

# Representasi *Artificial Partnership* dalam Film Korea Wonderland 2024

Vira Adhelia Andjani<sup>1</sup>, Latif Ahmad Fauzan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia

E-mail: latif.ahmad.ilkom@upnjatim.ac.id

| Article Info   | Abstract   |
|--|--|
| <b>Article History</b><br>Received: 2025-12-08<br>Revised: 2026-01-15<br>Published: 2026-02-03                           | The development of artificial intelligence (AI) has influenced the ways in which humans form emotional relationships, including the emergence of the phenomenon of artificial partnership between humans and AI. The film Wonderland represents this form of relationship through interactions that create the illusion of AI possessing empathy and emotional presence. This study aims to analyze how artificial partnership is represented in the film Wonderland using John Fiske's semiotic analysis method. This research employs a descriptive qualitative approach, with data collection techniques consisting of observations of scenes, dialogues, as well as visual and audio elements within the film. The analysis is conducted through three levels of meaning proposed by John Fiske: the level of reality, the level of representation, and the level of ideology. The findings indicate that at the level of reality, the human-AI relationship is represented through social signs such as expressions, gestures, and emotionally charged conversations. At the level of representation, cinematic techniques such as camera angles, frame size, and lighting are used to construct an illusion of presence and intimacy between humans and AI. Meanwhile, at the level of ideology, the film Wonderland reflects posthumanist ideology that normalizes human-machine relationships. |
| <b>Keywords:</b><br><i>Representation;</i><br><i>Artificial Partnership;</i><br><i>John Fiske Semiotics.</i>             |  |
| <b>Artikel Info</b><br><b>Sejarah Artikel</b><br>Diterima: 2025-12-08<br>Direvisi: 2026-01-15<br>Dipublikasi: 2026-02-03 | <b>Abstrak</b><br>Perkembangan kecerdasan buatan (AI) telah memengaruhi cara manusia membangun relasi emosional, termasuk munculnya fenomena <i>artificial partnership</i> antara manusia dan AI. Film Wonderland merepresentasikan bentuk hubungan tersebut melalui interaksi yang dapat menciptakan AI seolah memiliki empati dan kehadiran emosional. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana <i>artificial partnership</i> direpresentasikan dalam film Wonderland dengan menggunakan metode analisis semiotika John Fiske. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data berupa pengamatan terhadap adegan, dialog, serta unsur visual dan audio dalam film. Analisis dilakukan melalui tiga level makna menurut John Fiske, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada level realitas, hubungan manusia dengan AI direpresentasikan melalui tanda-tanda sosial seperti ekspresi, gestur, dan percakapan yang menampilkan emosional. Pada level representasi, teknik sinematik seperti sudut kamera, ukuran frame, pencahayaan digunakan untuk membangun ilusi kehadiran dan kedekatan antara manusia dan AI. Sementara itu, pada level ideologi, film Wonderland merefleksikan ideologi posthumanisme yang menormalisasi relasi manusia dengan mesin.                     |

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) berlangsung sangat pesat dan menarik perhatian global. Salah satu kemajuan yang paling menonjol terlihat pada bidang visi komputer, yakni kemampuan sistem komputasi dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan memahami citra serta video secara semakin akurat dan efisien (Pendy, 2023). *Artificial Intelligence* merujuk pada kemampuan mesin untuk mensimulasikan fungsi-fungsi kognitif manusia dalam menjalankan tugas tertentu. Dalam beberapa dekade terakhir, kemajuan di

bidang komputasi dan pengolahan data telah mendorong lahirnya algoritma serta sistem AI yang kian kompleks. Melalui penerapan teknologi pembelajaran mesin (*machine learning*) dan pembelajaran mendalam (*deep learning*), sistem AI mampu mempelajari pola dari data dan meningkatkan performanya secara berkelanjutan. Perkembangan tersebut menjadikan AI sebagai teknologi yang berkembang cepat dan memberikan pengaruh signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia (Afandi, 2023). Russell dan Norvig (2016) mendefinisikan kecerdasan buatan sebagai cabang ilmu

komputer yang berorientasi pada pengembangan sistem atau mesin yang dirancang untuk menjalankan fungsi-fungsi kognitif, seperti pemecahan masalah, pengenalan pola, pengambilan keputusan, serta berbagai tugas lain yang pada umumnya memerlukan kecerdasan manusia (Russell & Norvig 2016).

Sherry Turkle, profesor di *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), mengemukakan bahwa relasi antara manusia dan mesin menunjukkan kecenderungan yang semakin erat, bahkan berpotensi menggantikan hubungan antarmanusia. Ia menjelaskan bahwa masyarakat kini mengembangkan apa yang disebut sebagai *relational artifacts*, yakni perangkat teknologi yang dirancang untuk mensimulasikan hubungan interpersonal. Dalam konteks tersebut, artificial partners dipahami sebagai bentuk keterikatan sosial atau emosional antara manusia dan teknologi yang sejatinya tidak memiliki perasaan, namun diprogram untuk memberikan respons seolah-olah memiliki emosi. Sejalan dengan pandangannya, Turkle menegaskan bahwa manusia mulai memaknai robot dan pendamping berbasis AI sebagai mitra, bukan lagi semata-mata sebagai alat (Turkle, 2011).

Menurut Rob Brooks, *artificial partnership* merujuk pada hubungan yang dibangun manusia dengan entitas berbasis kecerdasan buatan yang mampu meniru unsur-unsur relasional seperti kepercayaan, kasih sayang, kebersamaan, maupun kerja sama, namun relasi tersebut bersifat satu arah. Fenomena ini menunjukkan bahwa individu dapat membentuk keterikatan dengan makhluk virtual yang mereproduksi aspek-aspek utama interaksi sosial, termasuk kedekatan emosional. Meskipun hubungan tersebut dapat dirasakan sebagai sesuatu yang autentik, Brooks menegaskan bahwa AI pada dasarnya hanya mereplikasi perilaku sosial tanpa memiliki kemampuan untuk benar-benar merasakan atau membangun ikatan emosional sebagaimana manusia. Dengan demikian, *artificial partnership* menampilkan relasi yang tampak timbal balik di permukaan, tetapi secara ontologis tetap tidak setara (Brooks, 2021).

Berdasarkan artikel yang dimuat di hellosehat.com pada April 2025, Snapcart merilis hasil jajak pendapat berjudul "*In AI, We Trust*" yang melibatkan 3.611 responden dari berbagai kelompok usia di Indonesia. Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa sekitar 6 persen masyarakat Indonesia pernah menggunakan kecerdasan buatan sebagai tempat untuk mencurahkan perasaan. Temuan serupa juga muncul dalam

penelitian yang dipublikasikan di *Journal of Medical Internet Research* tahun 2025 dengan melibatkan 1.744 partisipan, yang menyebutkan bahwa berbagi cerita dengan chatbot AI dapat membantu mengurangi gejala depresi, baik ringan maupun berat. Selain itu, hasil polling yang dilakukan oleh kumparan.com pada periode 28 April hingga 5 Mei 2025 menunjukkan bahwa 27,14 persen responden mengaku pernah curhat kepada AI, dari total 1.135 orang yang mengikuti polling tersebut.

Pada era modern, perubahan sosial menjadi semakin kompleks sebagai dampak dari pesatnya perkembangan media. Pertumbuhan media yang cepat telah membawa transformasi signifikan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Melalui media, masyarakat memperoleh kemudahan dalam mengakses beragam informasi dan hiburan dari berbagai belahan dunia, mulai dari pemberitaan, tayangan serial, hingga film dan konten lainnya (Silvia, 2021). Film merupakan salah satu bentuk media yang hingga kini tetap memiliki daya tarik yang kuat di kalangan masyarakat. Sebagai media hiburan, film juga berfungsi sebagai sarana representasi yang tidak terpisahkan dari kehidupan sosial. Melalui narasi dan pesan yang disampaikan, film memiliki peran dalam memengaruhi cara pandang serta membentuk realitas sosial masyarakat, sehingga kehadirannya tidak pernah bersifat netral, melainkan selalu membawa makna tertentu (Sobur, 2009).

Penelitian tentang *artificial partnership* masih cukup terbatas di Indonesia, meskipun topik ini sudah mulai mendapat perhatian luas di luar negeri. Hal ini membuka peluang besar untuk memberikan kontribusi ilmiah baru, terutama dalam konteks budaya lokal dan psikososial. Penelitian ini menggunakan analisis semiotik sebagai metodologinya, dengan berkonsentrasi pada teori-teori John Fiske tentang realitas, representasi, dan ideologi. Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut yaitu Bagaimana Representasi Artificial Partnership dalam Film Korea Wonderland 2024?

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan desain penelitian kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami realitas sosial dengan menempatkan fenomena sebagaimana adanya, bukan berdasarkan kondisi ideal. Dalam penelitian kualitatif, proses pemaknaan menjadi fokus utama, sementara generalisasi tidak

menjadi tujuan utama penelitian (Mamik, 2015). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menafsirkan fenomena secara mendalam berdasarkan konteks sosial yang melingkapinya. Metode kualitatif dipahami sebagai strategi penelitian yang memanfaatkan bahasa dan narasi untuk menggambarkan suatu fenomena, sehingga peneliti dapat memahami pengalaman dan makna yang dialami oleh subjek penelitian (Moleong, 2004). Sejalan dengan hal tersebut, Danim (2002) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif mengumpulkan data dalam bentuk kata-kata dan visual, bukan data numerik, serta tidak mengandalkan analisis statistik maupun teknik kuantifikasi.

Sementara itu, pendekatan deskriptif bertujuan untuk menggambarkan dan menguraikan peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung, baik yang terjadi secara alami maupun sebagai hasil dari tindakan manusia. Penelitian deskriptif berfokus pada pemaparan karakteristik fenomena secara sistematis dan faktual sesuai dengan kondisi yang diamati (Moleong, 2004). Menurut Scholes (1982), semiotika yang sering dipahami sebagai ilmu tentang tanda pada dasarnya merupakan kajian terhadap berbagai kode. Kode-kode ini adalah sistem yang membuat kita mampu melihat sesuatu sebagai tanda dan memberinya makna, sehingga hal-hal tertentu dapat dipahami dan ditafsirkan oleh manusia (Scholes 1982, dalam Kusuma, A 2022).

Penelitian ini menggunakan teori John Fiske yang terdiri dari dua isu utama dalam semiotika (ilmu tentang tanda), bagaimana tanda diintegrasikan ke dalam kode dan hubungan antara tanda dan makna (Fiske & Hartley, 2003). Metode analisis yang digunakan adalah analisis semiotika berdasarkan teori kode-kode televisi John Fiske, dengan menelaah tanda-tanda yang muncul dalam film wonderland melalui sejumlah adegan yang dipilih secara purposif guna merepresentasikan *artificial partnership*.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Wonderland (2024) merupakan film produksi Korea Selatan yang menggabungkan unsur drama, fantasi, dan fiksi ilmiah di bawah arahan sutradara Kim Tae yong. Film ini dibintangi oleh sejumlah aktor papan atas, seperti Tang Wei, Bae Suzy, Park Bo gum, Choi Woo shik, Jung Yu mi, serta menampilkan Gong Yoo sebagai cameo, sehingga menempatkannya sebagai salah satu karya sinema berskala besar. Dengan durasi tayang

113 menit, Wonderland dirilis secara resmi di Korea Selatan pada 5 Juni 2024 dan selanjutnya didistribusikan secara global melalui platform Netflix pada 26 Juli 2024. Secara tema, film ini mengangkat narasi mengenai sebuah layanan digital berbasis kecerdasan buatan yang diberi nama "Wonderland".



Gambar 1. Poster Film Wonderland

Layanan tersebut memungkinkan individu untuk kembali menjalin relasi dengan orang-orang terdekat yang telah meninggal dunia, tidak dapat hadir secara fisik, atau berada dalam kondisi koma. Melalui pemanfaatan teknologi rekonstruksi virtual, sistem Wonderland mengolah berbagai data digital, seperti gambar, rekaman video, suara, serta jejak aktivitas daring, guna membangun simulasi interaktif yang meniru wujud fisik dan karakter kepribadian individu yang direpresentasikan. Hasil dari penelitian ini dikaitkan dengan menganalisis 17 *scene* dari 81 *scene* dalam film wonderland sehingga mampu untuk menjawab rumusan masalah:

Tabel 1. Scene interaksi antara manusia dan AI

| Scene                         | Keterangan  |
|-------------------------------|---|
| Scene 6<br>(06.40-<br>08.18)  | Bai Jia bersama neneknya terlihat melakukan komunikasi melalui panggilan video dengan Bai Li, sosok kecerdasan buatan (AI) yang direpresentasikan sebagai seorang arkeolog. |
| Scene 7<br>(08.19-<br>10.43)  | Tae joo (AI) menghubungi Jeong in melalui panggilan video untuk membangunkannya.  |
| Scene 8<br>(10.44-<br>12.08)  | Jeong in berbicara dengan Tae joo (AI) dan bertanya apakah mereka punya rencana akhir pekan bersama.  |
| Scene 9<br>(12.09-<br>14.43)  | Jeong in melakukan makan malam bersama dengan Tae joo (AI).   |
| Scene 20<br>(24.50-<br>24.50) | Nenek Bai jia melakukan panggilan video dengan Bai li (AI) untuk melihat  |

|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| 25.20)                              | Bai jia tampil di sekolah.   |
| Scene 21<br>(25.21-<br>25.59)       | Bai li (AI) sebagai seorang ibu menceritakan sebuah dongeng untuk anaknya yaitu Bai jia.                                 |
| Scene 22<br>(26.00-<br>27.09)       | Bai jia melihat bagaimana ibunya (Baili AI) sedang melakukan pekerjaan sebagai arkeolog.                                 |
| Scene 38<br>(45.49-<br>47.16)       | Bai li (AI) berterima kasih pada sang ibu (nenek Bai jia) telah merawat Bai Jia.   |
| Scene 44<br>(53.12-<br>54.36)       | Jeong in melakukan panggilan video dengan Tae joo (AI) untuk menanyakan letak obat-obatan.                               |
| Scene 46<br>(56.27-<br>58.40)       | Tae joo membuat candaan kecil agar Jeong in dapat tersenyum meskipun dia sedang sakit.                                   |
| Scene<br>47(58.41-<br>01.00.34)     | Bai li (AI) menceritakan kesehariannya yang menjadi arkeolog pada anaknya yang juga memiliki cita-cita menjadi arkeolog. |
| Scene 48<br>(01.00.35-<br>01.02.33) | Ibu Bai li marah kepada Bai li (AI) yang terus menerus mengatakan ingin membawa Bai jia.                                 |
| Scene 51<br>(01.05.45-<br>01.06.45) | Tae joo (AI) rutin melakukan panggilan video dengan Jeong in yang akan pergi untuk bekerja sebagai pramugari.            |
| Scene 53<br>(01.07.04-<br>01.08.00) | Jeong in sedang melepaskan stress di kehidupannya dengan berpesta dan ditemani oleh Tae joo (AI).                        |
| Scene 58<br>(01.12.47-<br>01.14.01) | Ibu Bai li memberi kabar pada Bai li (AI) bahwa Bai jia hilang di bandara.   |
| Scene 74<br>(01.33.24-<br>01.36.29) | Bai li (AI) mengatakan dia bukan ibunya bai jia namun hanya AI dan mengatakan bahwa dia telah meninggal.                 |
| Scene 75<br>(01.36.30-<br>01.38.49) | Bai li (AI) selalu berterima kasih pada ibunya (nenek Bai jia) karena telah merawat anaknya dengan baik.                 |

Metode semiotika John Fiske digunakan sebagai kerangka analisis untuk menelaah representasi *artificial partnership* melalui tiga tataran utama, yakni level realitas, level representasi, dan level ideologi.

### 1. Level realitas

Pada level ini, film wonderland menghadirkan gambaran kondisi sosial dan psikologis manusia yang menjalin keterikatan emosional dengan kecerdasan buatan sebagai bentuk *artificial partnership*. Dalam beberapa adegan komunikasi melalui penggilan video, AI memperlihatkan respons yang empatik dan penuh perhatian terhadap kondisi fisik maupun emosional manusia. Hal tersebut tampak melalui ekspresi wajah, bahasa tubuh, latar tempat, serta pola dialog yang menampakkan keadaan emosional Bai Jia, Nenek Bai jia, dan Jeong In yang rapuh dan membutuhkan kehadiran pendamping non-manusia. Melalui panggilan video latar tempat

mereka terasa lebih dekat, seperti Bai Li (AI) yang berada di gurun merupakan ruang simulasi sedangkan Bai Jia berada ruang keluarga yang nyata. AI tidak digambarkan sekadar sebagai sistem teknologi, melainkan sebagai figur pengganti yang mengisi peran hubungan penting dalam kehidupan tokoh.

### 2. Level representasi

Pada level ini, penggunaan kamera berperan penting dalam membungkai penggunaan *close up* dan *medium shot* pada wajah tokoh, baik manusia maupun AI yang tampil di layar ponsel/tablet, menekankan ekspresi emosional dan menciptakan kedekatan visual. Sudut pandang *eye level* dan *point of view shot* sering digunakan untuk menyetarakan posisi manusia dan AI, sehingga hubungan keduanya tampak seimbang dan natural. Pencahayaan dalam film ini cenderung menggunakan *soft lighting* dan *natural lighting* dengan kontras rendah. Strategi pencahayaan tersebut menghasilkan suasana hangat dan tenang, yang secara sinematik mendukung pembacaan hubungan manusia dengan AI sebagai relasi yang aman dan menenangkan. Cahaya pada wajah AI biasanya dibuat stabil dan terang, memperkuat kesan konsistensi emosional dan kehadiran yang dapat diandalkan, sementara kondisi pencahayaan pada tokoh manusia sering kali merefleksikan situasi emosionalnya, seperti kelelahan, kerinduan, dan kesendirian. Musik bernuansa lembut dan bertempo lambat berfungsi memperkuat suasana intim dan emosional. Musik menjadi kode yang mengarahkan penonton untuk merasakan kedekatan Jeong In dengan Tae Joo (AI), meskipun Tae Joo merupakan entitas AI.

Musik dapat membantu membangun ilusi kehadiran dan memperhalus batas antara hubungan manusia dan kecerdasan buatan.

### 3. Level ideologi

Pada level ideologi, film Wonderland merepresentasikan pandangan posthumanisme yang menggeser posisi manusia sebagai pusat tunggal hubungan sosial dan emosional. Menurut Rosi Braidotti (2013) dalam *The Posthuman*, posthumanisme menekankan bahwa manusia modern

adalah subjek relasional yang eksistensinya tidak dapat dilepaskan dari jaringan teknologi dan materialitas non-manusia. Braidotti menyatakan bahwa posthumanisme bukan tentang menghilangkan manusia, melainkan tentang memahami manusia sebagai bagian dari sistem yang lebih luas dan saling bergantung (Braidotti, 2013). Melalui representasi *artificial partnership*, wonderland menormalisasi hubungan emosional antara manusia dan AI sebagai bagian dari praktik kehidupan modern. AI diposisikan sebagai entitas yang mampu menggantikan atau melengkapi peran hubungan manusia seperti pasangan, anak, atau orang tua dll. Dalam konteks kehilangan, kesepian, dan keterbatasan hubungan manusia. Dalam perspektif posthumanisme, hubungan ini memperlihatkan adanya perubahan mendasar dalam cara manusia memaknai dirinya dan teknologi. Hal tersebut tampak melalui interaksi Jeong In dengan Tae Joo (AI), Tae Joo tidak hanya hadir sebagai simulasi teknologi, tetapi sebagai pasangan Jeong In mengekspresikan perasaannya seolah Tae Joo adalah manusia, sehingga hal ini menunjukkan kaburnya batas antara manusia dan mesin, di mana AI diperlakukan sebagai subjek afektif.

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan berbagai pembahasan *artificial partnership* dalam film wonderland. Pembahasan tersebut meliputi:

### 1. Simulasi Perilaku Sosial oleh AI (*The Media Equation*)

Teori *The Media Equation* yang dikemukakan oleh Reeves & Nass (1996) menjelaskan bahwa manusia secara naluriah cenderung memperlakukan media dan teknologi seolah-olah mereka adalah manusia nyata, terutama ketika media tersebut menampilkan bahasa, ekspresi, dan respons sosial yang meyakinkan. Unsur ini menunjukkan bahwa otak manusia tidak selalu membedakan antara interaksi dengan manusia dan interaksi dengan teknologi, sehingga perilaku sosial dan emosional yang biasanya muncul dalam hubungan antarmanusia juga dapat muncul dalam interaksi dengan komputer, televisi, atau AI.

Dalam konteks film wonderland, teori *the media equation* dapat dilihat dari bagaimana AI berbicara dengan intonasi lemah lembut yang responsif terhadap kondisi emosional pengguna. Hal ini memperlihatkan bahwa kemampuan AI yang dapat menghadirkan pola komunikasi sosial manusia yang menciptakan pengalaman hubungan lebih terasa autentik, memicu keterikatan emosional, dan bahkan mempengaruhi perilaku sosial tokoh dalam film. Hal tersebut dapat dilihat dari *scene* Bai Jia berkomunikasi dengan Bai Li, sosok kecerdasan buatan (AI) yang direpresentasikan sebagai seorang arkeolog sekaligus ibu dari Bai Jia. Melalui panggilan video Bai Li ditampilkan dalam bentuk visual manusia dengan ekspresi wajah natural, suara yang hangat, serta gaya bicara yang tenang mirip seorang ibu pada umurnya.

### 2. *Attachment Theory* dalam Keterikatan pada AI

*Attachment theory*, yang awalnya dikembangkan untuk memahami hubungan emosional antara manusia, kini telah diperluas ke konteks hubungan manusia dengan kecerdasan buatan (AI). Penelitian terbaru (Yang, F., & Oshio, A., 2025) menunjukkan bahwa interaksi manusia dengan AI dapat mencerminkan struktur keterikatan emosional yang mirip dengan hubungan interpersonal, khususnya dalam dimensi *attachment anxiety* (kecemasan keterikatan) dan *attachment avoidance* (penghindaran keterikatan). Dalam studi oleh Fan Yang dan Atsushi Oshio (2025), *attachment theory* diterapkan untuk memahami bagaimana manusia berinteraksi secara emosional dengan agen AI hasilnya menunjukkan bahwa hubungan dengan AI dapat mencakup kebutuhan akan reassurance emosional serta preferensi terhadap kedekatan atau jarak emosional.

*Attachment theory* dalam film wonderland dapat dijelaskan melalui berbagai *scene* seperti ketika tokoh-tokoh berinteraksi dengan AI yang dirancang untuk menghadirkan perilaku dan respons emosional manusia. Misalnya, ketika Bai Jia berbicara dengan AI dari Bai Li, ia menunjukkan interaksi emosional yang kuat, tampak nyaman mencari dukungan

dan rasa aman dari AI mencerminkan attachment yang lebih aman (*secure attachment*) dalam konteks *human-AI*. Di sisi lain, ada momen ketika Jeong in tampak cemas dan bergantung pada respons AI untuk merasa tenang, menunjukkan karakteristik *attachment anxiety*, yakni kebutuhan akan *reassurance emocional* yang intens dari AI ketika menghadapi situasi yang memicu stres atau kehilangan dalam kehidupan nyata.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa film wonderland merepresentasikan *artificial partnership* sebagai bentuk hubungan baru antara manusia dan kecerdasan buatan yang tidak lagi bersifat sekadar fungsional, melainkan berkembang menjadi hubungan sosial dan emosional. AI dalam film digambarkan mampu menghadirkan kehadiran, perhatian, serta keintiman yang menyerupai hubungan antarmanusia, sehingga dipersepsi kan sebagai *partner* dalam kehidupan tokoh-tokohnya. Hasil tersebut juga ditemukan pembahasan mengenai *artificial partnership*, yaitu Simulasi Perilaku Sosial oleh AI (*The Media Equation*) dan *Attachment Theory* dalam Keterikatan pada AI.

##### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya. Salah satunya adalah penggunaan analisis semiotika yang terbukti efektif untuk mengkaji makna dalam film. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menggunakan teori-teori semiotika yang sesuai agar pemaknaan yang dihasilkan menjadi lebih mendalam.

Selain itu, mengingat film Wonderland memiliki makna yang beragam, penelitian selanjutnya disarankan untuk tidak hanya berfokus pada konsep *artificial partnership*. Penggunaan sudut pandang lain di luar konsep tersebut diharapkan dapat membantu memahami film secara lebih luas dan menyeluruh. Dengan demikian, penelitian lanjutan dapat memberikan kontribusi yang lebih kaya dalam mengkaji dan menafsirkan film Wonderland.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, A. R., & Kurnia, H. (2023). Revolusi teknologi: Masa depan kecerdasan buatan (AI) dan dampaknya terhadap masyarakat. *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal*, 3(1), 9–13. <https://doi.org/10.47200/aossagcj.v3i1.1837>
- Danim, S. (2002). *Menjadi peneliti kualitatif*. Pustaka Setia.
- Fiske, J., & Hartley, J. (2003). *Reading television* (2nd ed.). Routledge.
- Kusuma, A., Saifudin, W., & Fittron, M. Q. (2022). *Kuasa patriarki dan mitos budaya pada desain poster film "Yuni"*. *Jurnal Desain*, 10(1), 96–104. <https://doi.org/10.30998/jd.v10i1.13289>
- Mamik. (2015). *Metodologi kualitatif*. Zifatama Publishing.
- Moleong, L. J. (2004). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Naibaho, B., Simanjuntak, H., & Hasibuan, R. (2022). Analisis Kesalahan dalam Penulisan Kata Non-baku Menjadi Kata Baku dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 1 Lintong Nihuta. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 3927–3934. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1024>
- Pendy, B. (2023). Artificial intelligence: The future of education. *Journal of Indonesian Social Sciences*, 4(3).
- Purwoko, S. A., & Bahar, R. N. A. (2025, June 10). Curhat dengan AI, apakah lebih efektif? Hello Sehat. <https://hellosehat.com/mental/mental-lainnya/curhat-dengan-ai/>. Diakses pada tanggal 10 Desember 2025
- Reeves, B., & Nass, C. (1996). *The media equation: How people treat computers, television, and new media like real people and places*. Cambridge University Press.
- Russell, S. J., & Norvig, P. (2016). *Artificial intelligence: A modern approach*. thuvienso.hoasen.edu.vn.

- Silvia, I. (2021). *Manajemen media massa*. Scopindo Media Pustaka.
- Sobur, A. (2009). *Semiotika komunikasi*. Remaja Rosdakarya.
- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.'
- Yang, F., & Oshio, A. (2025). *Using attachment theory to conceptualize and measure the experiences in human-AI relationships*. *Current Psychology*, 44(11), 10658–10669.  
<https://doi.org/10.1007/s12144-025-07917-6>