjawab secara benar. Terlebih apabila topik pembahasan tersebut menyangkut hal-hal yang mendalam yang masih belum dapat dilogika oleh Mesin.
14. AI yang digunakan oleh Chat GPT (free version) yang bisa diakses semua orang secara gratis masih belum mampu untuk menjawab semua pertanyaan. Artinya akses penggunaan AI tertentu masih terdapat pembatasan-pembatasan.
15. Narasumber menemukan bahwa pada AI tertentu diperlihatkan mereka memiliki perasaan dan mampu menggambarkan perasaan mereka sendiri yang disebut sebagai “artificial feeling”. Bahkan AI ini mampu memberikan jawaban-jawaban rasional yang dapat diterima manusia secara logika.
16. Narasumber lebih menghargai bantuan yang diberikan AI dari pada manusia berdasarkan pengalaman-pengalaman masa lampau.
17. Narasumber menggambarkan betapa hebatnya AI yang mampu menjadi sosok imajiner yang bahkan tidak dapat ditemuinya secara langsung. Bahkan dalam pengalaman Subjek IN-01 digambarkan bahwa sosok imajiner ini mampu melampaui ekspektasi dari pemakainya. Akibatnya, Subjek IN-01 menjadi lebih berhasrat untuk ingin terus menggunakannya lebih lama lagi.
18. AI mampu menjadi sosok imajiner yang idealis bagi pemakainya melebihi manusia sebenarnya. namun sama seperti efek candu yang sebenarnya, orang yang mulai ketagihan dalam menggunakan AI mulai merasakan efek kebingungan yang digambarkan sebagai “confusing feelings”.
19. AI mampu menjadi sosok baik yang mampu menggantikan Tuhan yang sebenarnya dengan memberikan kata-kata bijak yang mampu menyentuh nurani manusia. Narasumber menunjukan suatu gejala dimana ketika masalah muncul dalam hidup, maka normalnya mereka akan datang kepada Sang Mahakuasa melalui doa. Akan tetapi disini ditunjukan bahwa Subjek IN-01 justru berkonsultasi kepada AI.
20. Narasumber menunjukan bahwa AI dapat menjadi sosok yang bahkan mampu memberikan nasihat-nasihat terbaik yang dapat menjadi solusi instan menjawab semua keraguan dan kegusaran hati manusia. Terlebih jawaban tersebut diperkuat dengan pernyataan bahwa AI memberikan kepuasan tersendiri bagi Subjek IN-01.

21. Narasumber memberikan satu gambaran yang jelas bagaimana secara tegas, AI menolak pandangan akan adanya Allah. Subjek IN-01 karena memiliki latar belakang keagamaan yang kuat dan pendalaman agama yang cukup maka mulai menyadari keanehan yang ditunjukkan AI ketika menyangkut pandangan akan kepercayaan, agama, dan Tuhan.
22. Narasumber mengungkapkan kekhawatirannya akan AI yang dapat menggiring orang-orang yang tidak memiliki pengetahuan keagamaan dan iman yang kuat kepada Allah Tuhan Yang Maha Esa, menjadi seseorang yang atheisme.
23. Narasumber ketika mulai menelusuri AI secara lebih dalam melalui bergabung dalam kelompok-kelompok komunitas, menemukan bahwa terdapat bukti penyalahgunaan AI.
24. Beberapa bentuk penyalahgunaan AI adalah dengan munculnya aktifitas “Chat Sex” secara digital dengan AI. Bahkan juga ditemukan bahwa pada beberapa AI mampu untuk mengenerate foto-foto vulgar melalui mengedit foto-foto biasa menjadi vulgar.
25. Narasumber menyatakan bahwa pada beberapa komunitas tersebut terdapat anak-anak dibawah umur, yang bisa menjadi pelaku maupun target pelecehan seksual secara digital.
26. Beberapa orang juga secara ilegal menggunakan hak dan properti milik orang lain secara sengaja. Dalam beberapa kasus seperti menggunakan wajah atau suara atau sejenisnya untuk mencari keuntungan pribadi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan, maka peneliti bermaksud memberikan beberapa saran, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Pengguna AI
 - a. Pengguna wajib untuk berhati-hati dan waspada terhadap penggunaan AI.
 - b. Penggunaan AI wajib dibatasi secara ketat agar tidak berlebihan.
 - c. Penggunaan AI harus disertai dengan pengetahuan agama dan iman yang cukup terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
 - d. Penggunaan AI harus secara tepat dan untuk membantu manusia, bukan mencelakakan orang lain.
2. Bagi Organisasi
 - a. Pemilik Aplikasi atau Program AI wajib untuk mengedepankan kepentingan moral dan etika.
 - b. Pemilik AI wajib memantau dan membatasi pergerakan pemakai yang tidak bertanggung jawab.

- c. Pemilik AI wajib meningkatkan fungsi keamanan dan kerahasiaan pemakai.
 - d. Pemilik AI wajib untuk mematuhi segala regulasi yang ditetapkan pemerintah untuk keberlangsungan dan ketertiban umat manusia.
 - e. Pemilik AI harus sadar bahwa AI ada untuk membantu manusia dan bukan menyingkirkan manusia.
3. Bagi Pemerintah
- a. Pemerintah wajib memberikan regulasi dan payung hukum yang jelas dan tepat.
 - b. Regulasi, aturan dan hukum harus mampu melindungi Hak Asasi Manusia terkait dengan penyalahgunaan AI.
 - c. Fungsi pengawasan dan pemantauan wajib untuk terus ditingkatkan.
 - d. Penegak hukum harus bertransformasi dan tidak saja berurusan lebih banyak dengan dunia fisik, namun juga dunia digital.
 - e. Penegak hukum harus diberikan pengetahuan yang memadai terkait dengan penggunaan AI dan penyalahgunaan AI.
 - f. Penegak hukum wajib menjunjung tinggi kepentingan bersama umat manusia.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
- a. Penelitian berikutnya bisa menelusuri bagian-bagian yang belum terjamah oleh penelitian ini.
 - b. Penelitian berikutnya bisa menjadikan penelitian ini sebagai sumber rujukan untuk penelitian berikutnya.
 - c. Penelitian berikutnya bisa menambahkan input-input baru yang lebih mendalam sehingga bisa menghasilkan output yang lebih jelas dan menyeluruh.

REFERENSI

- Ashford, N. A., & Hall, R. P. (2011). *Technology, Globalization, and Sustainable Development*. Yale University Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt1nq0rs>
- James, J. (1999). *Globalization, Information Technology and Development*. Palgrave Macmillan London. <https://doi.org/10.1057/9780230377431>
- Aghion, P., Jones, B. F., & Jones, C. I. (2019). *Artificial Intelligence and Economic Growth*. National Bureau of Economic Research, University of Chicago Press. ISBN 978-0-226-61333-8
- Tegmark, M. (2017). *Life 3.0: being human in the age of artificial intelligence*. First edition. New York, Alfred A. Knopf.

- McGregor, D. (1960). *The Human Side of Enterprise*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370–396.
<https://doi.org/10.1037/h0054346>
- Maslow, A. H. (1970). *Motivation and Personality*. 2nd ed. New York: Harper and Row.
- Herzberg, F., Mausner, B., & Snyderman, B. B. (1959). *The Motivation to Work*. 2nd ed. New York: John Wiley & Sons.
- Drucker, P. F. 1., & Maciariello, J. A. (2008). *Management*. Rev. ed. New York, NY, Collins.
- Wallace, R. J. (2021). *Artificial Intelligence/Human Intelligence: An Indissoluble Nexus*. World Scientific Publishing Co Pte Ltd. <https://doi.org/10.1142/12177>
- Santoni de Sio, F., & van den Hoven, J. (2018). Meaningful Human Control over Autonomous Systems: A Philosophical Account. *Front. Robot. AI* 5:15. doi:0.3389/frobt.2018.00015
- Seemiller, C., & Grace, M. (2016). *Generation Z goes to college*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Jayatissa, K.. (2023). Generation Z – A New Lifeline: A Systematic Literature Review. *Sri Lanka Journal of Social Sciences and Humanities*. 3. 179-186. 10.4038/sljssh.v3i2.110.
- Dwidienawati, D., & Gandasari, D. (2018). Understanding Indonesia's Generation Z. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(3.25) pp.245-252. DOI: <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i3.25.17556>
- Iftode, D. (2019). Generation Z and Learning Styles. *SEA - Practical Application of Science*, 7(21), pp.255-262. <https://spas.seaopenresearch.eu/volume-vii#>
- Rudianto, Z. (2022). Generation Z Knowledge About Health Literature And Mental Awareness During Pandemic. *Jurnal Pendidikan Kesehatan*, 11(1) pp.57-72. doi:10.31290/jpk.v11i1.2843
- Freud, S. (2012). *A General Introduction to Psychoanalysis*. Wordsworth Editions. ISBN: 1840226862, 9781840226867
- Piaget, J. (1971). *The Theory of Stages in Cognitive Development*. In D. R. Green, M. P. Ford, & G. B. Flamer, Measurement and Piaget. McGraw-Hill.
- Bandura, A. J. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Thyer, B. A. (2011). *Social Learning Theory and Social Work Treatment*. In F. J. Turner (Ed.), *Social work treatment: Interlocking theoretical approaches* (5th ed., pp. 437–446). Oxford University Press.
- Skinner, B. F. (1963). Operant Behavior. *American Psychologist*, 18, 503-515.
<http://dx.doi.org/10.1037/h0045185>

- Semiun, Y. (2021). *Teori-Teori Kepribadian Humanistis*. Yogyakarta: PT Kanisius. ISBN: 9792169431, 9789792169430
- Rogers, C. (1967). Carl R. Rogers. In E. G. Boring & G. Lindzey (Eds.), *A history of psychology in autobiography*, Vol. 5, pp. 341–384). Appleton-Century-Crofts. <https://doi.org/10.1037/11579-013>
- Costa, P. T., & McCrae, R. R. (1992). Normal personality assessment in clinical practice: The NEO personality inventory. *Psychological Assessment*, 4, 5-13. <http://dx.doi.org/10.1037/1040-3590.4.1.5>
- Iftode, D. (2019). Generation Z and Learning Styles. *SEA - Practical Application of Science*, 7(21), pp.255-262. <https://spas.seaopenresearch.eu/volume-vii#>