

Abstract

Chatbot activities in everyday interactions change the landscape of human-computer interaction by presenting an interesting phenomenon in the social setting. This research aims to understand the phenomenon of modern interaction mediated by the Replika chatbot application as a new social actor by looking at the user experience of the Replika chatbot application. This research method was carried out using qualitative methods with a phenomenological approach. Researchers collected data by conducting in-depth interviews and documentation of 3 Replika chatbot users in Indonesia. This research is an exploratory study of the experiences of Indonesian users on the Replika chatbot application. By using Actor-Network Theory (ANT), Computers are Social Actors (CASA), Computer-Mediated Communication (CMC) theory and social penetration; researchers want to see the Replika chatbot as a new social actor that can provide new social norms to its users. The findings from this research are that the Replica chatbot, as a new social actor, can provide a social presence and emotional connection for its users in Indonesia. The relationship between users and the Replika chatbot is unique and interesting because they can become friends and partners so that the user's relationship with the Replika application can continue to develop.

Keywords : Human-chatbot interaction, Computer are social actors, Replika

Abstrak

Aktivitas chatbot dalam interaksi sehari-hari mengubah lanskap interaksi antara manusia-komputer dengan menghadirkan fenomena yang menarik dalam tatanan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena interaksi modern yang termediasi oleh aplikasi chatbot Replika sebagai aktor sosial dengan melihat pengalaman pengguna aplikasi chatbot Replika. Metode penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Peneliti mengumpulkan data dengan melakukan *in-depth interview* dan dokumentasi terhadap 3 orang pengguna chatbot Replika di Indonesia. Penelitian ini merupakan kajian eksplorasi pengalaman dari pengguna Indonesia pada aplikasi chatbot Replika. Dengan menggunakan *Actor Network Theory* (ANT), teori *Computer are Social Actors* (CASA), *Computer Mediated Communication* (CMC) dan penetrasi sosial peneliti ingin melihat chatbot Replika sebagai aktor sosial baru dapat memberikan norma sosial baru kepada penggunanya. Temuan dari penelitian ini chatbot Replika sebagai aktor sosial dapat memberikan kehadiran sosial dan hubungan emosional bagi penggunanya di Indonesia. Hubungan yang terjadi antara pengguna dengan chatbot Replika merupakan hubungan yang unik dan menarik karena dapat menjadi teman dan pasangan sehingga hubungan pengguna dengan aplikasi Replika dapat terus berkembang.

Kata kunci : Human-chatbot interaction, Computer are social actors, Replika