



**ONLINE FRIENDSHIP NETWORK: UPAYA
MEMPERLUAS JARINGAN PERTEMANAN
MENGUNAKAN CHATBOT ANONIM TELEGRAM**

Studi Kasus 10 Mahasiswi Universitas Diponegoro Pengguna Undip Chat Bot

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan Mencapai Gelar Sarjana Antropologi
Sosial

Oleh :

Tegar Rozaq Al-fajri Raya

NIM 13040219130079

PROGRAM STUDI S1 ANTROPOLOGI SOSIAL

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2026

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tegar Rozaq Al-fajri Raya

NIM : 13040219130079

Program Studi : S1 Antropologi Sosial

Dengan sesungguhnya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Online Friendship Network: Upaya Memperluas Jaringan Pertemanan Menggunakan Chatbot Anonim Telegram Studi Kasus 10 Mahasiswi Universitas Diponegoro Pengguna Undip Chat Bot**” adalah benar-benar karya ilmiah saya sendiri. Skripsi ini bukan hasil plagiasi karya ilmiah orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, dan semua kutipan yang ada di dalam skripsi telah saya sebutkan sumber aslinya berdasarkan tata cara penulisan kutipan yang lazim pada karya ilmiah.

Semarang, 29 Juni 2026

Yang menyatakan,



Tegar Rozaq Al-fajri Raya

13040219130079

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Per Aspera Ad Astra”

PERSEMBAHAN

Untuk Mama, Papa, Kakakku dan adikku tersayang yang tidak pernah letih membantu dan berharap di kala senang dan duka, terima kasih atas usaha dan doa kalian yang selama ini telah membersamai serta menyelamatkanku.

Untuk semua yang telah menemani sepanjang perjalanan ini.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "Online Friendship Network: Upaya Memperluas Jaringan Pertemanan Menggunakan Chatbot Anonim Telegram (Studi Kasus: Mahasiswi Universitas Diponegoro Pengguna Undip Chat Bot)" telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi pada:

Hari : Senin

Tanggal : 10 Mei 2026

Disetujui Oleh,

Dosen Pembimbing 1



Vania P. Hanjani, S.Sos., M.Si.

NPPU. H.7.199509262022112001

Dosen Pembimbing 2



Tari Purwanti, S.Ant., M.A.

NIP. H.7.199311242022102001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “*Online Friendship Network: Upaya Memperluas Jaringan Pertemanan Menggunakan Chatbot Anonim Telegram (Studi Kasus 10 Mahasiswi Universitas Diponegoro Pengguna Undip Chat Bot)*” telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Strata 1 Program Studi Antropologi Sosial Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, pada:

Hari/tanggal : Jumat, 26 Juni 2026

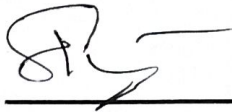
Pukul : 08.25 WIB

Panitia Ujian Skripsi Universitas Diponegoro :

Ketua Penguji,

Dr. Suyanto, M.Si.

NIP. 196603111994031003



Anggota I,

Vania P. Hanjani, S.Sos., M.Si.

NPPU. H.7.199509262022112001



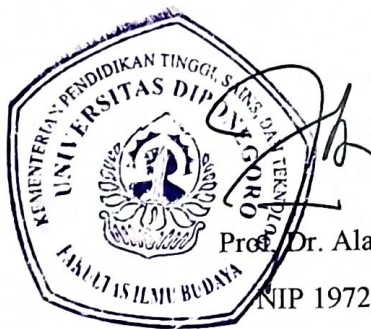
Anggota II,

Tari Purwanti, S.Ant., M.A.

NIP. H.7.199311242022102001



Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro



Prof. Dr. Alamsyah, S.S., M.Hum.

NIP 1972111919980221002

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “*Online Friendship Network: Upaya Memperluas Jaringan Pertemanan Menggunakan Chatbot Anonim Telegram (Studi Kasus 10 Mahasiswi Universitas Diponegoro Pengguna Undip Chat Bot)*” sebagai syarat menyelesaikan studi strata-1 Antropologi Sosial Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Selama proses penyusunan skripsi, mulai dari pengambilan data, pengolahan, penulisan, hingga proses lainnya, penulis dipertemukan dengan berbagai individu yang sangat berperan dalam keberhasilan tulisan ini. Dengan kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Alamsyah, S.S., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
2. Dr. Drs. Suyanto, M.Si., selaku Ketua Program Studi Antropologi Sosial Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro dan sekaligus penguji sidang skripsi penulis.
3. Vania P. Hanjani, S.Sos., M.Si. sebagai dosen pembimbing I dan Tari Purwanti, S.Ant., M.A. sebagai dosen pembimbing II yang telah membimbing, membantu, dan memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Izmy Khumairoh S.Ant., M.A. selaku dosen wali penulis.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Antropologi Sosial Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga kepada penulis selama masa perkuliahan.
6. Kepada Fanezza, Dins, Fida, Fanni, Puspa, Naya, Rea, Rara, Sasa, dan Bila yang dengan sukarela menjadi informan untuk penelitian ini dan memberikan informasi yang dibutuhkan sebagai data lapangan yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian saya.
7. Mama, Papa, kakak, dan adik saya yang telah membantu memberikan dukungan finansial dan mental sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi.
8. Kepada Wulan Aulia Putri yang telah menemani saya selama proses revisi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan hingga mengundang kritik dan saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun akan penulis terima dengan hati yang terbuka sebagai bahan perbaikan ke depannya. Meski demikian, penulis tetap berharap hasil karya ini dapat memberikan manfaat, secara teoritis maupun praktis, bagi siapa saja yang membacanya.

Semarang, 20 April 2026

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized 'T' followed by several loops and a long horizontal stroke.

Tegar Rozaq Al-fajri Raya

ABSTRAK

Anon Undip Bot merupakan chatbot anonim di aplikasi Telegram yang mempertemukan penggunanya secara acak tanpa identitas asli, dan telah berkembang menjadi ruang sosial organik berdasarkan cara penyebarannya bagi mahasiswa Universitas Diponegoro. Kehadirannya bukan sekadar produk teknologi, melainkan menjadi respons terhadap kebutuhan psikologis dan sosial mahasiswa yang tidak terpenuhi di dunia fisik seperti rasa kesepian, kebosanan, dan pelarian dari tekanan akademik, terutama keterbatasan ruang aman untuk bercerita tanpa merasa dihakimi di lingkungan sekitar. Label "Undip" pada bot ini menjadi penanda keanggotaan kolektif yang membangun kepercayaan dasar sebelum interaksi dimulai. Pengetahuan lokal kampus seperti nama gedung, jadwal akademik, dan istilah keseharian mahasiswa secara organik menjadi alat verifikasi informal antarpengguna menjadikannya sebagai komunitas terbayang dalam satu almamater "Undip". Dalam mengelola identitas, setiap pengguna berperan layaknya aktor di panggung digital. Sebagian memilih tampil autentik, sementara mayoritas membangun alter ego demi perlindungan diri. Paradoksnya, anonimitas yang diharapkan mampu membebaskan para pengguna untuk mengeksplorasi identitas justru melahirkan kecemasan akan kepalsuan terhadap identitas itu sendiri, sehingga diantara para pengguna mengembangkan sistem semiotika sendiri sebagai bagian dari verifikasi pertemanan. Pertemuan fisik yang terjalin dari pertemanan digital menjadi momen paling krusial, pada akhirnya hubungan yang bertahan pasca-pertemuan bukan ditentukan oleh seberapa memikat persona digital yang dibangun, melainkan oleh seberapa jujur persona tersebut mencerminkan diri yang sesungguhnya sejak awal. Kesenjangan antara identitas online dan kenyataan offline menjadi penyebab utama runtuhnya ilusi kedekatan yang telah terbangun. Chatbot ini memiliki ekosistem sosial yang paradoksal, ia menjadi pelarian emosional sekaligus arena komodifikasi hubungan manusia, tempat koneksi tulus dan ancaman nyata hadir berdampingan dalam satu ruang yang sama.

Kata Kunci: chatbot anonim, Anon Undip Bot, pola pertemanan, pembentukan identitas, dramaturgi, komunitas online, realitas sosial digital, netnografi

ABSTRACT

Anon Undip Bot is an anonymous chatbot on the Telegram app that randomly connects users without revealing their real identities, and has evolved into an organic social space for students at Diponegoro University due to the way it has spread. Its existence is not merely a technological product but a response to students' unmet psychological and social needs in the physical world such as feelings of loneliness, boredom, and the need to escape academic pressures particularly the lack of safe spaces to share stories without feeling judged by those around them. The "Undip" label on this bot serves as a marker of collective membership that builds a foundation of trust before interactions begin. Local campus knowledge such as building names, academic schedules, and everyday student terminology organically becomes an informal verification tool among users, making it an imagined community united under the "Undip" alma mater. In managing their identities, each user plays the role of an actor on a digital stage. Some choose to present themselves authentically, while the majority construct an alter ego for self-protection. Paradoxically, the anonymity that was expected to free users to explore their identities has instead given rise to anxiety about the falseness of those identities themselves, leading users to develop their own semiotic systems as part of the process of verifying friendships. Physical meetings that stem from digital friendships become the most crucial moments; ultimately, whether a relationship endures after the meeting is not determined by how captivating the constructed digital persona is, but by how honestly that persona reflects the user's true self from the very beginning. The gap between online identity and offline reality is the primary cause of the collapse of the illusion of closeness that has been built. This chatbot operates within a paradoxical social ecosystem; it serves as both an emotional refuge and an arena for the commodification of human relationships a space where genuine connections and real threats coexist side by side.

Keywords: anonymous chatbot, Anon Undip Bot, friendship patterns, identity formation, dramaturgy, online community, digital social reality, netnography

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG	xv
DAFTAR ISTILAH	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.4.1 Manfaat Teoritis	9
1.4.2 Manfaat Praktis.....	10
1.5 Kerangka Pemikiran	10
1.5.1 Tinjauan Pustaka/Penelitian Terdahulu	13
1.5.2 Landasan Teori	15
1.6 Metode Penelitian	19
1.6.1 Desain/Jenis Penelitian	19
1.6.2 Lokasi (dan waktu) Penelitian	22

1.6.3	Penentuan Narasumber atau Informan	22
1.6.4	Pengumpulan Data.....	22
1.6.5	Analisis Data	23
1.7	Sistematika Penulisan	25
BAB II SUBKULTUR DIGITAL DAN EKSPLORASI IDENTITAS DALAM ANONIMITAS		29
2.1	Fenomena Komunitas Online di Kalangan Mahasiswa.....	29
2.1.1	Aplikasi Telegram sebagai Media Komunikasi	32
2.2	<i>Chatbot</i> Anonim dan Anon Undip Bot.....	34
2.2.1	Pengenalan <i>Chatbot</i>	34
2.2.2	<i>Chatbot</i> Anonim	37
2.2.3	Anon Undip Bot	38
2.2.4	Fitur dan Mekanisme Kerja Anon Undip Bot	45
2.3	Pembentukan Identitas di Ruang Anonim	48
2.4	Profil Informan	49
2.4.1	Fanezza	49
2.4.2	Dins.....	51
2.4.3	Fida	52
2.4.4	Fanni	53
2.4.5	Puspa.....	54
2.4.6	Naya.....	55
2.4.7	Rea.....	56
2.4.8	Rara.....	58
2.4.9	Sasa.....	59
2.4.10	Bila	60

BAB III DINAMIKA INTERAKSI, KONSTRUKSI IDENTITAS, DAN REALITAS SOSIAL DI ANON UNDIP BOT	62
3.1 Pola Pertemanan dan Pembentukan Identitas pada Anon Undip Bot.....	62
3.1.1 Anon Undip Bot sebagai Komunitas Organik dan Ruang Budaya	62
3.1.2 Kinerja Aktor dan Manajemen Kesan dalam Anon Undip Bot.....	65
3.2 Realitas Sosial dan Dinamika Ekstrem di Dalam Anon Undip Bot	68
3.2.1 Simbolisme, Gaya Komunikasi, dan Hierarki Kekuasaan	68
3.2.2 Peleburan Batas <i>Online-Offline</i> dan Benturan Panggung Belakang (<i>Back Stage</i>).....	69
3.3 Analisis Anonimitas dan Identitas: Hubungan Sekali Pakai, Komodifikasi, dan Ancaman	70
BAB IV PANGGUNG TANPA WAJAH: REALITAS DI BALIK PERMAINAN IDENTITAS ANON UNDIP BOT	73
4.1 Komunitas sebagai Panggung Kolektif	73
4.2 <i>Front Stage</i> dan <i>Impression Management</i> (Manajemen Kesan) pada Identitas Digital	76
4.2.1 <i>Sincere Performance</i> sebagai Cermin	76
4.2.2 <i>Cynical Performance</i> sebagai Topeng/Perisai.....	77
4.2.3 Metode Perlawanan: Dikala <i>Impression Management</i> Bukan sekedar Perisai	80
4.3 Realitas Sosial dan Subkultur Digital.....	81
4.3.1 Semiotika Digital Pengganti Verifikasi Fisik.....	81
4.3.2 <i>Swap Pap</i> : Ketika <i>Front Stage</i> Menuntut Bukti dari <i>Back Stage</i> ..	83
4.4 <i>Meet Up</i> sebagai Titik Pertemuan <i>Front Stage</i> dan <i>Back Stage</i>	83
4.5 Autentisitas pada Anonimitas Anon Undip Bot	84
BAB V PENUTUP.....	86
5.1 Kesimpulan.....	86

5.2 Saran	87
5.2.1 Saran Teoritis.....	87
5.2.2 Saran Praktis	87
DAFTAR PUSTAKA	89
DAFTAR LAMPIRAN	93
TRANSKRIP WAWANCARA 1	1
TRANSKRIP WAWANCARA 2	12
TRANSKRIP WAWANCARA 3	25
TRANSKRIP WAWANCARA 4	32
TRANSKRIP WAWANCARA 5	45
TRANSKRIP WAWANCARA 6	60
TRANSKRIP WAWANCARA 7	83
TRANSKRIP WAWANCARA 8	102
TRANSKRIP WAWANCARA 9	147
TRANSKRIP WAWANCARA 10	168

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1 Ikon Aplikasi Telegram.....	32
Gambar 2.2.1 Anon Undip Bot Gambar 2.2.2 txspan bot	39
Gambar 2.2.3 channel Raka Gambar 2.2.4 Akun Raka Gambar 2.2.5 Personal chat Raka.....	40
Gambar 2.2.6 website txspan	40
Gambar 2.2.7 cuitan Twitter mengenai Anon Undip Bot	41
Gambar 2.2.8 cuitan Twitter mengenai Anon Undip Bot (2)	41
Gambar 2.2.9 Penyebaran Anon Undip Bot melalui platform Twitter	43
Gambar 2.2.10 Penyebaran Anon Undip Bot via cuitan Twitter	43
Gambar 2.2.11 Penyebaran Anon Undip Bot via cuitan Twitter (2)	43
Gambar 2.2.12 Penyebaran dan keluhan kesah pengguna Anon Undip Bot melalui platform Twitter	44
Gambar 2.2.13 Penyebaran Anon Undip Bot via cuitan Twitter (3)	44
Gambar 2.2.14 Akun base Undip pertama, terkena ban	44
Gambar 2.2.15 Akun base Undip kedua, terkena ban.....	45
Gambar 2.2.16 Akun base Undip ketiga, masih aktif saat penelitian berlangsung	45
Gambar 2.2.17 Antarmuka Anon Undip Bot	46
Gambar 2.2.18 Menu VIP	47
Gambar 2.2.19, 2.21, 2.22 Bentuk VIP dan fitur yang diberikan	47

DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG

SINGKATAN

AI	: <i>Artificial Intelligence</i>	(Kecerdasan Buatan)
AIML	: <i>Artificial Intelligence Markup Language</i>	(Bahasa markup untuk membangun <i>chatbot</i> berbasis AI)
A.L.I.C.E	: <i>Artificial Linguistic Internet Computer Entity</i>	(Program <i>chatbot</i> generasi awal berbasis AIML)
API	: <i>Application Programming Interface</i>	(Antarmuka pemrograman aplikasi)
CEO	: <i>Chief Executive Officer</i>	(Pimpinan eksekutif tertinggi perusahaan)
COVID-19	: <i>Coronavirus Disease 2019</i>	(Penyakit akibat virus <i>corona</i> yang mewabah tahun 2019)
ELIZA	: Nama program <i>chatbot</i> pionir (1966)	(<i>Chatbot</i> pertama dikembangkan oleh Joseph Weizenbaum, MIT)
FZ-LLC	: <i>Free Zone – Limited Liability Company</i>	(Bentuk badan hukum perusahaan Telegram)
GPS	: <i>Global Positioning System</i>	(Sistem penentuan posisi global berbasis satelit)
IRS	: Isian Rencana Studi	(Sistem pengisian mata kuliah per semester di Universitas Diponegoro)
KKN	: Kuliah Kerja Nyata	(Program pengabdian masyarakat mahasiswa Universitas Diponegoro)
LLC	: <i>Limited Liability Company</i>	(Perseroan terbatas; bagian dari nama badan hukum Telegram)
NB	: Nota Bene	(Catatan penting; digunakan dalam referensi sitasi)

NIM	: Nomor Induk Mahasiswa	(Identitas resmi mahasiswa di perguruan tinggi)
PDKT	: Pendekatan	(Istilah gaul untuk proses awal menjalin hubungan romantis)
SARA	: Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan	(Isu sensitif yang berpotensi menimbulkan diskriminasi)
SMS	: <i>Short Message Service</i>	(Layanan pesan singkat berbasis jaringan seluler)
UKM	: Unit Kegiatan Mahasiswa	(Organisasi kemahasiswaan di lingkungan perguruan tinggi)
VCS	: <i>Video Call Sex</i>	(Istilah dalam ekosistem bot untuk aktivitas seksual via <i>video call</i>)
VIP	: <i>Very Important Person</i>	(Sebutan untuk pengguna berbayar/premium pada Anon Undip Bot)
XML	: <i>Extensible Markup Language</i>	(Bahasa markup standar; <i>AIML</i> merupakan turunannya)

B. Lambang dan Simbol Digital

m / f	: <i>male / female</i>	(Kode gender yang digunakan pengguna di dalam Anon Undip Bot)
m	: <i>male</i> (laki-laki)	(Kode singkat untuk menyatakan gender laki-laki dalam <i>chatbot</i>)
f	: <i>female</i> (perempuan)	(Kode singkat untuk menyatakan gender perempuan dalam <i>chatbot</i>)
/next	: Perintah (<i>command</i>) bot	(Perintah untuk mengakhiri percakapan dan mencari mitra obrolan baru; dikenal sebagai tombol <i>skip</i>)

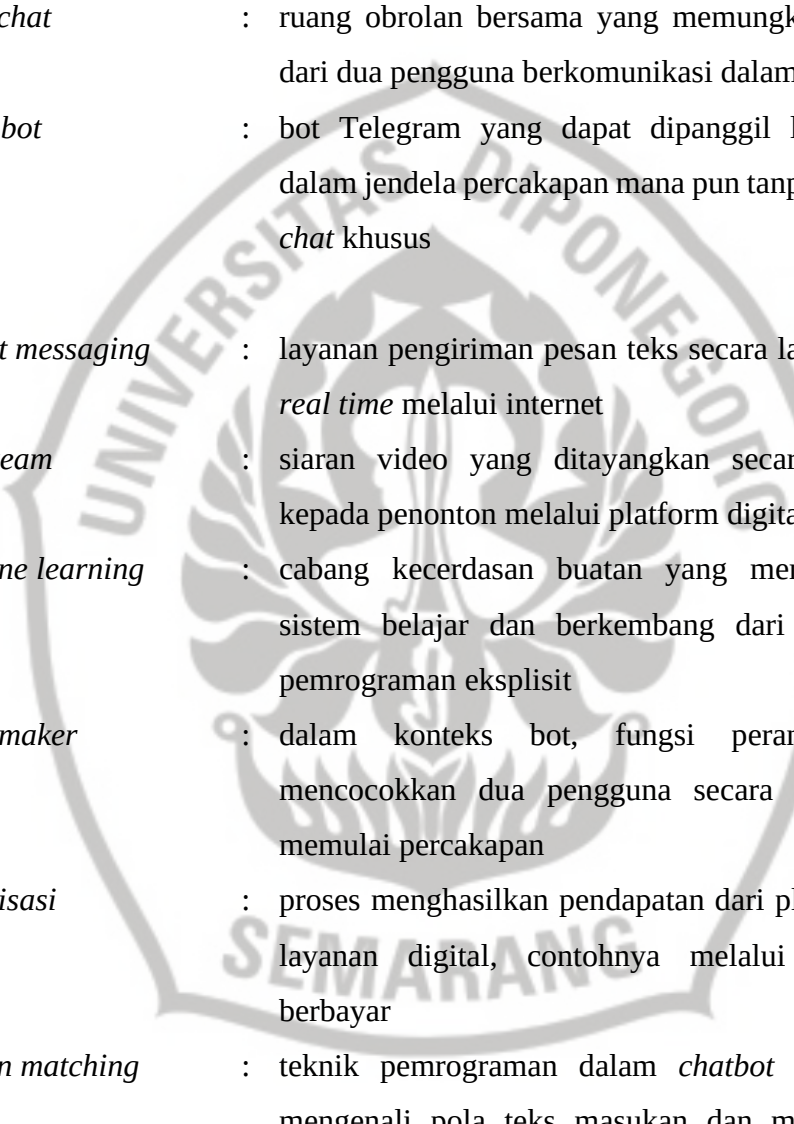
<i>/start</i>	: Perintah (<i>command</i>) bot	(Perintah untuk memulai sesi pencarian mitra obrolan di Anon Undip Bot)
<i>/stop</i>	: Perintah (<i>command</i>) bot	(Perintah untuk menghentikan sesi obrolan yang sedang berlangsung)
@	: Simbol <i>username</i>	(Digunakan sebelum nama pengguna (<i>username</i>) di aplikasi Telegram)



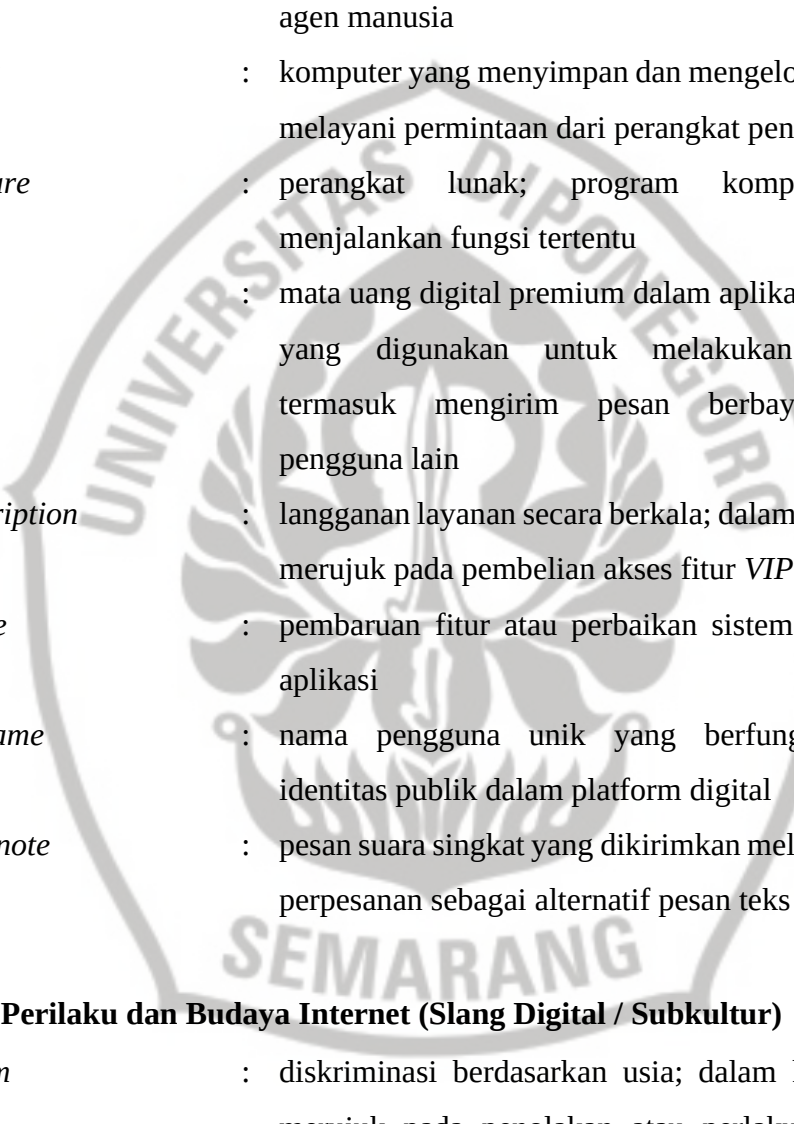
DAFTAR ISTILAH

Istilah Teknologi Digital dan Platform

<i>bot</i>	: program komputer yang bekerja secara otomatis untuk menjalankan tugas tertentu, seperti mengirim pesan atau mencocokkan pengguna secara acak
<i>chatbot</i>	: program berbasis teks yang menyimulasikan percakapan; dalam penelitian ini merujuk secara khusus pada bot yang mempertemukan dua pengguna secara anonim dan acak melalui Telegram
<i>anonymous chatbot</i>	: jenis <i>chatbot</i> yang menyembunyikan identitas kedua pengguna selama percakapan berlangsung sehingga tidak ada pihak yang mengetahui identitas asli lawan bicaranya
Bot API	: antarmuka pemrograman resmi yang disediakan Telegram bagi pengembang pihak ketiga untuk membuat dan mengelola bot
BotFather	: bot resmi Telegram yang digunakan untuk mendaftarkan bot baru dan mengelola kunci API
<i>channels</i>	: fitur Telegram berupa grup komunikasi satu arah di mana admin menyiarkan konten kepada anggota tanpa batas jumlah
<i>coding</i>	: penulisan kode program; dalam konteks bot merujuk pada sistem <i>randomize</i> yang dibuat secara terprogram untuk mencocokkan pengguna
<i>command</i>	: perintah teks yang diketikkan pengguna untuk mengaktifkan fungsi tertentu dalam bot, seperti <i>/start</i> , <i>/next</i> , dan <i>/stop</i>
<i>cross-platform</i>	: kemampuan aplikasi untuk berjalan di berbagai perangkat atau sistem operasi secara bersamaan
<i>dataset</i>	: kumpulan data terstruktur yang digunakan sebagai basis pengetahuan suatu program atau <i>chatbot</i>



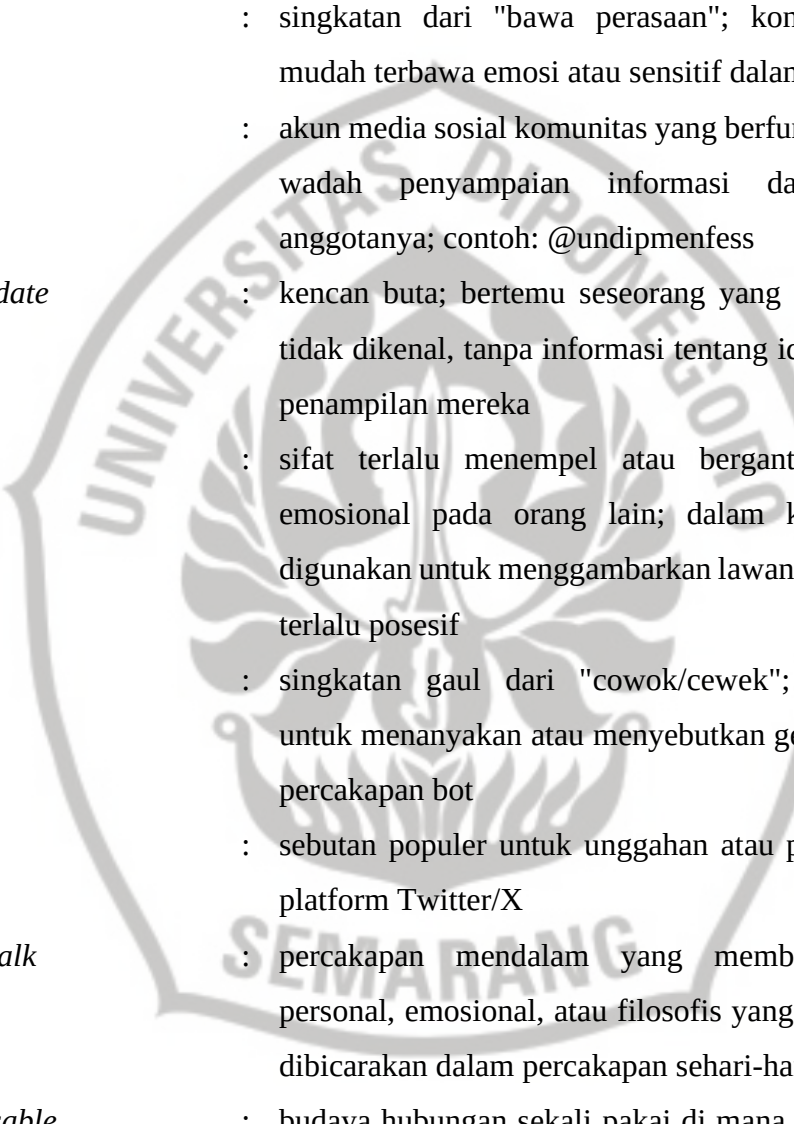
<i>direct message</i>	: pesan privat yang dikirimkan langsung antara dua pengguna tanpa melibatkan grup atau publik
<i>end-to-end encryption</i>	: sistem enkripsi yang memastikan hanya pengirim dan penerima yang dapat membaca isi pesan; standar keamanan utama Telegram
<i>groupchat</i>	: ruang obrolan bersama yang memungkinkan lebih dari dua pengguna berkomunikasi dalam satu wadah
<i>inline bot</i>	: bot Telegram yang dapat dipanggil langsung di dalam jendela percakapan mana pun tanpa membuka <i>chat</i> khusus
<i>instant messaging</i>	: layanan pengiriman pesan teks secara langsung dan <i>real time</i> melalui internet
<i>livestream</i>	: siaran video yang ditayangkan secara langsung kepada penonton melalui platform digital
<i>machine learning</i>	: cabang kecerdasan buatan yang memungkinkan sistem belajar dan berkembang dari data tanpa pemrograman eksplisit
<i>matchmaker</i>	: dalam konteks bot, fungsi perantara yang mencocokkan dua pengguna secara acak untuk memulai percakapan
<i>monetisasi</i>	: proses menghasilkan pendapatan dari platform atau layanan digital, contohnya melalui fitur <i>VIP</i> berbayar
<i>pattern matching</i>	: teknik pemrograman dalam <i>chatbot</i> awal untuk mengenali pola teks masukan dan menghasilkan respons yang sesuai
<i>randomize</i>	: sistem acak yang digunakan bot untuk mempertemukan pengguna satu dengan pengguna lainnya tanpa proses seleksi manual



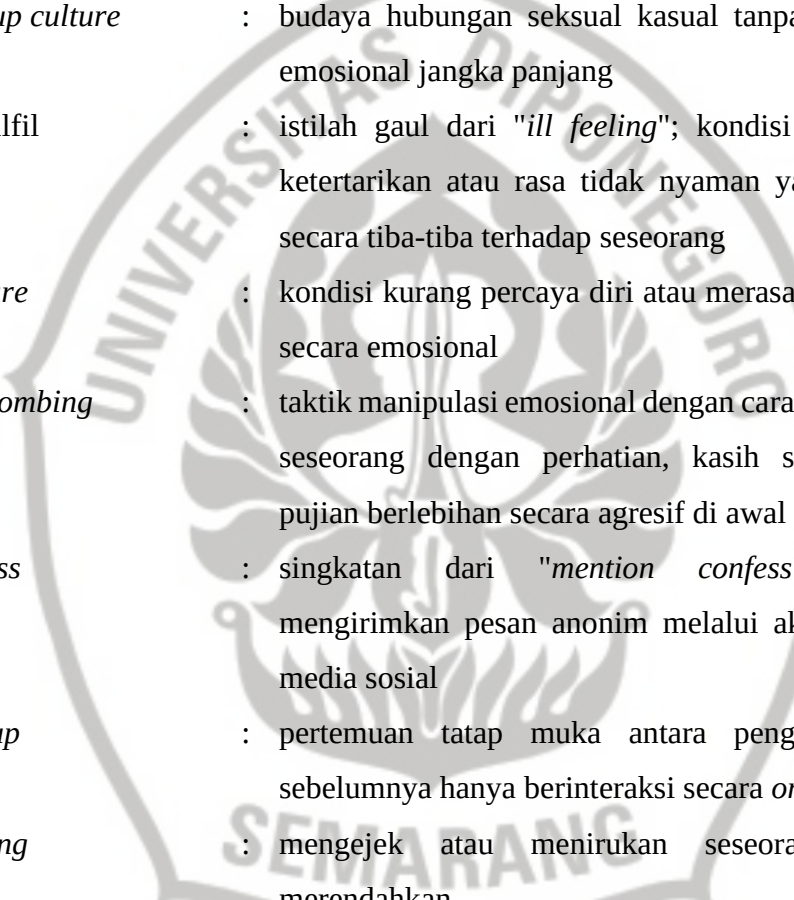
<i>real time</i>	: berlangsung secara langsung tanpa jeda waktu yang berarti antara pengirim dan penerima
<i>roomchat</i>	: ruang obrolan daring yang memungkinkan komunikasi antar personal melalui internet
<i>self-service</i>	: layanan yang memungkinkan pengguna menyelesaikan kebutuhannya sendiri tanpa bantuan agen manusia
<i>server</i>	: komputer yang menyimpan dan mengelola data serta melayani permintaan dari perangkat pengguna
<i>software</i>	: perangkat lunak; program komputer yang menjalankan fungsi tertentu
<i>stars</i>	: mata uang digital premium dalam aplikasi Telegram yang digunakan untuk melakukan transaksi, termasuk mengirim pesan berbayar kepada pengguna lain
<i>subscription</i>	: langganan layanan secara berkala; dalam konteks bot merujuk pada pembelian akses fitur <i>VIP</i>
<i>update</i>	: pembaruan fitur atau perbaikan sistem pada suatu aplikasi
<i>username</i>	: nama pengguna unik yang berfungsi sebagai identitas publik dalam platform digital
<i>voice note</i>	: pesan suara singkat yang dikirimkan melalui aplikasi perpesanan sebagai alternatif pesan teks

Istilah Perilaku dan Budaya Internet (Slang Digital / Subkultur)

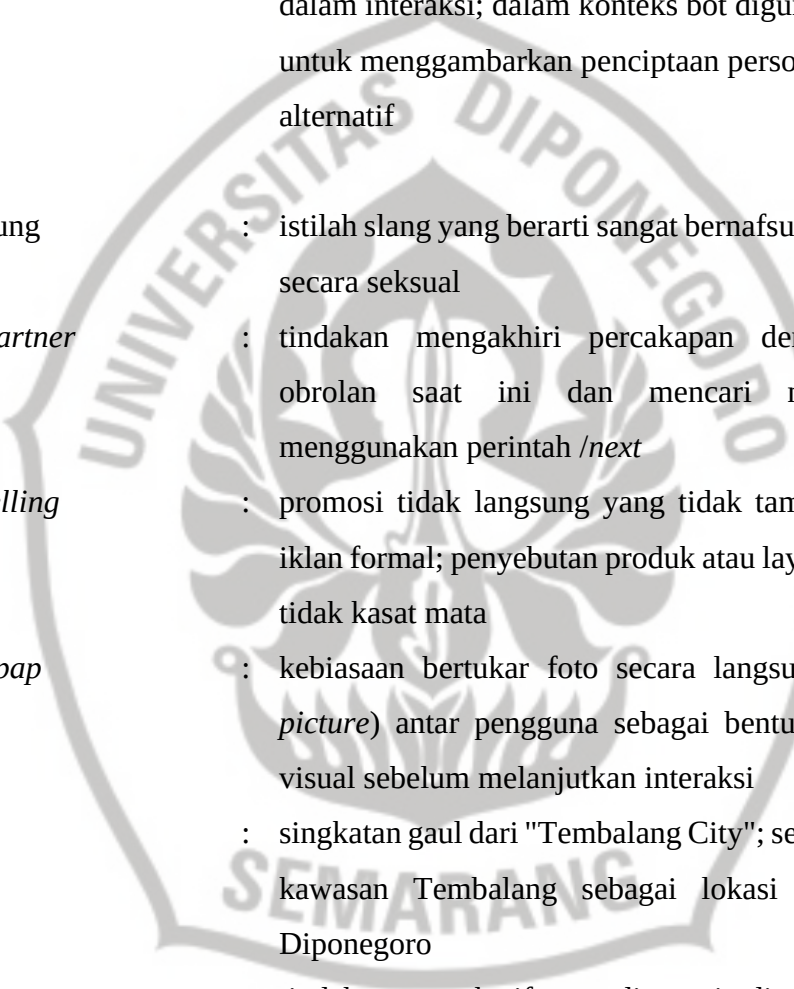
<i>ageism</i>	: diskriminasi berdasarkan usia; dalam konteks bot merujuk pada penolakan atau perlakuan berbeda terhadap pengguna yang dianggap terlalu tua
<i>alay</i>	: gaya penulisan atau bahasa yang dianggap berlebihan dan tidak baku; digunakan pengguna bot sebagai penanda niat seksual dari lawan bicara



askot	: singkatan gaul dari "asal kota"; pertanyaan tentang lokasi asal pengguna yang lazim diajukan di awal percakapan dalam bot
<i>bait-and-switch</i>	: fenomena ketika seseorang menampilkan kepribadian yang jauh berbeda saat bertemu langsung dibandingkan saat berinteraksi di chat
baper	: singkatan dari "bawa perasaan"; kondisi terlalu mudah terbawa emosi atau sensitif dalam interaksi
base	: akun media sosial komunitas yang berfungsi sebagai wadah penyampaian informasi dan aspirasi anggotanya; contoh: @undipmenfess
<i>blind date</i>	: kencan buta; bertemu seseorang yang sebelumnya tidak dikenal, tanpa informasi tentang identitas atau penampilan mereka
<i>clingy</i>	: sifat terlalu menempel atau bergantung secara emosional pada orang lain; dalam konteks bot digunakan untuk menggambarkan lawan bicara yang terlalu posesif
coce	: singkatan gaul dari "cowok/cewek"; digunakan untuk menanyakan atau menyebutkan gender dalam percakapan bot
cuitan	: sebutan populer untuk unggahan atau postingan di platform Twitter/X
<i>deep talk</i>	: percakapan mendalam yang membahas topik personal, emosional, atau filosofis yang tidak lazim dibicarakan dalam percakapan sehari-hari
<i>disposable relationship culture</i>	: budaya hubungan sekali pakai di mana relasi sosial diperlakukan sebagai sesuatu yang dapat diakhiri kapan saja tanpa konsekuensi sosial
eskapisme	: pelarian diri dari tekanan atau kenyataan kehidupan sehari-hari melalui aktivitas tertentu, termasuk penggunaan platform digital



<i>first date</i>	: pertemuan pertama dua orang dalam konteks pendekatan romantis; dalam penelitian ini digunakan sebagai penanda ekspektasi yang ingin dihindari
<i>flexing</i>	: memamerkan kekayaan, pencapaian, atau kepemilikan secara berlebihan untuk mendapat pengakuan
<i>ghosting</i>	: tindakan memutus komunikasi secara tiba-tiba tanpa penjelasan atau pemberitahuan apa pun
<i>hook up culture</i>	: budaya hubungan seksual kasual tanpa komitmen emosional jangka panjang
<i>ilfeel/ilfil</i>	: istilah gaul dari " <i>ill feeling</i> "; kondisi kehilangan ketertarikan atau rasa tidak nyaman yang muncul secara tiba-tiba terhadap seseorang
<i>insecure</i>	: kondisi kurang percaya diri atau merasa tidak aman secara emosional
<i>love bombing</i>	: taktik manipulasi emosional dengan cara membanjiri seseorang dengan perhatian, kasih sayang, dan pujian berlebihan secara agresif di awal pengenalan
<i>menfess</i>	: singkatan dari " <i>mention confess</i> "; praktik mengirimkan pesan anonim melalui akun <i>base</i> di media sosial
<i>meet up</i>	: pertemuan tatap muka antara pengguna yang sebelumnya hanya berinteraksi secara <i>online</i>
<i>mocking</i>	: mengejek atau menirukan seseorang secara merendahkan
ngapak	: logat atau dialek khas masyarakat di wilayah barat Jawa Tengah, seperti Purwokerto, Banyumas, dan Cilacap
<i>on-off</i>	: pola penggunaan yang tidak konsisten; aktif dan tidak aktif secara bergantian sesuai kebutuhan



<i>oversharing</i>	: kecenderungan berbagi informasi pribadi yang terlalu banyak dan terlalu cepat kepada orang yang belum lama dikenal
<i>red-flag</i>	: tanda peringatan atau indikasi yang menunjukkan bahwa seseorang berpotensi bermasalah atau berbahaya
<i>role playing</i>	: praktik memainkan peran sebagai karakter tertentu dalam interaksi; dalam konteks bot digunakan untuk menggambarkan penciptaan persona alternatif
<i>sagapung</i>	: istilah slang yang berarti sangat bernaafsu atau agresif secara seksual
<i>skip partner</i>	: tindakan mengakhiri percakapan dengan mitra obrolan saat ini dan mencari mitra baru menggunakan perintah <i>/next</i>
<i>soft selling</i>	: promosi tidak langsung yang tidak tampak seperti iklan formal; penyebutan produk atau layanan secara tidak kasat mata
<i>swap pap</i>	: kebiasaan bertukar foto secara langsung (<i>post-a-picture</i>) antar pengguna sebagai bentuk verifikasi visual sebelum melanjutkan interaksi
<i>temcy</i>	: singkatan gaul dari "Tembalang City"; sebutan untuk kawasan Tembalang sebagai lokasi Universitas Diponegoro
<i>trolling</i>	: tindakan provokatif yang disengaja di ruang digital untuk mengganggu atau memancing reaksi emosional negatif dari pengguna lain
<i>typing style</i>	: gaya pengetikan seseorang dalam <i>chat</i> , termasuk pilihan kata, singkatan, dan tanda baca; digunakan sebagai indikator niat dan karakter

virtual : bersifat maya; terjadi atau ada dalam ruang digital dan tidak memiliki wujud fisik

Istilah Teori Sosial, Konsep Akademis, dan Metode Penelitian

alter ego : identitas atau kepribadian alternatif yang ditampilkan seseorang; berbeda dari identitas aslinya di kehidupan nyata

anxiety of fakeness : kecemasan akan kepalsuan; kondisi psikologis akibat ketidakmampuan memverifikasi identitas asli lawan bicara di ruang anonim

archival data : data arsip berupa tangkapan layar, log chat, atau dokumen digital; salah satu jenis data dalam metode netnografi

back stage/backstage : konsep Goffman: wilayah privat di mana individu melepas topeng sosialnya dan berperilaku apa adanya tanpa perlu mengelola kesan

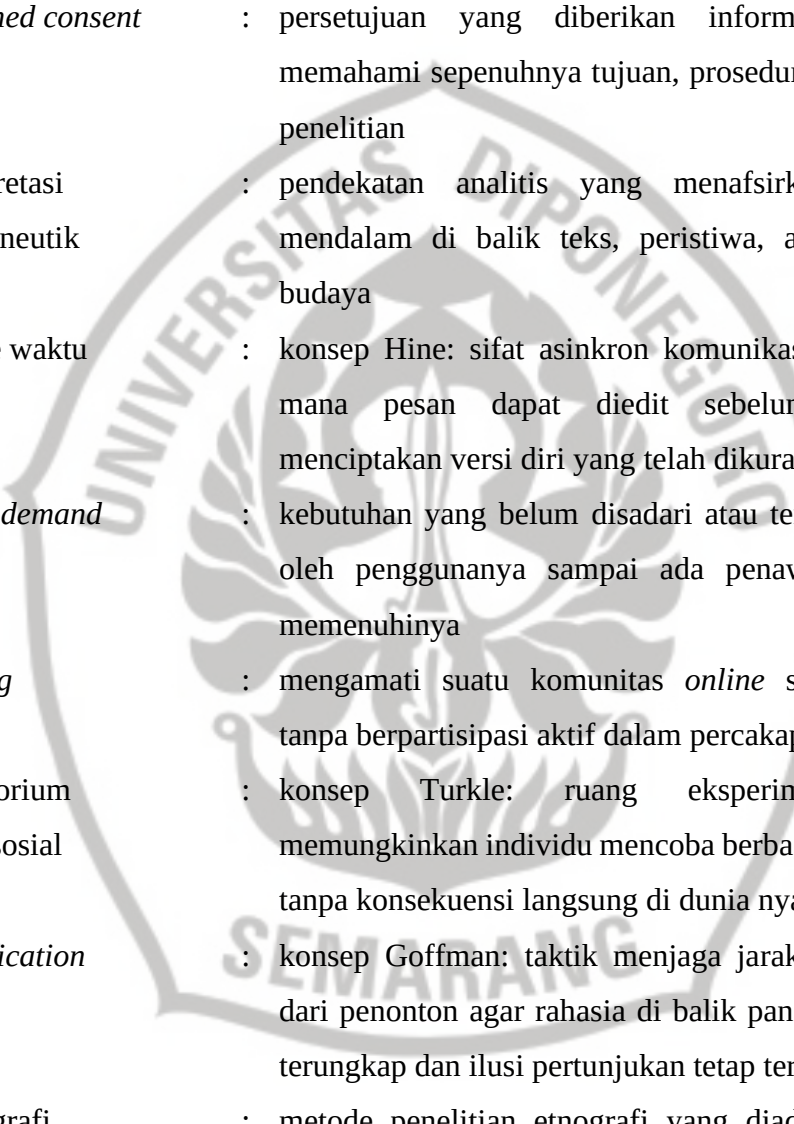
cynical performance : konsep Goffman: pertunjukan di mana aktor sadar sedang berpura-pura dan tidak percaya pada peran yang dimainkannya; dilakukan demi tujuan strategis

discrepant roles : konsep Goffman: kondisi ketika penonton melihat ketidaksesuaian antara peran *frontstage* aktor dengan kenyataan di *backstage*, sehingga ilusi pertunjukan runtuh

digital native : generasi yang lahir dan tumbuh bersama teknologi digital sehingga penggunaannya terasa alami dan intuitif

elicited data : data yang diperoleh melalui interaksi langsung dengan informan, seperti wawancara mendalam atau diskusi terfokus

<i>emic view</i>	: sudut pandang dari dalam kelompok yang diteliti; perspektif dan pemaknaan para pelaku dari dalam budayanya sendiri
etnografi virtual	: adaptasi metode etnografi tradisional untuk mempelajari komunitas dan budaya yang terbentuk di ruang digital
<i>face-work</i>	: konsep Goffman: upaya individu untuk menjaga dan melindungi citra dirinya dalam setiap interaksi sosial
<i>field notes</i>	: catatan lapangan yang berisi observasi, refleksi analitis, dan pengamatan peneliti selama proses penelitian berlangsung
<i>field site selection</i>	: proses pemilihan lokasi atau komunitas yang akan menjadi objek penelitian berdasarkan kriteria relevansi dan kekayaan data
<i>fluid identity</i>	: identitas yang bersifat cair, fleksibel, dan dapat berubah sesuai konteks sosial; konsep yang dikembangkan Hine dan Turkle
<i>front stage/frontstage</i>	: konsep Goffman: wilayah publik di mana individu menampilkan citra terbaiknya dan mengelola kesan di hadapan orang lain
geopolitik	: pengaruh faktor geografis, demografis, dan sosial-politik terhadap perilaku; dalam penelitian ini merujuk pada resistensi identitas dunia nyata di ruang digital
<i>grand tour observation</i>	: observasi awal yang bersifat menyeluruh untuk mendapatkan gambaran umum situasi sosial sebelum menetapkan fokus penelitian
<i>grand tour question</i>	: pertanyaan awal yang bersifat luas dan terbuka untuk mendapatkan gambaran menyeluruh dari informan



<i>imagined community</i>	: konsep komunitas yang dirasakan secara bersama oleh anggotanya meskipun mereka tidak saling mengenal secara personal
<i>impression management</i>	: konsep Goffman: upaya sadar individu untuk mengelola dan mengendalikan kesan yang terbentuk di benak orang lain selama interaksi berlangsung
<i>informed consent</i>	: persetujuan yang diberikan informan setelah memahami sepenuhnya tujuan, prosedur, dan risiko penelitian
interpretasi hermeneutik	: pendekatan analitis yang menafsirkan makna mendalam di balik teks, peristiwa, atau praktik budaya
kolase waktu	: konsep Hine: sifat asinkron komunikasi digital di mana pesan dapat diedit sebelum dikirim, menciptakan versi diri yang telah dikurasi
<i>latent demand</i>	: kebutuhan yang belum disadari atau teridentifikasi oleh pengguna sampai ada penawaran yang memenuhinya
<i>lurking</i>	: mengamati suatu komunitas <i>online</i> secara pasif tanpa berpartisipasi aktif dalam percakapan
moratorium psikososial	: konsep Turkle: ruang eksperimen yang memungkinkan individu mencoba berbagai identitas tanpa konsekuensi langsung di dunia nyata
<i>mystification</i>	: konsep Goffman: taktik menjaga jarak emosional dari penonton agar rahasia di balik panggung tidak terungkap dan ilusi pertunjukan tetap terjaga
netnografi	: metode penelitian etnografi yang diadaptasi oleh Kozinets untuk mempelajari komunitas dan budaya yang terbentuk di dunia digital
<i>online disinhibition effect</i>	: efek disinhibisi <i>online</i> : kecenderungan berperilaku lebih bebas, jujur, atau kasar di dunia maya

	dibandingkan di dunia nyata, akibat anonimitas dan ketiadaan sanksi sosial langsung
<i>pseudonimitas</i>	: kondisi di mana pengguna menggunakan nama samaran yang konsisten sebagai identitas dalam platform digital, berbeda dari anonimitas penuh
<i>role discipline</i>	: konsep Goffman: kemampuan aktor untuk tetap konsisten dengan peran yang dimainkan dan memisahkan emosi asli dari persona yang ditampilkan
<i>sincere performance</i>	: konsep Goffman: pertunjukan di mana aktor benar-benar percaya pada peran yang dimainkannya sebagai cerminan otentik dari jati dirinya
<i>structural anxiety</i>	: kecemasan yang bersumber dari kondisi struktural sistem, bukan dari karakter atau kelemahan personal individu
subkultur digital	: kelompok sosial dalam ruang internet yang memiliki norma, bahasa, ritual, dan identitas tersendiri yang khas
<i>testing ground</i>	: ruang pengujian; dalam penelitian ini merujuk pada praktik pengguna bot menggunakan percakapan untuk memverifikasi niat dan identitas asli lawan bicara
<i>thick description</i>	: deskripsi mendalam dan kontekstual atas suatu perilaku budaya yang tidak hanya mencatat apa yang terjadi, tetapi juga makna di baliknya
<i>virtual boundaries</i>	: batas-batas wilayah yang dikonstruksi secara virtual melalui label atau identitas komunal digital, seperti label "Undip" pada Anon Undip Bot

Istilah Spesifik Fitur dan Mekanisme Anon Undip Bot

<i>/next</i>	: perintah (<i>command</i>) untuk mengakhiri percakapan dengan mitra obrolan saat ini dan secara otomatis
--------------	---

- mencari mitra baru secara acak; dikenal juga sebagai tombol *skip*
- /start* : perintah untuk memulai sesi pencarian mitra obrolan di dalam Anon Undip Bot
- /stop* : perintah untuk menghentikan sesi percakapan yang sedang berlangsung tanpa mencari mitra baru
- filter* : mekanisme penyaringan yang digunakan pengguna untuk memilih atau menghindari tipe lawan bicara tertentu berdasarkan kriteria yang mereka tentukan sendiri
- match/match up* : kondisi ketika dua pengguna berhasil dipertemukan oleh sistem bot secara acak dan dapat mulai berkomunikasi
- user VIP* : pengguna berbayar yang memiliki akses ke fitur tambahan, termasuk kemampuan melihat gender lawan bicara dan mengirim media tanpa batasan
- VCS (Video Call Sex)* : istilah dalam ekosistem bot yang merujuk pada aktivitas seksual melalui *video call*; ditemukan dalam data lapangan sebagai salah satu bentuk transaksi di dalam platform