

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Digital Yearbook 2022, lebih 4 miliar orang menggunakan internet di dunia, penggunaan internet meningkat sekitar 20% setiap tahun yang berasal dari *smartphone*. Interaksi sosial memegang peran yang penting di kehidupan sehari-hari karena sebagian besar aktivitas manusia (misal pekerjaan, sekolah, kegiatan rumah tangga) tidak dapat dilakukan sendiri dan memerlukan sebuah interaksi secara intens dan konsisten terlebih di era modern saat ini yang menuntut manusia untuk semakin terhubung satu sama lain dengan batasan yang lebih diperkecil melalui teknologi. Hal ini membuat program layanan pertukaran pesan instan di *smartphone* menjadi penting untuk menjalin komunikasi di era sekarang. Pesan instan digunakan karena merupakan media komunikasi terpenting saat ini. (Marshall, G. W., & Soelistijadi, R. 2023).

Much of the early literature surrounding the Internet regarded the new technology as revolutionary in both its technical innovation and its broad social and political implications (Benedikt 1991, Gore 1991, Negroponte 1995).

Kehadiran internet sangat membantu manusia untuk melakukan beberapa tugas menjadi lebih efisien dan membawa kehidupan manusia menjadi lebih berwarna dalam segi sosial dan hiburan sehingga manusia seakan memiliki dua dunia untuk dihidupi, namun walau demikian apa yang terjadi di internet sebenarnya tidak lepas dari apa yang secara faktual terjadi di dunia nyata dan hal ini sangat mempengaruhi bagaimana manusia menggunakan internet dengan cara yang berbeda menyesuaikan latar belakang kehidupan mereka.

As Agre (1999) notes with reference to Neuromancer, "Gibson famously defined cyberspace as a space apart from the corporeal world—a hallucination. But the Internet is not growing apart from the world, but to the contrary is increasingly embedded in it." (Golub, A. (2010). Being in the World (of Warcraft): Raiding, realism, and knowledge production in a massively multiplayer online game. *Anthropological Quarterly*, 83(1), 17-45. p.3)

Penggunaan media sosial sebagai wadah komunikasi dan koneksi pertemanan sampai saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dan masif, hampir setiap tahun fitur yang dihadirkan melalui platform internet ini semakin menarik dan memiliki keunikan antara satu dengan lainnya sehingga membuat banyak manusia menggunakan media sosial dalam kehidupannya untuk berbagai kebutuhan dan alasan mereka masing-masing. Beberapa bahkan sulit untuk melepaskan diri dari dunia virtual ketika sudah terpapar olehnya,

“Others scholars began pointing to the potentially negative effects of continuous virtual experience”, “which they feared would lead to further alienation, anomie, and antisocial behavior in postmodern society.” (Boal 1995, Heim 1993, Kroker & Weinstein 1994).

Internet itu sendiri merupakan produk budaya, namun juga memberikan wadah perkembangan budaya di dalamnya sehingga penggunaannya sebagai alat dan proyeksi kehidupan manusia akan selalu ada selama budaya dan akses terhadap teknologi tersebut masih ada,

“the ways in which information technology and media are themselves cultural products, the ways that individual and community identities are negotiated on- and offline, and the dynamics of power and access in the context of new communications media” (Wilson, S. M., & Peterson, L. C. (2002).

Beragam fitur yang dihadirkan di internet mempermudah komunikasi tanpa batasan jarak hingga menciptakan kondisi yang lebih kompleks lagi bahkan eksklusif demi kenyamanan dan kebutuhan para penggunanya, misalnya seperti *roomchat* dan *groupchat* pribadi atau sejenisnya,

“Regardless of the particular media, interface, or application—which will continue to change in the coming years—general categories of communication will persist, including one person-to-one (as in sending an email message), one-to-many (as in publishing a Web page), and many-to-many (participating in a discussion forum)” (Wilson, S. M., & Peterson, L. C. (2002).

Beberapa diantaranya bahkan memiliki fitur berbayar untuk tujuan tertentu yang mendukung kenyamanan pengguna dan *monetisasi* dunia bisnis modern, misalnya iklan, komersial, dan lain sebagainya. Mereka sebagai pengguna dengan sadar dan rela membayar untuk menikmati fitur tersebut.

Salah satu fitur populer dan menyita perhatian dari peneliti ketika penelitian ini dibuat adalah fitur *chatbot real time* antar pengguna yang berbasis anonimitas dengan kebijakan yang menjamin penggunaanya untuk saling bertukar pesan tanpa khawatir akan pencurian informasi pribadi serta memberi pengalaman eksplorasi identitas karena tidak diperlukannya pengisian formulir profil diri dan akun terbuka untuk dapat saling mengirim pesan secara langsung.

Chatbot sendiri mulai populer di kalangan pengguna internet pada tahun-tahun awal pengembangan *AI (Artificial Intelligence)* atau kecerdasan buatan dan setelah pandemi *covid 2019*. Awalnya, dasar dari model *chatbot* adalah bentuk dari pelatihan *AI* untuk mengumpulkan dan mengolah data yang dihasilkan dari caranya menanggapi obrolan dengan manusia sebagai upaya pengembangan *AI* guna menjadi asisten manusia ke depannya, dan obrolan pada *chatbot* ini sebatas antara *AI* dengan *user* (manusia), namun kemudian terdapat bentuk baru dari *chatbot* ini yang ditingkatkan tidak lagi mewadahi pengalaman mengobrol dengan *AI* namun pengalaman baru mengobrol dengan pengguna lain menggunakan fitur *random* (acak) dan *real time* (langsung).

Bot adalah jenis agen interaktif, program komputer yang dirancang untuk melakukan simulasi percakapan cerdas dengan satu atau lebih pengguna manusia menggunakan pengenalan suara dan antarmuka obrolan. Bot biasanya diprogram untuk berperilaku seperti manusia normal. Bot dapat digunakan untuk mengingatkan (remind), mengulang, mengirim bahkan mengirim perintah ke perangkat lain. (Marshall, G. W., & Soelistijadi, R. 2023).

Dapat dikatakan bahwa bot dengan fitur ini merupakan sebuah bentuk cara interaksi dan komunikasi baru di mana pengguna internet dapat berkumpul dalam satu tempat yang sama dan dapat mengobrol dengan pengguna lain tanpa harus bertatap muka secara langsung dengan lawan bicaranya, melainkan diatur oleh mesin bot dengan program yang telah diciptakan untuk secara otomatis mencari lawan bicara secara acak dan dapat berganti sesuai dengan kemauan pengguna, diibaratkan fenomena di dunia nyata adalah seperti melakukan kencan buta (*blind date*) namun dengan akses

untuk memilih partner yang cocok terlebih dahulu dalam cara berkomunikasi secara mudah dan bebas.

Selain dari fitur acak tersebut, hal yang juga dapat dinikmati oleh penggunanya adalah fitur anonim yang membuatnya tidak perlu mengisikan data diri pada bot tersebut, menjadikan karakteristik pengguna dalam media tersebut benar-benar sangat rahasia sehingga beberapa pengguna dapat memanipulasi atau melakukan sebuah usaha menciptakan sebuah alter ego pada dunia virtual tersebut tergantung pada keputusan mereka. *“Authenticity is constructed as a discursive performance, in which accounts are organized to promote perceptions of their authenticity.”* Hine, C. (2008). Kemudian popularitas terhadap fitur *chat* anonim ini juga semakin berkembang semenjak naiknya tingkat kewaspadaan diri masyarakat mengenai privasi dan keamanan data pribadi dalam menggunakan media *online*, menurunkan risiko penyalahgunaan informasi/data pribadi untuk kepentingan pihak lain untuk tujuan yang dapat membahayakan pemilik data tersebut.

Dengan sistem anonimitas yang memberikan kebebasan tersebut, tidak menutup kemungkinan ini dapat mendorong penggunanya menjadi pribadi lain di luar pribadi mereka yang ada di dunia nyata, sehingga sering kali ditemukan perbedaan yang signifikan antara karakter pribadi pengguna di dalam media sosial dengan yang ada di dunia nyata termasuk yang terjadi pada pengguna Anon Undip Bot sebagai salah satu instrumen komunikasi via *roomchat* yang memanfaatkan program bot dalam sosial media dengan fitur anonim. *“the idea that virtual spaces allow for fundamentally new constructions of identity: Interactive chatrooms and online spaces were often seen to be gender-neutral, egalitarian spaces. Turkle described online interaction spaces as places where an individual could take on multiple identities in ways never before possible and indeed bring about changes in conventional notions of identity itself”* (Turkle 1984, 1995).

Karena kepopuleran fitur anonim pada penggunaan bot, mulai bermunculan beragam jenis *chatbot* dengan fitur yang sama untuk berbagai tujuan dengan aturan-aturan tertentu yang menyesuaikan tujuan bot masing-

masing, namun yang pasti seragam adalah fungsinya terhadap komunikasi antar pengguna dalam wadah yang sama menggunakan sistem *randomize* (acak) secara langsung dan sifatnya yang anonim tidak melibatkan data diri pengguna, memberikan kebebasan kepada penggunanya dalam berpesan tanpa mengkhawatirkan privasi mereka.

Salah satu *chatbot* yang menggunakan fitur tersebut adalah Anon Undip Bot yang ada di aplikasi Telegram, sebagai bot yang menawarkan fungsi dan fitur yang sama, namun lebih difokuskan pada ranah pengguna lokal yakni mahasiswa Universitas Diponegoro, *“In the case of Internet-mediated communication within a group, constituted around some shared interest or condition, the problem is compounded”* (Wilson, S. M., & Peterson, L. C. (2002), walau tidak menutup kemungkinan pengguna lain selain mahasiswa Universitas Diponegoro juga dapat menggunakan *chatbot* tersebut karena aksesnya yang terbuka untuk umum dan hanya memiliki syarat sederhana untuk menggunakan *chatbot* tersebut yakni memiliki akun Telegram dan melakukan *subscription* atau bergabung dengan *groupchat* yang dikehendaki pemilik bot.

Anon Undip Bot termasuk sebuah instrumen komunikasi sosial *online* yang ada di aplikasi sosial media Telegram yang berfungsi memberikan wadah kepada penggunanya (khususnya mahasiswa Universitas Diponegoro) untuk berinteraksi dengan pengguna lainnya yang berada dalam satu tempat (bot) yang sama secara acak menggunakan sistem *coding randomize* untuk memastikan pencarian/pemasangan lawan bicara benar-benar acak dari seluruh pengguna/*user* yang *online* secara langsung di waktu bot tersebut digunakan, kecuali pengguna yang menggunakan fitur berbayar dapat melakukan filter pencarian berdasarkan jenis kelamin/gender karena terdapat fitur untuk mengetahui jenis kelamin/gender lawan bicara. Instrumen (bot) ini secara umum memberikan ruang komunikasi dua arah berdasarkan teks/tulisan dan pesan suara kepada penggunanya serta menjamin keamanan data pengguna sebagai anonim memungkinkan pengguna merasa aman dan bebas berekspresi menggunakan fasilitas tersebut tanpa merasa takut untuk diketahui identitas aslinya, ini juga memberikan peluang kepada pengguna

dalam membentuk sebuah *alter ego* atau sisi kepribadian yang hanya ditampilkan pada saat dan tempat tertentu atau oleh orang tertentu saja.

“... computer-mediated communication explore how online communication can change interactions and how interactions are shaped by local contexts” (Cherny 1999).

Anon Undip Bot dimanajemen oleh tim random_pacar_bot yang dimiliki oleh inisial Raka dengan *id (username)* Telegram @txspan dan @kopi_gan. Anon Undip Bot sebenarnya memiliki fungsi yang sama dengan bentuk *chatbot* anonim pada umumnya, hanya saja target pasar pengguna bot ini lebih difokuskan kepada mahasiswa Universitas Diponegoro dan mayoritas penggunanya adalah mahasiswa Universitas Diponegoro yang berdomisili di Semarang, walaupun masih ada pengguna lain selain mahasiswa Universitas Diponegoro. *Chatbot* ini telah berfungsi dan berjalan selama kurang lebih 3 tahun semenjak awal munculnya sekitar tahun 2022, dan semakin diramaikan pemasarannya melalui akun media sosial Twitter/X komunitas mahasiswa Universitas Diponegoro dan akun para penggunanya.

“Just as Wolf (1982) rejected the conception of cultural groups as “hard and round billiard balls” bouncing off of one another, and Barthes (1992) recognized the asymmetrical, indirect connections that knit communities together, we simply acknowledge that individuals within any community are simultaneously part of other interacting communities, societies, or cultures.” (Hannerz 1998).

Menurut pengamatan peneliti, bot ini awalnya tidak terlalu ramai sampai kemudian mulai naik ke permukaan melalui beberapa unggahan dari akun *base* mahasiswa Universitas Diponegoro @undipmenfess yang menyinggung atau *soft selling* bot tersebut sehingga menarik perhatian para pengikut *base* dan penggunanya menjadi semakin banyak. Untuk pengalaman terhadap fitur bot ini sendiri, dulunya di awal tahap pengembangan, bot ini masih dapat menggunakan stiker untuk berkirim pesan, namun setelah mendapatkan *update*, bot mengalami beberapa perubahan, salah satunya sudah tidak dapat mengirimkan stiker lagi (diberikan opsi untuk beberapa stiker yang masih dapat digunakan) kecuali harus membayar terlebih dahulu untuk mendapatkan fitur *vip* agar dapat mengirim stiker secara bebas. Fitur *vip* merupakan fitur yang dihadirkan sebagai bentuk *monetisasi* dari pemilik

bot agar mendapatkan keuntungan lewat transaksi penjualannya kepada pengguna, sedangkan pengguna mendapatkan fitur yang lebih banyak dibandingkan pengguna gratis misalnya dapat mengetahui gender partner *chat*, dapat mengirim stiker apa pun yang diinginkan, dan sebagainya. Selain itu, pengalaman lain yang dialami oleh peneliti memberikan sebuah gambaran mengenai bentuk fenomena sosial yang ada dalam dunia internet/virtual, sebuah realitas berbeda di mana manusia dapat menjadi apa saja yang mereka inginkan, yang tidak dapat mereka lakukan di dunia nyata/realitas sesungguhnya melalui tindakannya.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam *chatbot* di aplikasi Telegram, seperti pada Undip Chat Bot, anonimitas dan aksesibilitas menjadi fitur utama yang disuguhkan dalam memberikan pengalaman komunikasi dan interaksi dalam dunia internet/*online* yang cepat dan mudah secara *real time* juga bebas dari latar belakang identitas asli, memungkinkan para penggunanya untuk mengeksplorasi identitas baru tanpa perlu merasa cemas akan dihakimi, menjadi panggung bereksperimen dengan diri mereka sendiri, mencari validasi, dan menjadi bagian dari subkultur digital. Pengguna seringkali berfokus pada pencarian pertemanan dengan mengobrol, mencari partner *chat* yang memiliki kesamaan frekuensi (minat, hobi, sudut pandang yang sama) tanpa perlu seleksi penampilan fisik atau status sosial di saat mengobrol dalam bot. Dengan keterbukaan dan rasa aman yang diberikan, pengguna menjadi lebih berani untuk membuka diri kepada partner obrolan mereka dan cenderung *oversharing* atau lebih cepat berbagi cerita karena seakan menemukan pengganti teman *offline* yang lebih nyaman untuk dijadikan teman bercerita terlebih pada masalah-masalah pribadi yang sulit untuk diungkapkan di kehidupan nyata, kecocokan satu sama lain membuat interaksi mereka menjadi intens dan menciptakan ilusi kedekatan dalam waktu singkat.

Hubungan yang dijalin secara instan ini pada dasarnya rapuh karena kurangnya fondasi yang kuat dan konteks dunia nyata, membutuhkan waktu

untuk mereka menjalin komunikasi hingga sampai kepada keinginan untuk *meet up* sebagai upaya untuk menjembatani dunia *online* dan *offline*, namun tak jarang justru hal tersebut menjadi momen kunci yang biasanya menghancurkan ilusi. Realitas baru yang dihadirkan memberikan sebuah ruang yang belum pernah ada sebelumnya, menciptakan sebuah jalan baru bagi manusia untuk dapat berkomunikasi jarak jauh yang minim kendala, memperluas jaringan relasi dan pertemanan, serta menciptakan sebuah komunitas bersama yang berkontribusi dalam pembentukan budaya dan identitas di dalamnya.

Namun ibarat dua sisi koin yang berbeda, sifat realitas sosial yang cair, bersifat sementara, dan berdasarkan pada simbolisme digital menyebabkan munculnya beberapa norma tidak tertulis dan aturan sosial yang hanya berlaku pada ekosistem tersebut, seperti *ghosting*, mudahnya *skip* partner, dan keterbukaan cepat yang diwajibkan, pada akhirnya membawa pengguna menciptakan hubungan yang sering kali dangkal, mudah dibuang, dan berpotensi menyebabkan alienasi antar mereka ketika koneksi gagal dibangun atau bertransisi menjadi hubungan langgeng atau bahkan juga dapat mempengaruhi cara mereka melakukan interaksi di dunia nyata. Maka muncullah pertanyaan, bagaimana kemudian para pengguna mampu berhubungan dan berkomitmen dalam hubungan *online* yang mereka jalin tersebut? Bagaimana mereka mampu manajemen identitas baru mereka, apakah kemudian hal tersebut mempengaruhi diri mereka ataupun partner obrolan, termasuk ketika mereka berniat untuk membawa hubungan tersebut ke dunia nyata? Dan bagaimana realitas sosial yang terbentuk di dalam dunia virtual tersebut? Hal-hal apa saja yang mempengaruhinya, simbolisme seperti apa yang terbentuk di dalamnya, dan bagaimana realitas tersebut dapat mempengaruhi batas kehidupan sosial antara *online* dengan *offline*? Ini kemudian menjadi rumusan masalah yang akan dijabarkan dalam penelitian ini, fokusnya akan menitikberatkan pada:

1. Bagaimana pola pertemanan dan pembentukan identitas yang terjadi pada *user* pengguna *chatbot*?

2. Bagaimana realitas sosial yang terbentuk dalam hubungan *online* pengguna *chatbot*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk memberikan informasi deskriptif yang bersifat holistik mengenai pola pertemanan pada mahasiswa Universitas Diponegoro pengguna Anon Undip Bot di aplikasi Telegram sebagai wadah/instrumen untuk memperluas jaringan pertemanan dan juga panggung untuk menciptakan karakter/identitas baru di dalamnya. Fokus utama penelitian ini adalah mengidentifikasi fenomena sosial pertemanan melalui dunia virtual seperti simbolisme yang muncul, pembentukan identitas, dan pola pertemanan dari pengguna Anon Undip Bot. Secara singkat dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Memberikan penjelasan tentang dinamika interaksi yang terjadi pada pengguna.
2. Memberikan penjelasan mengenai realitas sosial yang terjadi dalam suatu hubungan pertemanan pada pengguna bot.
3. Memberikan wawasan mengenai bentuk identitas digital dan simbolisme yang ada pada media komunikasi online.
4. Memberikan wawasan tentang fenomena sosial baru yang mungkin terjadi akibat perkembangan teknologi komunikasi.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Sesuai dengan tujuan penelitian, diharapkan penelitian ini mampu memberikan deskripsi yang sesuai, bersifat empiris dan teoritis terhadap subjek penelitian. Penelitian ini khususnya secara holistik menjelaskan mengenai pola pertemanan mahasiswa Universitas Diponegoro pengguna Anon Undip Bot, pembentukan identitas yang dilakukan oleh mereka dan fenomena sosial yang terjadi. Analisa dari kajian dapat menjadi referensi mengenai subjek penelitian dengan informasi yang valid dan kredibel tentang gambaran mengenai dinamika dan realitas sosial yang terjadi pada pola pertemanan yang dialami oleh mahasiswa Universitas Diponegoro

pengguna Anon Undip dan pembentukan identitas, serta realitas sosial yang terjadi akibat dari berbagai faktor inkluisitas dan ekskluisitas yang meliputinya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi literatur pendukung bagi acuan teori yang digunakan dan menjadi sumber informasi untuk mengetahui topik kajian yang bersifat etnografis dan holistik. Kajian dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan deskripsi yang tepat dan akurat terhadap teori yang digunakan dengan subjek penelitian sehingga hasil dari penelitian dapat digunakan sebagai rujukan referensi bagi penelitian selanjutnya yang masih berkaitan.

1.5 Kerangka Pemikiran

Berbekal oleh pengalaman pribadi peneliti dalam menggunakan internet di kehidupan sehari-hari dan mencoba *chatbot* membuat saya berasumsi bahwa pertemanan pada era modern saat ini sudah sangat masif dan beragam caranya, selain itu subkultur yang terbentuk di internet seakan melanggengkan bentuk anonimitas dan proses pembentukan identitas baru dalam cara para pengguna berinteraksi dan berkomunikasi di dalamnya.

Ini membawa peneliti untuk mencoba melakukan observasi partisipasi terhadap fenomena pembentukan pola pertemanan dan identitas baru pada salah satu bentuk *chatbot* bernama “Undip Chat Bot” yang sebagian besar penggunanya adalah mahasiswa Universitas Diponegoro, sampai kemudian muncul sebuah hal yang mengganggu peneliti, adalah bagaimana ternyata para pengguna (Mahasiswa Universitas Diponegoro) yang dijumpai oleh peneliti saat melakukan observasi menunjukkan sebuah pola komunikasi yang berbeda dengan apa yang terjadi di keseharian mereka yang tampaknya dipicu oleh fitur anonimitas pada *chatbot* membuat mereka lebih terbuka dalam bercerita dan bertemu dengan orang baru tanpa syarat fisik.

Wilson, S. M., & Peterson, L. C. (2002) berpendapat bahwa internet dan produk digital lainnya adalah bagian dari kebudayaan dan termasuk sebagai produk budaya maka bentuk-bentuk kebudayaan manusia hadir di

dalamnya yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan nyata seperti interaksi sosial sebagai kebutuhan yang fundamental dalam setiap manusia, dengan adanya potensi mendobrak keterbatasan interaksi di dunia nyata (kesibukan, efisiensi komunikasi, keamanan privasi) maka keinginan untuk mengobrol, memperluas jaringan pertemanan/koneksi, mencari validasi dan afeksi dapat direalisasikan melalui internet/dunia digital termasuk Anon Undip Bot di aplikasi Telegram sebagai wadah komunikasi *real time* (langsung dan instan), *randomize* (acak), dan anonim.

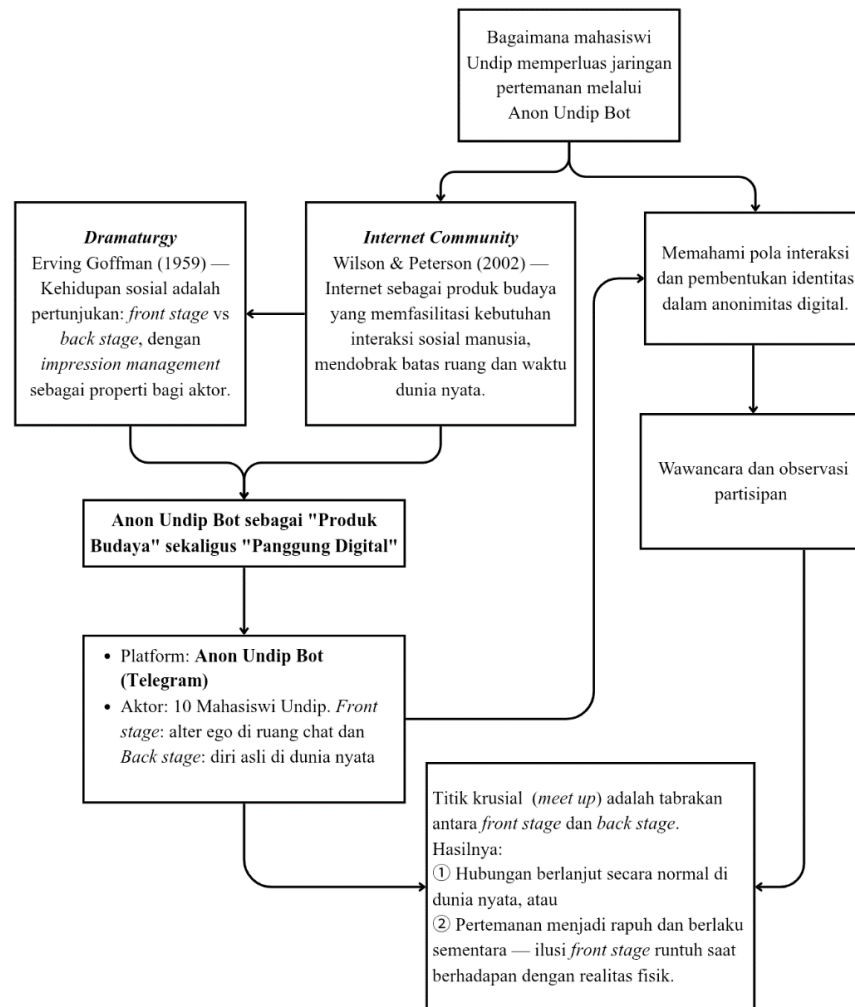
Dari fitur-fitur yang diberikan oleh *chatbot* tersebut kemudian terciptalah sebuah realitas sosial baru di dalamnya, kebebasan berekspresi minim risiko oleh anonimitas, kemudahan mekanisme pencocokan secara acak yang menciptakan peluang interaksi dengan orang baru tanpa filter fisik dan sosial, eksklusivitas semu seperti penamaan “Undip” yang menciptakan rasa komunitas terbayang, menarik target pengguna spesifik yakni Mahasiswa Universitas Diponegoro, dan interaksi berbasis teks dan suara yang terlepas dari isyarat non-verbal di dunia nyata sehingga fokus pada cara penyampaian pesan menciptakan sebuah “panggung” di mana fenomena sosial dapat terjadi.

Para pengguna menciptakan sebuah *alter ego* (persona baru) dengan tujuan masing-masing (mencari teman, pasangan, atau sekedar hiburan) dan mulai membentuk sebuah pola hubungan melalui komunikasi dan interaksi. Munculnya *oversharing* (berbagi cerita pribadi secara cepat) yang menciptakan “ilusi kedekatan” instan, pertukaran kontak pribadi, munculnya norma tidak tertulis seperti kewajaran *ghosting* atau *skip partner* dengan mudah, penggunaan simbol-simbol digital (emoji, stiker, gaya bahasa pada *typing* atau cara mengetik) untuk mengekspresikan diri, sampai kepada pengambilan keputusan oleh mereka yang pada akhirnya siap *meet up* untuk melanjutkan hubungan dari *online* ke *offline* dan konklusi pertemanan yang rapuh dan sementara.

Dengan demikian kemudian tergerak motivasi peneliti untuk mengetahui lebih jauh dan kompleks mengenai bagaimana Anon Undip Bot

dapat menjadi panggung yang mewadahi diri mereka sebagai aktor dari identitas baru dan perbedaannya ketika berada di bot dengan dunia nyata, bagaimana momen *meet up* yang mereka lakukan dan menjadi krusial bagi kelanjutan hubungan pertemanan mereka yang mungkin berpotensi “menghilangkan ilusi”, bagaimana kemudian realitas sosial terbentuk pada bot tersebut sebagai sebuah produk budaya yang menciptakan sebuah ekosistem sosial, seperti norma-norma yang telah disebutkan, mewajarkannya dan membentuk sebuah realitas sosial yang cair, sementara, dan unik di dalam komunitas bot (Mahasiswa Universitas Diponegoro Pengguna Anon Undip Bot).





Bagan 1 Kerangka Pemikiran

1.5.1 Tinjauan Pustaka/Penelitian Terdahulu

Penelitian pada dasarnya bukan hanya memberikan sebuah informasi baru namun juga dapat menjadi sebuah proses yang memberikan *output* berupa dukungan atau pementapan terhadap beberapa teori atau kajian terdahulu. Oleh karena itu, penting diketahui bahwa setidaknya peneliti perlu memiliki beberapa tinjauan pustaka dan landasan teori yang digunakan terhadap penelitian mereka sebagai modal untuk menguatkan

hipotesis dalam ranah kajian penelitian mereka. Dalam mencari bekal pengetahuan terhadap budaya dan interaksi sosial yang terjadi pada internet, dibutuhkan beberapa tulisan yang mendukung dan memberikan gambaran penting tentang apa saja pola dan dasar yang diperlukan dalam menjalankan penelitian, khususnya pada *subculture* pertemanan *online* dan berbagai fenomena sosial yang meliputinya di internet. Smith, J., & Doe, A. (2022). Memberikan sebuah tulisan dengan judul “*Exploring the Role of Chatbots in Facilitating Social Connections Among University Students*” yang mengeksplorasi bagaimana *chatbot* digunakan oleh mahasiswa untuk membentuk dan memperluas jaringan sosial mereka. Penelitian ini memberikan pandangan pada bagaimana efektivitas *chatbot* dalam menciptakan interaksi yang bermakna di dunia *online*.

Namun, tampaknya dinamika sosial yang terjadi pada pola pertemanan di internet atau dunia *virtual* memiliki satu perbedaan yang signifikan, yakni pada tulisan “*Virtual Ethnography*” karya Hine, C. (2000), yang menurutnya jaringan sosial *online* mempengaruhi dan dipengaruhi oleh pembentukan identitas dan hubungan sosial baru di luar kehidupan nyata. Juga Bargh, J. A., McKenna, K. Y., & Fitzsimons, G. M. (2002). Memberikan pendalaman yang sama terhadap bagaimana sebuah identitas baru dapat terbentuk dalam dunia *virtual*, juga memungkinkan terjadinya interaksi yang berdasarkan pada anonimitas dalam tulisannya berjudul “*Can You See the Real Me? Activation and Expression of the “True Self” on the Internet*” seperti apa yang dilakukan oleh beberapa *user* pengguna Anon Undip Bot yang ada di aplikasi Telegram.

Pada umumnya, *user* atau mahasiswa pengguna bot lebih sering menggunakan identitas baru yang terlepas dari identitas yang telah melekat pada diri mereka di kehidupan nyata, sehingga hubungan pertemanan yang mereka jalin nantinya menjadi berbeda antara *online* dengan *offline*, termasuk bagaimana cara memelihara dan mempertahankan hubungan mereka, hal tersebut yang diungkapkan oleh Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Dalam penelitian mereka “*Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship*” terhadap para mahasiswa kampus pengguna

media sosial. Dalam usaha memahami beragam bentuk interaksi dan fenomena sosial di internet, maka dibutuhkan literasi digital yang memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi pola-pola yang muncul, termasuk simbolisme yang saat ini sudah menjadi hal umum dalam *subculture* internet tapi terkadang jarang diperhatikan secara serius oleh pengguna internet itu sendiri, seperti yang diungkapkan oleh Boellstorff, T. (2008). Pada penelitiannya pada komunitas virtual di internet yang berjudul *“Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human”* juga tulisan Hine, C. (2015). Dalam jurnalnya berjudul *“Ethnography for the Internet: Embedded, Embodied and Everyday”* yang menggunakan pendekatan antropologi digital untuk memahami interaksi komunitas dan pengguna internet, termasuk anonimitas yang terjadi dan memberi gambaran mengenai bagaimana teknologi mempengaruhi norma sosial, perilaku, dan pembentukan komunitas di kalangan pengguna internet yang dapat mempengaruhi sudut pandang mereka terhadap sebuah jaringan pertemanan/*friendship* itu sendiri.

1.5.2 Landasan Teori

Karena semua penelitian bersifat ilmiah, peneliti harus dibekali oleh teori dalam melakukan penelitiannya. Teori berfungsi untuk memperjelas masalah yang diteliti dan merumuskan hipotesis serta referensi terhadap instrumen penelitian. Dalam penelitian kualitatif, teori akan berkembang seiring dengan dilaksanakannya penelitian di lapangan sehingga teori yang digunakan adalah untuk menentukan arah dari penelitian yang berlangsung, bersifat holistik dan mendalam.

Sugiyono(2010) mengemukakan bahwa seorang peneliti harus menguasai teori-teori ilmiah sebagai dasar bagi argumentasi dalam menyusun kerangka pemikiran yang membuahkan hipotesis. Kerangka pemikiran ini merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan. Jika membaca buku-buku dari hasil penelitian sudah dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah peneliti dapat mengungkapkan teori-teori yang berhubungan dengan variabel data yang akan diteliti.

Teori *Online Community* Samuel M. Wilson dan Leighton C. Peterson

Berfokus pada hubungan antara teknologi internet dan masyarakat, teori ini menitikberatkan peran manusia dalam menciptakan produk budaya dan kebudayaan yang ada di internet bukanlah kebudayaan di luar manusia, melainkan refleksi dari manusia, sebagai produk budaya yang berkembang dalam konteks sosial dan politik yang sudah ada, dibawa ke dalam wadah baru berupa internet dan mampu menciptakan sebuah komunitas *online/digital* yang mempengaruhi bentuk perilaku para anggotanya. Wilson dan Peterson menekankan bahwa internet adalah “produk budaya” yang diciptakan oleh manusia, di mana semua teks, media, dan interaksi di dalamnya dihasilkan dan dikonsumsi dalam kerangka sosial yang lebih luas.

“Furthermore, research conducted in the early days of personal computing and Internet access reflects technologies that are physically and semiotically different from subsequent technologies, resulting in an academic dilemma: On one level, we are not talking about the same Internet; on another level, we are talking about similar social processes and practices. In order to address this issue, we are suggesting research that focuses on social processes and emerging communicative practices rather than on specific user technologies. From that beginning, one strategy for research is to explore how and if local users are employing and defining terms such as Internet, cyberspace, and the Web, and to explore “how diversely people experience similar technologies” (Markham 1998, p. 114).

Internet berkembang dengan sangat cepat sehingga memunculkan dilema, fokus seharusnya bukan pada kecanggihan teknologi itu sendiri namun pada proses sosial dan cara manusia berkomunikasi. Walau teknologinya berubah, cara komunikasi manusia tetaplah mirip jadi bagaimana cara mereka dapat memaknai dan merasakan teknologi yang sama dengan cara yang berbeda-beda

"The general conclusion is that the technologies comprising the Internet, and all the text and media that exist within it, are in themselves cultural products." Wilson, S. M., & Peterson, L. C. (2002).

*"Research into online computer-mediated interactions within the framework of the Internet...positioned media as peripheral to culture."
"The growing and evolving communications medium comprising inter-networked computers would enable the rapid and fundamental*

transformation of social and political orders." Wilson, S. M., & Peterson, L. C. (2002).

Internet bukanlah alat ukur netral, ia juga diciptakan oleh manusia sehingga apa yang ada di dalamnya adalah cerminan dari penggunanya itu sendiri, sebuah budaya manusia yang hanya berpindah ke ruang digital. Internet juga bukan sesuatu yang berada di luar kehidupan manusia atau hanya sekedar alat, interaksi yang terjadi di dalamnya merupakan produk budaya kontemporer yang bahkan beberapa dapat mengubah konsep bagaimana manusia mendefinisikan apa itu "pertemanan" lewat sosial media.

Teknologi internet bukan hanya alat yang digunakan oleh masyarakat, tetapi juga telah membentuk ruang-ruang interaksi yang memiliki nilai-nilai budaya sendiri. Teori ini membantu memahami refleksi dunia nyata ke dunia maya, melihatnya sebagai produk budaya yang tidak dapat dilepaskan dari konteks sosial budaya manusia, namun juga menjadi sarana menegosiasi makna sosial dan identitas, menjadi suatu kebudayaan yang hadir pada ruang digital. Sehingga dinamika kompleks yang terjadi seperti itu dapat dipelajari secara lebih mendalam, seperti apakah ada perbedaan antara pertemanan di dunia nyata dengan dunia maya.

Teori Dramaturgy (*Front and Back Stage*) Erving Goffman

Dalam buku *The presentation of self in everyday life*. 1959. Garden City, NY, 259, 2002. Karya Erving Goffman, secara lebih dalam dan kompleks menjelaskan teori tentang penciptaan identitas baru yang terjadi ketika sebuah interaksi sosial sedang berlangsung dengan pengaruh berbagai faktor.

"The perspective employed in this report is that of the theatrical performance; the principles derived are dramaturgical ones. I shall consider the way in which the individual in ordinary work situations presents himself and his activity to others, the ways in which he guides and controls the impression they form of him, and the kinds of things he may and may not do while sustaining his performance before them." Goffman, E. (2002).

"In consequence, when an individual projects a definition of the situation and thereby makes an implicit or explicit claim to be a person of a particular kind, he automatically exerts a moral demand

upon the others, obliging them to value and treat him in the manner that persons of his kind have a right to expect. He also implicitly forgoes all claims to be things he does not appear to be and hence forgoes the treatment that would be appropriate for such individuals." Goffman, E. (2002).

Teori ini menyimbolkan interaksi sosial sebagai sebuah “pertunjukkan teatrikal” dan kita sebagai manusia adalah aktornya, melegitimasi penggunaan metafora teater tersebut pada analisis interaksi pengguna bot Telegram yang secara sadar “menampilkan diri” dan “mengontrol kesan”, menampilkan persona tertentu (misalnya, ramah atau intelektual) sebagai tindakan yang menciptakan ekspektasi sosial yang secara implisit menuntut untuk diperlakukan sesuai dengan persona tersebut.

"Front, then, is the expressive equipment of a standard kind intentionally or unwittingly employed by the individual during his performance. ... It will be convenient to label as 'front' that part of the individual's performance which regularly functions in a general and fixed fashion to define the situation for those who observe the performance. Front, then, is the expressive equipment of a standard kind intentionally or unwittingly employed by the individual during his performance." Goffman, E. (2002).

"A back region or backstage may be defined as a place, relative to a given performance, where the impression fostered by the performance is knowingly contradicted as a matter of course. ... It is here that illusions and impressions are openly constructed." Goffman, E. (2002).

Istilah pada teori ini seperti “*Frontstage*” dan “*Backstage*” adalah kunci utama seseorang menampilkan sebuah bentuk identitas baru ataupun menyembunyikan identitas asli melalui panggung digital yang dihadirkan oleh bot telegram. Sebelum melakukan *meet up*, “*frontstage*” mereka sepenuhnya bersifat digital dan tekstual di dalam aplikasi Telegram, bagaimana kemudian mereka mengolah gaya bahasa, pilihan emoji, informasi pribadi yang dibagikan (nama samaran, atau fakultas, angkatan) sebagai *front* digital bagi mereka. Sebaliknya, bagaimana kehidupan nyata mereka berfungsi sebagai “*backstage*”, berfungsi untuk keluar dari karakter yang mereka perankan di internet, bagaimana perubahan dalam cara obrolan dan interaksi misalnya dengan teman yang sudah akrab yang berbeda dengan identitas yang dibentuk di dalam bot.

"I refer to the fact that while the performer is ostensibly immersed and given over to the activity he is performing, and is apparently engrossed in his actions in a spontaneous, uncalculating way, he must none the less be affectively dissociated from his presentation in a way that leaves him free to cope with dramaturgical contingencies as they arise. ... Thus, when the individual presents himself before others, his performance will tend to incorporate and exemplify the officially accredited values of the society, more so, in fact, than does his behaviour as a whole." Goffman, E. (2002).

"When the individual has no belief in his own act and no ultimate concern with the beliefs of his audience, we may call him cynical, reserving the term sincere for individuals who believe in the impression fostered by their own performance." Goffman, E. (2002).

Teori ini mendukung bagaimana kemudian interaksi dan fenomena sosial yang terjadi di dalam bot, menyesuaikan bagaimana pengguna ingin dilihat oleh partner *chat* atau meraih tujuan dalam bermain bot dengan menampilkan apa yang diinginkan dan berusaha untuk tidak merusak citra identitas *offline* nya. Dalam menjalankan peran tersebut, mereka sadar dengan tindakan mereka dan memiliki disiplin yang terlibat, melihat hal tersebut sangat relevan dalam konteks anonimitas di mana setiap kata harus diketik. "disiplin" mereka adalah untuk tetap konsisten dengan karakter yang mereka mainkan, memisahkan emosi asli dari persona yang ditampilkan di dalam bot. Dengan begitu maka teori ini digunakan sebagai teori dasar dalam penelitian terhadap user pengguna Undip Chat Bot di aplikasi Telegram.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Desain/Jenis Penelitian

Metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan data kualitatif yang diperoleh dari hasil eksperimen sosial, wawancara, dan studi kepustakaan/literatur-literatur terdahulu menggunakan pendekatan antropologi guna mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan dalam penelitian yang dilaksanakan. Pendekatan eksploratif digunakan untuk mendapatkan informasi secara mendetail, akurat, serta holistik (menyeluruh) dari subjek penelitian, diharapkan data yang diperoleh dapat menjadi acuan yang reliabel dan

kredibel sehingga dapat memberikan penjelasan yang jelas dan sesuai dengan tema/topik dan subjek dalam penelitian ini.

Menurut Williams (2008) penelitian kualitatif berbeda dengan penelitian lainnya dalam beberapa hal, menurutnya ada tiga hal pokok yang membedakan adalah (1) pandangan-pandangan dasar, hubungan peneliti dengan subjek penelitian, kemungkinan penarikan generalisasi, kemungkinan dalam membangun jaringan hubungan kausal, serta peran nilai dalam penelitian. (2) karakteristik pendekatan penelitian itu sendiri, dan (3) proses yang dilaksanakan dalam penelitian kualitatif.

Untuk memperkuat pengambilan data pada dunia digital, peneliti menggunakan metode Netnografi sebagai alat untuk memahami bentuk budaya manusia di lapangan yang baru yakni internet. Mengambil dasar dari Robert V. Kozinets (2010) bahwa kehidupan manusia sudah meluas ke dunia digital ("*Our social worlds are going digital*,"), maka antropolog juga perlu untuk ke sana (digital) karena budaya yang diciptakan di dalamnya sudah menjadi bagian dari dunia nyata yang tidak dapat dilepaskan apalagi pada era modern dan teknologi seperti ini, seperti halnya studi kasus ini yang tidak luput dari peran internet pada kehidupan mahasiswa. Netnografi dibutuhkan untuk memberikan adaptasi metode etnografi tradisional dalam mempelajari budaya dan komunitas yang muncul di dunia digital, bagaimana cara mereka berkomunikasi dan berinteraksi antar pengguna, menggunakan prinsip-prinsip antropologi seperti *thick description* dan *emic view* yang disesuaikan dengan konteks dunia digital yang unik berfokus bukan pada platformnya melainkan manusia, interaksi sosial, dan kebudayaan yang mereka ciptakan dan jalani dengan wadah digital tersebut.

Kozinets (2010) secara garis besar dalam bukunya berjudul '*Netnography Doing Ethnographic Research Online*' memberikan panduan praktis penelitian netnografi dengan kerangka implementasi yang disusun seperti berikut:

1. Perencanaan dan Entrée (memasuki lapangan digital) dengan merumuskan pertanyaan, berfokus pada pemahaman budaya dan

interaksi sosial, identifikasi dan *fieldsite selection* (pemilihan “situs lapangan”) dengan menimbang kriteria komunitas seperti: relevan, aktif, interaktif, substansial, dan *data-rich* (kaya data), lalu memasuki komunitas dengan prosedur yang benar; *Lurking* (mengamati secara pasif), pengenalan diri yang jujur dan sopan, berpartisipasi secara alami.

2. Pengumpulan Data, Kozinets (2010) mengidentifikasi tiga jenis data utama, yakni: *Archival Data* (Data Arsip) seperti arsip *chat*, *screenshot* (tangkapan layar), foto digital, dsb., *Elicited Data* (Data yang dimunculkan) hasil dari interaksi dengan komunitas/pengguna, transkrip wawancara dengan format video/audio, kemudian *field notes* (catatan lapangan) berisi observasi, refleksi analitis, dan refleksi personal.
3. Analisis dan Interpretasi Data, untuk memahami data yang terkumpul, dibagi menjadi dua pendekatan utama: *Coding* (pengkodean Analitis) yakni proses membaca data secara berulang dan memberi label (kode) pada segmen-segmen teks untuk mengidentifikasi tema atau pola dalam komunitas *online*. Kemudian Interpretasi Hermeneutik, sebagai proses yang lebih mendalam dalam menafsirkan makna di balik budaya/ritual digital, menghasilkan *thick description* dari suatu fenomena.
4. Etika Penelitian Digital, merupakan bagian yang sangat penting karena dunia digital tentu dapat sangat berbeda dengan dunia nyata sehingga diperlukan kepekaan etis, semua yang *online* belum tentu bersifat “publik” dan boleh diambil seenaknya, terdapat tingkat privasi yang berbeda, *informed consent* (persetujuan setelah penjelasan) kepada informan atau admin/moderator yang bersangkutan, *anonymization and disguise* (anonimitas dan disamarkan) untuk melindungi identitas subjek penelitian menggunakan *pseudonim* (nama samaran) jika perlu, Kozinets (2010) menyarankan untuk memparafrasakan kutipan agar tidak dapat dilacak oleh mesin pencari terutama jika topiknya sensitif.

5. Representasi (Menuliskan Etnografi Digital), adalah tahapan akhir, menghasilkan sebuah narasi etnografis yang hidup, menjelaskan temuan analisis dan dihubungkan dengan teori-teori antropologi yang relevan, memberikan reflektivitas bagaimana posisi sebagai peneliti mungkin memengaruhi data dan interpretasi.

1.6.2 Lokasi (dan waktu) Penelitian

Lokasi/penentuan penetapan penelitian ini didasarkan oleh pertimbangan data dan kemudahan pelaksanaan penelitian oleh peneliti, subjek merupakan mahasiswa Universitas Diponegoro yang berdomisili di Semarang saat penelitian sedang berlangsung. Lokasi didasari oleh kebutuhan peneliti dengan pertimbangan terhadap kesesuaian dengan subjek penelitian dan kemampuan peneliti yang ditentukan dalam kondisi sosial maupun geografis. Waktu penelitian ditentukan berdasarkan penyesuaian terhadap kondisi peneliti dan subjek yang menjadi fokus penelitian.

1.6.3 Penentuan Narasumber atau Informan

Penentuan narasumber atau informan dilakukan sebagai upaya memberikan data yang akurat dan kredibel terhadap penelitian sehingga mampu memberikan hasil akhir yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Proses penentuan dilakukan dengan melakukan observasi partisipan terlebih dahulu, kemudian memilih subjek/narasumber berdasarkan kriteria yang sesuai dengan yang telah dibuat oleh peneliti antara lain adalah: mahasiswi aktif Universitas Diponegoro, menggunakan *chatbot* Telegram (Anon Undip Bot) lebih dari satu bulan, rentang usia antara 18-25 tahun. Penentuan narasumber utama/kunci ditetapkan melalui metode observasi partisipasi dan wawancara.

1.6.4 Pengumpulan Data

Data primer diperoleh melalui studi literatur/pustaka dan dari penelitian terdahulu yang sesuai dengan tema/topik penelitian, bersifat kualitatif yang meliputi berbagai aspek yang diperlukan dalam kajian secara menyeluruh. Data sekunder diperoleh melalui hasil wawancara dari

narasumber yang dipilih dalam penelitian sebagai data pendukung terhadap penelitian yang dilaksanakan. Sumber data yang telah dikumpulkan kemudian digunakan sebagai dasar pengambilan sampel dengan tujuan utama mendapatkan informasi sebanyak mungkin yang dibutuhkan oleh peneliti.

1.6.5 Analisis Data

Analisa data seperti yang sudah dituliskan, menggunakan kajian pustaka dari studi-studi terdahulu dan literatur-literatur pendukung kajian sebagai pedoman awal sekaligus landasan teori penelitian. Melakukan Analisa data dari sumber-sumber tersebut secara kritis dan melakukan perbandingan dari hasil analisis berbagai data untuk mendapatkan hasil argumentasi data yang akurat dan tepat. Melakukan analisis tematik dari data kualitatif yang didapat untuk mengidentifikasi pola-pola yang muncul dari penggunaan *chatbot*, termasuk alasan, kenyamanan, dan tantangan dalam menjalin pertemanan atau hubungan lainnya. Semua bahan seperti hasil wawancara, observasi, catatan kaki, dan lain-lain diuraikan dan diorganisasi dengan rapi untuk membantu peneliti dalam proses analisis data. Teknik analisis menggunakan pendekatan Kozinets, langkah-langkah/sistematika yang disesuaikan dengan penelitian.

Yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif secara manual dari Kozinets berdasarkan tahapan dalam penelitian kualitatif. Tahapan analisis data manual menurut Kozinets: (1) *data preparation*; (2) *deductive analytic coding*; (3) *noting/memoing*; (4) *abstracting and comparing*; (5) *hermeneutic interpretation*; (6) *refinement & theorizing*.

1. *Data Preparation*

Langkah awal adalah mengumpulkan seluruh data kualitatif (transkrip wawancara, tangkapan layar, serta catatan reflektif peneliti) ke dalam satu *file* utama kemudian ditandai secara digital dan dibersihkan dari informasi yang tidak relevan agar peneliti dapat fokus pada substansi interaksi yang hadir di Anon Undip Bot.

2. *Deductive Analytic Coding*

Pada tahap ini, peneliti memberikan label atau kode pada unit-unit data (teks pesan, pilihan kata, atau deskripsi perilaku). Dan karena pada penelitian ini menggunakan prinsip deduktif, peneliti menggunakan pra-kategori yang telah diturunkan dari literatur terdahulu. Data yang ditemukan nantinya akan disortir dan dimasukkan ke dalam kategori teori yang sudah disiapkan sebelumnya.

3. *Noting/Memoing*

Sembari melakukan pengkodean manual menggunakan *highlighter* atau alat bantu lainnya pada dokumen, peneliti menuliskan refleksi, pertanyaan, atau anotasi. Catatan lapangan berfungsi untuk menangkap hal diluar teks, konteks emosional, makna dari penggunaan emoji atau gaya bahasa tertentu.

4. *Abstracting and Comparing*

Setelah membuat kategori, peneliti melakukan perbandingan data. Pencarian kesamaan, pola berulang, dan kontradiksi yang muncul. Tahap ini bertujuan untuk melihat realitas *online* yang ditemukan di lapangan mendukung, memperluas, atau justru membantah asumsi-asumsi teoritis yang telah ditetapkan di awal.

5. *Hermeneutic Interpretation*

Analisis netnografi menuntut pemahaman kontekstual, penerapan lingkaran hermeneutik (Kozinets, 2010:120), yaitu sebuah proses berulang di mana peneliti menafsirkan elemen interaksi yang kecil (misalnya, satu baris teks *chat*) menghubungkannya dengan konteks budaya yang lebih besar (fenomena kultur kesepian digital, kebutuhan sosial pada media sosial, dsb), dan sebaliknya. Hal ini memastikan data tidak lepas dari konteks sosialnya.

6. *Refinement & Theorizing*

Tahap terakhir adalah merangkai temuan ke dalam satu argumentasi data yang akurat, koheren, dan bebas kontradiksi internal. Untuk menarik kesimpulan deduktif dengan cara membawa temuan hasil

abstraksi dengan literatur utama penelitian, sejauh mana teori yang ada mampu menjelaskan fenomena pertemanan dalam *chatbot*, dan apakah ada inovasi yang dapat ditawarkan dari temuan netnografi terhadap literatur yang sudah ada.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan akan menyesuaikan dengan urutan pedoman penulisan skripsi Prodi Antropologi Sosial Fakultas Ilmu Budaya. Setiap bab memiliki fokus pembahasan yang berkaitan dan komprehensif seperti yang akan dijelaskan sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan. Bab ini berisi pengantar mengenai keseluruhan penelitian, menguraikan konteks umum, urgensi, metode penelitian dan arah penelitian. Memberikan pandangan awal yang menyoroti fenomena spesifik penggunaan *chatbot* anonim, khususnya pada Anon Undip Bot sebagai ruang/wadah interaksi baru yang memfasilitasi pertemanan dan eksplorasi identitas digital di kalangan mahasiswa Universitas Diponegoro, memunculkan pertanyaan bagaimana pola pertemanan, realitas sosial (simbolisme, batasan *online-offline*), dan pembentukan identitas dalam interaksi anonim pada bot tersebut yang dielaborasi dengan penelitian terdahulu dan detail teori-teori dengan pendekatan antropologi yang sudah ada untuk menunjukkan celah penelitian yang hendak diisi dan memperkuat orisinalitas penelitian.

Bab 2 Gambaran Umum/Profil Wilayah Studi. Bab ini akan memberikan konteks secara lebih luas sebelum masuk ke objek studi spesifik. Pembahasan historis dan fenomena umum akan dijelaskan pada bab ini untuk memberikan latar belakang penelitian secara mendetail seperti sejarah dan perkembangan aplikasi Telegram sebagai media komunikasi modern dan *chatbot* anonim yang ada di dalamnya, termasuk Undip Chat Bot secara spesifik menjelaskan evolusi pembentukan fitur dan ekosistem yang ada di sana. Menjabarkan asal-usul bagaimana bot ini dapat muncul dan menjadi populer di kalangan mahasiswa Undip termasuk pada peran akun *base*

@undipmenfess yang memberikan andil cukup besar dalam distribusi perkenalan bot ini kepada para penggunanya, bagaimana perkembangannya termasuk pada fitur dan mekanisme kerja Anon Undip Bot seperti sistem *randomize* (pencocokan acak), alur komunikasi antar pengguna, perbedaan fitur gratis dengan *VIP*. Lalu menguraikan konsep anonimitas secara umum dalam konteks internet, bagaimana hal tersebut memberikan kebebasan bagi penggunanya untuk mengeksplorasi dan bereksperimen pada identitas di dunia digital, seperti yang disinggung pada landasan teori (Goffman) dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi cara mereka berinteraksi di dunia virtual terutama pada Anon Undip Bot, dan demografi umum pengguna bot yang menjelaskan karakteristik dan motif para penggunanya termasuk memberikan profil para narasumber yang telah didapatkan melalui pengambilan data dengan metode wawancara.

Bab 3 Gambaran Khusus Wilayah/Objek Studi. Bab selanjutnya adalah bagian permulaan fokus dari penelitian ini. Isi pada bab ini memaparkan hasil dari data yang diperoleh di lapangan untuk dianalisis dan diinterpretasikan menggunakan kerangka teori yang telah ditetapkan oleh peneliti pada Bab 1. Struktur dari bab ini secara langsung menjawab rumusan masalah yang menjadi latar belakang dari penelitian, menjelaskan pola pertemanan dan dinamika hubungan di Anon Undip Bot (rumusan masalah 1), tahapan prosesnya dari berkenalan, obrolan intens, bagaimana pengaruh intensitas hingga keputusan bertukar kontak pribadi dan *meet up* (bertemu secara tatap muka di dunia nyata), “ilusi kedekatan” dalam waktu singkat, dan kerapuhan hubungan, faktor yang mempengaruhi dinamika pertemanan tersebut, misalnya kesamaan frekuensi yang mendukung berlanjutnya hubungan atau ketidakcocokan dalam cara komunikasi atau pada saat *meet up*, menuju pada kebosanan dan membuat berakhirnya hubungan pertemanan. Kemudian konstruksi identitas pengguna, menggunakan Teori Dramaturgi Goffman sebagai bekal pendekatan keilmuan, menganalisis para pengguna berdasarkan konsep *frontstage* dan *backstage* yang menginterpretasi *alter ego* dan motif dibalik penciptaan identitas tersebut oleh para pengguna, apa yang mereka sembunyikan dari identitas asli mereka dan mengapa, lalu bagaimana

cara mereka memanajemen berbagai identitas tersebut termasuk saat transisi ke dunia nyata ketika terjadi momen *meet up* yang sering kali menjadi “momen yang menghancurkan ilusi”.

Selanjutnya adalah menginterpretasikan realitas sosial yang terbentuk di dalam bot (rumusan masalah 2) seperti simbolisme yang terjadi dalam bot sebagai bagian dari subkultur digital, menganalisis bagaimana realitas sosial seperti *ghosting* dan kemudahan *skip* membentuk realitas yang cair, sementara, dan berpotensi kepada alienasi pada dunia nyata sesaat dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi cara pengguna berinteraksi dan memandang sebuah hubungan *online* dan *offline*, apakah mereka akan lebih terbuka atau justru cenderung lebih sinis dalam melihat sebuah hubungan.

Bab 4 Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini memuat inti dari penelitian, sebenarnya apa dan untuk apa penelitian ini dilaksanakan, memberikan jawaban secara utuh mengenai apa yang dicari oleh peneliti, memberikan hasil analisis pola pertemanan, membahas secara mendalam paradoks hubungan di Anon Undip Bot, mengapa pengguna bisa merasa sangat dekat secara emosional (dengan “*deep talk*”) dalam waktu yang cukup singkat, membedah faktor anonimitas yang menghilangkan prasangka visual dan sosial (status semester, jurusan, dan fisik). Lalu memaparkan hasil dari fase transisi *online* ke *offline* (*meet up*), mengapa banyak hubungan kandas saat bertemu, ataupun tidak bertahan lama. Mengungkapkan makna yang sebenarnya terjadi dari data dan analisa teori yang dipaparkan pada bab sebelumnya, bagaimana Anon Undip Bot menjadi *fronstage* yang unik, yang justru lebih gelap, jujur, dan vulgar dibandingkan sosial media lain yang cenderung lebih memberikan pencitraan “sempurna”, kemudian manajemen impresi mereka dalam membangun identitas yang mereka idamkan hanya melalui teks, stiker, atau *voice note*, termasuk konflik peran yang terjadi ketika identitas asli mereka (mahasiswa kampus, fisik) bertabrakan dengan identitas anonim ketika momen *meet up* yang sering meruntuhkan panggung sandiwara. Menguraikan simbolisme dan realitas sosial yang terjadi, seperti makna simbol *skip* yang secara antropologis fitur ini mengubah manusia menjadi objek komoditas yang bisa “*di-swipe*” atau dibuang, menciptakan

budaya “*disposable*” dan rendahnya komitmen, namun di sisi lain menciptakan sebuah ilusi kedekatan yang semu, sebuah bentuk pelarian (eskapisme) dari berbagai tekanan yang ada pada kehidupan nyata mereka.

Bab 5 Penutup. Bab ini berisi rangkuman dari keseluruhan hasil penelitian, merangkum jawaban atas rumusan masalah secara singkat dan padat, menegaskan kembali temuan-temuan mengenai pola pertemanan, pembentukan identitas, dan realitas sosial yang terjadi pada pengguna Anon Undip Bot. Memaparkan implikasi penelitian secara teoritis dan praktis, bagaimana penelitian ini mendukung atau mengembangkan teori yang ada dan memberikan wawasan terhadap subjek penelitian yang bisa didapat oleh mahasiswa (pengguna), pengelola bot, atau pihak universitas mengenai fenomena sosial digital di lingkungan mereka. Tak lupa juga memberikan keterbatasan pada penelitian secara jujur, seperti lingkup subjek yang terbatas, kesulitan memverifikasi kebenaran cerita informan, sifat platform yang dinamis (cepat berubah), dan juga saran, baik secara akademis seperti memberikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya maupun praktis dengan memberikan saran kepada pengguna tentang bagaimana menavigasi hubungan *online* secara sehat atau kepada pengelola bot terkait pengembangan komunitas yang lebih positif.