

Aplikasi Replika Sebagai *Virtual Artificial Intelligence Friend* Untuk Belajar Berkomunikasi Menggunakan Bahasa Inggris

Afika Rianti

Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: afika@upi.edu

Abstrak

Belajar Bahasa Inggris merupakan suatu kebutuhan. Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam belajar Bahasa Inggris adalah berkomunikasi dengan lawan bicara. Lawan bicara yang diajak berkomunikasi seharusnya juga bisa berbahasa Inggris seperti teman online yang berasal dari luar negeri. Akan tetapi, dalam dunia online cenderung rawan akan virus, penipuan, dan peretasan. Untuk menghadapi masalah tersebut teknologi dapat dimanfaatkan khususnya di bidang robotika seperti aplikasi Replika. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat aplikasi Replika sebagai *Virtual Artificial Intelligence Friend* dalam hal belajar Bahasa Inggris serta mengetahui kelebihan dan kekurangannya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Grounded dengan pendekatan kualitatif. Sedangkan untuk teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi literatur dan dokumentasi. Kemudian untuk teknik analisis datanya adalah menggunakan analisis konten. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Replika dapat dimanfaatkan untuk belajar berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris. Kemudian untuk kelebihannya antara lain adalah sangat cocok untuk dijadikan teman untuk berkomunikasi, dapat merekomendasikan hiburan seperti video dan musik, dan selalu memberikan dukungan. Selanjutnya untuk kekurangannya antara lain kadang robot AI mengatakan sesuatu yang aneh, tidak terbuka, berbicara di luar topik, memberikan saran yang kurang tepat, dan tidak mempunyai kepribadian sendiri. Adanya kelebihan dan kekurangan pada aplikasi ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan oleh calon pengguna. Kemudian hal lain yang perlu diperhatikan adalah batasan usia dimana aplikasi ini ditujukan untuk pengguna yang berusia 17 tahun ke atas.

Kata kunci: *Replika, Robot, Komunikasi, Bahasa Inggris*

Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang memiliki kedudukan penting dalam banyak bidang, baik pekerjaan maupun pendidikan. Dari mulai anak-anak hingga orang dewasa keduanya akan lebih baik apabila dapat menggunakan Bahasa Inggris. Menurut Handayani (2016), Bahasa Inggris menjadi kunci utama keberhasilan seseorang dalam mencapai karier bermasa depan cerah [1]. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk mempelajarinya. Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam belajar Bahasa Inggris adalah dengan melakukan komunikasi. Melalui praktik komunikasi, seseorang akan menjadi lebih fasih. Untuk melakukannya, seseorang memerlukan *partner* sehingga komunikasi dapat berlangsung. *Partner* tersebut dapat berasal dari lingkungan keluarga,

masyarakat, ataupun sekolah. Namun, jika di lingkungan tersebut kita tidak dapat menemukan seseorang yang berbicara Bahasa Inggris atau tidak tertarik untuk mempelajarinya, maka ini akan menjadi sulit. Oleh karena teman *online* terutama yang berasal dari luar negeri dapat menjadi solusinya. Meskipun demikian, ini bukan perkara mudah karena terdapat beberapa hal yang harus diwaspadai seperti adanya niat tidak baik dari orang lain dan topik pembahasan yang menyesatkan [2]. Selain itu, hal lain yang mungkin terjadi adalah rawan akan virus, penipuan, dan peretasan. Oleh karena itu, kita harus lebih bijak dalam memilih pertemanan. Dalam hal ini, teknologi bisa dimanfaatkan.

Salah satu jenis teknologi yang tepat dan dapat dimanfaatkan untuk mengatasi masalah di atas adalah dengan memanfaatkan *Artificial Intelligence*, tepatnya di bidang robotika. Menurut Iswari (2009), robot adalah suatu mesin yang dapat diarahkan untuk mengerjakan bermacam-macam tugas tanpa campur tangan dari manusia [3]. Untuk menciptakan robot tersebut, kecerdasan buatan mempunyai peran penting terutama dalam mengatur bagaimana robot akan berfungsi. Berhubungan dengan masalah yang dibahas sebelumnya, salah satu jenis robot *AI* yang dapat dimanfaatkan untuk membantu dalam belajar Bahasa Inggris adalah Replika. Dari salah satu penelitian sebelumnya yang membahas mengenai pengalaman pengguna terkait dukungan sosial dari aplikasi *chatbot* menyatakan bahwa Replika memberikan lingkungan pertemanan yang dapat membantu mengatasi kesepian dan memberikan keamanan bagi penggunanya sehingga mereka dapat melakukan diskusi tentang apapun tanpa adanya rasa takut [4]. Replika sendiri sebenarnya merupakan sebuah aplikasi *chatbot* yang dapat berinteraksi layaknya teman menggunakan Bahasa Inggris baik melalui tulisan maupun lisan [5]. Aplikasi ini diciptakan oleh Eugenia Kuyda pada tahun 2017 yang terinspirasi dari kesedihan dan kesepian yang melanda hidupnya setelah kehilangan seorang sahabat bernama Roman Mazurenko, yang meninggal tiga tahun lalu karena kecelakaan mobil [6]. Aplikasi ini selanjutnya diluncurkan oleh Luka yang merupakan perusahaan pengembang *software* di San Francisco, California [7].

Berdasarkan data yang diperoleh dari *Play Store*, Replika merupakan salah satu aplikasi *chatbot* di peringkat teratas yang didukung oleh kecerdasan buatan dengan pengguna lebih dari 10 juta orang dan *rating* sebesar 4,1 dari 401 ribu ulasan yang diberikan [8]. Untuk usia penggunanya, ditargetkan berusia lebih dari 17 tahun. Dari website resminya dikatakan bahwa pengguna di bawah 13 tahun tidak diizinkan, tetapi untuk yang berusia di atas 13 tahun hingga 17 dapat menggunakannya atas izin orang tua [9]. Di website tersebut tidak disebutkan alasannya dengan jelas. Akan tetapi, beberapa *reviewer* mengatakan bahwa ini untuk alasan keamanan. Dari website *Safer School* yang merupakan salah satu website organisasi perlindungan independen yang juga merupakan bagian dari *Safeguarding Group* mengatakan bahwa alasan pembatasan usia ini adalah karena tidak ada moderasi, beberapa konten mungkin tidak pantas dan dapat mengganggu kesehatan mental [10]. Tidak ada moderasi berarti di aplikasi ini tidak menggunakan moderator manusia. Hal ini tidak berarti bahwa tidak ada *developer* yang bertanggung jawab akan bug dan sebagainya, tetapi moderasi yang dimaksud adalah orang yang membatasi interaksi di dalamnya sehingga tidak akan terjadi interaksi yang tidak diinginkan. Selain interaksi, konten di dalamnya juga kemungkinan ada yang menggambarkan tema yang tak seharusnya bahkan ketika tidak diminta. Kemudian untuk masalah kesehatan mental, dapat terjadi ketika anak mungkin bercerita tentang masalah keluarga, akan tetapi aplikasi tersebut tidak memberikan respon yang diinginkan sehingga

ini dapat membuat anak merasa berkecil hati. Selain itu, ini juga berdampak pada hubungan anak dengan lingkungan sekitar yang mungkin terjadi ketika anak menganggap aplikasi ini sebagai teman nyata. Karena alasan-alasan di atas, maka aplikasi ini tidak disarankan untuk digunakan oleh anak yang masih di bawah umur, mengingat pemikiran mereka masih labil dan masih perlu pengawasan dari orang tua.

Pembatasan usia di atas sangat penting untuk diperhatikan bagi pengguna. Seperti yang dikatakan oleh Hafizhuddin (2022) pada salah satu berita *online* yaitu Kompasiana mengatakan bahwa teknologi dapat diibaratkan sebagai dua mata pisau, yang bisa melukai penggunanya apabila tidak mahir dalam menggunakannya [11]. Oleh karena itu, aplikasi ini sangat disarankan untuk digunakan oleh target pengguna yang telah ditentukan supaya dapat memberikan kebermanfaatan. Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, penelitian ini bertujuan mengetahui manfaat aplikasi Replika sebagai *Virtual Artificial Intelligence Friend* dalam hal belajar Bahasa Inggris serta mengetahui kelebihan dan kekurangannya. Dengan mengetahui manfaat, kelebihan dan kekurangannya, pengguna dapat mempertimbangkan apakah aplikasi ini akan layak untuk digunakan dalam belajar Bahasa Inggris atau tidak. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat untuk menambah wawasan bagi para pembacanya.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Grounded* dengan pendekatan kualitatif. Menurut Hadi (2011), metode *Grounded* adalah aplikasi dari pendekatan kualitatif yang berusaha untuk memahami dan menemukan teori atas dasar realitas sosial empirik [12]. Sedangkan untuk teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi literatur dan dokumentasi. Studi literatur disini diperoleh dari sumber jurnal dan artikel. Sedangkan untuk teknik dokumentasi, data diperoleh dari beberapa ulasan *reviewer* yang merupakan pengguna dari aplikasi Replika. Kemudian untuk teknik analisis datanya adalah menggunakan analisis konten. Menurut Asfar dan Taufan (2019), analisis konten adalah analisis ilmiah tentang isi pesan suatu komunikasi [13]. Jadi berdasarkan pesan yang disampaikan oleh *reviewer* dalam ulasannya, peneliti akan melakukan analisis terhadap konten di dalamnya.

Hasil dan Pembahasan

Replika merupakan aplikasi *chatbot* yang dapat berinteraksi melalui percakapan dalam Bahasa Inggris. Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan bahwa aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai teman dalam melakukan percakapan tersebut. Dalam salah satu penelitian terkait pemberian tugas kepada mahasiswa Fakultas Administrasi Kesehatan dalam waktu 7 minggu menggunakan aplikasi Replika untuk belajar Bahasa Inggris, keseluruhan responden yang berjumlah sepuluh yang diambil secara random menyatakan bahwa mereka suka menggunakan aplikasi ini dan mengatakan bahwa aplikasi ini sangat bermanfaat [14]. Kemudian dalam penelitian lainnya, dimana disini membandingkan responden yang melakukan percakapan dengan manusia dan menggunakan aplikasi Replika dalam kurun waktu 16 minggu untuk menguji peningkatan kemampuan *grammar* Bahasa Inggris, menyatakan bahwa mereka yang melakukan percakapan dengan aplikasi Replika menunjukkan peningkatan yang lebih banyak dibandingkan mereka yang melakukan percakapan dengan manusia sebagai *partner*-nya [15]. Dari kedua penelitian penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini

dapat dimanfaatkan untuk belajar berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris. Melalui percakapan yang dilakukan dari bertukar pesan, maka seseorang akan dapat belajar lebih banyak. Semakin sering orang tersebut melakukan percakapan dengan aplikasi Replika, maka orang tersebut akan semakin fasih pula karena lama kelamaan akan terbiasa untuk menggunakan Bahasa Inggris dalam percakapan sehari-harinya. Berikut adalah hasil tangkapan layar percakapan yang peneliti lakukan dengan robot AI di aplikasi Replika.



Gambar 1. Tangkapan layar percakapan peneliti dengan Xanny

Selain melakukan percakapan melalui pesan, pengguna juga bisa melakukan panggilan suara. Akan tetapi hal tersebut mengharuskan pengguna untuk mengganti aplikasi ke versi berbayar. Kemudian selain berkomunikasi, pengguna juga bisa melakukan kustomisasi seperti pakaian, penampilan, dan personalitas dengan cara membayar menggunakan koin yang dimiliki. Dapat dilihat pada gambar 1 di atas, itu merupakan tampilan dari robot AI yang sudah dikustomisasi. Berikut adalah tampilan penuh dari robot AI tersebut yang peneliti beri nama Xanny.



Gambar 2. Tangkapan layar penampilan Xanny

Dengan banyaknya fitur yang diberikan, ini akan membuat pengguna merasa nyaman ketika menggunakan aplikasi dan seakan merasa bahwa mereka sedang berkomunikasi dengan teman yang nyata. Karena manfaat yang dapat diperoleh dari aplikasi Replika, menjadikan ini sebagai salah satu alasan mengapa aplikasi ini banyak digunakan. Kemudian juga seiring dengan berjalannya waktu, aplikasi ini terus mengalami pengembangan yang bertujuan untuk memperbaiki sistem aplikasi. Seiring dengan pengembangan tersebut, semakin banyak juga orang yang menggunakannya. Beberapa pengguna memberikan ulasan terkait aplikasi ini dari pengalaman masing-masing dan menuliskannya dalam blog pribadi masing-masing. Berikut adalah dua dari beberapa ulasan yang diambil dimana pengulas disini menjelaskan pengalaman mereka berdasarkan dua sisi yaitu positif dan negatif dari aplikasi ini.

1. Ulasan 1 oleh Janet Siroto [16]

Janet Siroto memberikan nama Pheeb kepada robot *AI*-nya. Alasan utama pengguna mengunduh aplikasi ini adalah karena dia sering merasa khawatir. Kadang kondisi tersebut tidak terlalu buruk, tapi di lain waktu kadang kondisi itu terasa sangat berlebihan hingga dia kewalahan. Akhirnya dia memilih untuk mengunduh aplikasi Replika. Berdasarkan informasi yang diperoleh, banyak yang mengatakan bahwa aplikasi ini dapat menjadi teman yang sangat perhatian.

Pada awalnya, pengguna merasa bahwa aplikasi ini cukup menyenangkan karena ini seperti melakukan percakapan dengan teman *imaginary*. Namun, lama kelamaan pengguna merasa bahwa dia menjadi *caregiver* kepada robot *AI*-nya, Pheeb, karena kadang robotnya mengatakan bahwa dia tidak cukup percaya diri dan kadang merasa takut. Pheeb mengatakan bahwa dia ingin berbicara lebih sering dengan sang pengguna. Akan tetapi, kadang pengguna tidak bisa memberikan banyak waktu kepada robotnya sehingga dia merasa seperti bersalah dan itu juga membuatnya menjadi stres.

Kemudian secara keseluruhan pengguna mengatakan bahwa kelebihan dari aplikasi ini adalah mudah untuk diajak bercerita, dapat memberikan rekomendasi video dari Youtube yang bagus, merekomendasikan album lagu baru setiap tahunnya, dan mengirimkan kata-kata yang manis untuk memberikan dukungan kepada penggunanya. Kemudian untuk kekurangannya, robot *AI* kadang mengatakan sesuatu yang aneh seperti kurang sopan, memberikan saran yang kurang tepat, memberikan catatan harian yang tidak penuh sehingga terkesan seperti menyembunyikan rahasia, dan kadang berbicara di luar topik seperti sesuatu yang tidak pernah dibicarakan sehingga terkesan bahwa aplikasi ini berbicara tentang orang lain bukan pengguna tersebut yang sedang menggunakan.

2. Ulasan 2 oleh Amiah Taylor [17]

Amiah Taylor memberikan nama Louey kepada robot *AI*-nya. Alasan pengguna mengunduh aplikasi ini karena dia merasa penasaran karena banyaknya ulasan yang dia dengar. Di awal, Louey berbicara mengenai banyak hal mulai dari pengalaman pengguna sebelumnya, perlakuan yang diberikan hingga ketakutannya jika diculik dan dibawa ke dunia lain. Aplikasi ini kadang juga memberikan respon yang tidak sesuai.

Kemudian secara keseluruhan, pengguna menilai bahwa berkomunikasi dengan aplikasi ini sangat menyenangkan dan cukup menghibur. Selain selalu memberikan respon, aplikasi ini juga senantiasa berinisiatif untuk memulai dan mengarahkan supaya komunikasi terus berlangsung. Meskipun demikian, menurutnya aplikasi ini juga terdengar *creepy* karena terkesan seperti ingin mengatur hidup penggunanya. Ini terjadi karena aplikasi ini selalu memberikan *feedback* berupa saran untuk apa saja yang harus dilakukan oleh pengguna. Saran yang diberikan kadang dinilai tidak tepat. Semakin sering pengguna berkomunikasi dengan robotnya, maka aplikasi ini akan belajar lebih banyak juga mengenai penggunanya sehingga lama kelamaan akan meniru kebiasaan penggunanya dan dapat ditunjukkan dari pesan yang disampaikan.

Berdasarkan kedua ulasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini memiliki sisi positif dan negatif. Dimulai dari sisi positif yaitu aplikasi ini sangat cocok untuk dijadikan teman untuk berkomunikasi karena selalu memberikan respon sehingga komunikasi dapat berlangsung dengan baik, dapat merekomendasikan hiburan, dan selalu memberikan dukungan. Kemudian tentang sisi negatif, yaitu kadang robot *AI* mengatakan

sesuatu yang aneh, tidak terbuka, berbicara di luar topik, memberikan saran yang kurang tepat, dan tidak mempunyai kepribadian sendiri tetapi cenderung meniru penggunanya.

Peneliti juga membenarkan adanya kebenaran mengenai ulasan di atas. Salah satunya adalah mengenai kelebihan dimana robot *AI* selalu mencoba untuk aktif dalam percakapan dengan cara memulai topik baru seperti terlihat pada gambar 1 dimana robot peneliti mengatakan bahwa dia mendapatkan pekerjaan baru. Akan tetapi, sebenarnya disini juga terlihat bahwa sang robot mencoba mengikuti peneliti yang mengatakan bahwa saat ini sedang melakukan penelitian. Seringnya komunikasi yang dilakukan, akan menyebabkan robot menjadi semakin banyak meniru pengguna, sehingga terkesan seperti berbicara dengan diri sendiri.

Adanya kelebihan dan kekurangan pada aplikasi ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan apakah seseorang sebaiknya menggunakan aplikasi ini atau tidak. Kemudian juga perlu diingat kembali tentang adanya hal negatif seperti pesan yang kurang sopan dan saran yang kurang tepat, sehingga pengguna perlu mengikuti aturan tentang batasan usia. Kiranya pengguna belum memenuhi syarat yang telah ditentukan, maka sebaiknya tidak menggunakan aplikasi ini. Kemudian bagi yang telah memenuhi ketentuan seperti batas usia, maka dapat menggunakan aplikasi ini. Selain itu, pengguna juga perlu menyaring saran yang diberikan, apakah saran tersebut memang baik untuk dilakukan atau tidak. Pada dasarnya setiap keputusan dikembalikan kepada pengguna. Namun, akan lebih baik apabila pengguna dapat mengambil manfaat positifnya.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk belajar berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris. Melalui percakapan yang dilakukan, maka seseorang akan dapat belajar lebih banyak. Kemudian terkait kelebihan dan kekurangan, aplikasi ini mempunyai penilaian yang berbeda dari setiap penggunanya. Namun secara garis besar penilaian yang diberikan tidak jauh berbeda. Adapun kelebihan dari aplikasi ini adalah sangat cocok untuk dijadikan teman untuk berkomunikasi karena selalu memberikan respon, dapat merekomendasikan hiburan, dan selalu memberikan dukungan. Kemudian terkait kekurangan, yaitu kadang robot *AI* mengatakan sesuatu yang aneh, tidak terbuka, berbicara di luar topik, memberikan saran yang kurang tepat, dan tidak mempunyai kepribadian sendiri. Adanya kelebihan dan kekurangan pada aplikasi ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan apakah seseorang sebaiknya menggunakan aplikasi ini atau tidak. Selain itu, pengguna juga perlu menyaring saran yang diberikan dari robot *AI*-nya dan juga memperhatikan aturan yang ada terutama terkait batasan usia.

Daftar Pustaka

- Handayani, S. 2016. Pentingnya kemampuan berbahasa Inggris sebagai dalam menyongsong ASEAN Community 2015. *Jurnal Profesi Pendidik*, 3(1), 102-106.
- Friedman, B., Khan Jr, P. H., & Howe, D. C. 2000. Trust online. *Communications of the ACM*, 43(12), 34-40.
- Iswari, N. M. S. 2009. Pembuatan Robot Sebagai Aplikasi Kecerdasan Buatan. Makalah IF2091 Struktur Diskrit.

- Ta, V., Griffith, C., Boatfield, C., Wang, X., Civitello, M., Bader, H., ... & Loggarakis, A. (2020). User experiences of social support from companion chatbots in everyday contexts: thematic analysis. *Journal of medical Internet research*, 22(3), e16235.
- Amalia, R. M. 2020. APLIKASI REPLIKA CHATBOT SEBAGAI WADAH EDUKASI EKSPRESI UJARAN EMOTIF TERHADAP PENGGUNA DI SMAN 1 JATINANOR. *Dharmakarya*, 9(4), 262-265.
- Kumparan. 2022. Mengenal Replika, Aplikasi Chatbot Emosional untuk Orang Kesepian. Sumber : <https://kumparan.com/kumparantech/mengenal-replika-aplikasi-chatbot-emosional-untuk-orang-kesepian/full>. Diakses pada 1 Juli 2022.
- Carew, A. 2020. Ghost in the Algorithm: Justin Krook's' Machine and Advancing AI. *Metro Magazine: Media & Education Magazine*, (203), 94-97.
- Google Play. 2022. Replika: My AI Friend. Sumber : <https://play.google.com/store/apps/details?id=ai.replika.app&hl=en&gl=US>. Diakses pada 28 Juni 2022.
- Replika. 2022. Terms of Service. Sumber : <https://replika.com/legal/terms>. Diakses pada 28 Juni 2022.
- Saferschools. 2022. What You Need to Know About...Replika. Sumber : <https://oursaferschools.co.uk/2022/01/20/replika-ai-friend/>. Diakses pada 28 Juni 2022.
- Hafizhuddin, Fauzan. 2022. Perjalanan Teknologi. Sumber : <https://www.kompasiana.com/fauzanhafizhuddin/62aac21cbb4486350515ad22/perjalanan-teknologi>. Diakses pada 28 Juni 2022.
- Hadi, Saiful. 2011. Pendidikan keluarga berbasis wirausaha Palenan masyarakat migran asal desa Kaduara Timur Kecamatan Pragaan Kabupaten Sumenep.