

BAB II

SUBKULTUR DIGITAL DAN EKSPLORASI IDENTITAS DALAM ANONIMITAS

2.1 Fenomena Komunitas Online di Kalangan Mahasiswa

Hampir semua manusia dari Generasi X (sebutan generasi dengan tahun kelahiran 1965-1980) sampai selanjutnya hingga saat penelitian ini dilaksanakan sudah mengenal apa itu internet bahkan beberapa dari mereka sangat bergantung padanya di kehidupan sehari-hari seperti untuk melakukan pekerjaan (misalnya *streamer*, *digital content creator*, *seller online*), terlebih pada generasi muda dengan rentang usia 18-25 tahun sebagai *digital native*, yakni generasi yang berkembang bersama dan menggunakan internet hampir setiap saat, mereka menggunakan internet untuk berbagai kebutuhan, pada aspek sosial dan psikologi, internet berguna sebagai media yang mereka gunakan untuk berkomunikasi dengan relasi, bersosialisasi di dunia digital, membeli produk, hiburan, bahkan pada kalangan pelajar/mahasiswa, kebutuhan pendidikan seperti mengumpulkan tugas dan melaksanakan kelas secara *online* menjadi hal normal karena fitur yang dimiliki oleh internet sangat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih efisien dan fleksibel.

Kutipan dari jurnal ‘*The Anthropology Of Online Communities*’ oleh Wilson, S. M., & Peterson, L. C. (2002) mengungkapkan bahwa “*cyberspace*” as *a monolithic cyberreality, “everywhere yet nowhere, as free-floating as a cloud”* (Economist 2001, p. 9), internet menjadi tempat yang dapat diandalkan dalam efisiensi sumber informasi dan komunikasi melalui ekosistem yang mereka miliki. Penggunaan internet telah meningkat disebabkan oleh ketersediaan informasi dan hiburan secara luas dan mudahnya komunikasi yang dihadirkan (Akhtar, 2019), tentunya ini menjadi *selling point* utama karena komunikasi merupakan bagian dari kehidupan manusia yang tidak akan dapat dipisahkan.

Dengan berbagai alasan yang melatarbelakangi penggunaan internet pada penggunaannya, fitur dan berbagai kemudahan yang selalu berkembang

juga membuat internet menjadi tempat favorit bagi kebanyakan dari mereka. Dari yang awalnya hanya sebagai alat untuk membantu memenuhi kebutuhan interaksi dan komunikasi kemudian berkembang menjadi alat pembentuk budaya *tren* yang harus selalu *update* dalam kurun waktu yang singkat dan cepat. Bentuk interaksi dan komunikasi di dalamnya terus berkembang hingga sudah memiliki bentuk yang sangat luas, beragam cara dapat dilakukan dengan fitur-fitur seperti *direct message*, *share link*, *voice notes*, *voice call*, *video call*, grup *online*, dan masih banyak lagi.

Perkembangan pencarian dan pengambilan informasi juga tidak kalah masif, informasi dapat diterima dan dicari dengan lebih cepat dan luas secara teknis, namun pemberian sebuah informasi yang sangat masif terkadang menciptakan distorsi antara dunia digital dengan dunia nyata, seperti yang digambarkan oleh Poster (1990) “*discussed the potential of virtual realities in altering our perceptions of reality in a postindustrial world*”; dunia digital dapat menimbulkan ambiguitas sekaligus memberikan ruang untuk internet sebagai wadah melakukan berbagai interaksi dan aktivitas yang tidak mungkin dilakukan di dunia nyata, termasuk juga pembuatan komunitas yang hanya dapat muncul dari internet, menciptakan era baru distribusi informasi melalui interkoneksi jarak jauh dan dilakukan secara masif (Castells, 1996).

Di kalangan mahasiswa (rentang usia 18-25 tahun), hal-hal seperti gaya bersosialisasi dan komunikasi baru, tempat pelarian yang aman, pembentukan identitas dan komunitas baru yang tidak dapat dilakukan di dunia nyata menjadi sebuah sesuatu yang menarik bagi pemenuhan kebutuhan psikologis dan sosial mereka, termasuk pencarian jati diri yang tidak mungkin dapat mereka penuhi di dunia nyata. Menurut Ellison NB (2007), sosial media seperti *Facebook*, *Twitter*, *Whatsapp*, *Telegram*, dan sebagainya memberikan akses kepada penggunanya untuk ‘mempertunjukkan’ diri mereka, memberikan mereka hak untuk menyuarakan opini dan pandangan mereka yang mungkin tidak dapat dilakukan di dunia nyata, dan kemudahan untuk bersosialisasi dengan pengguna lain. Bentuk ekosistem digital yang nyaman membuat para pengguna khususnya usia muda menjadi sulit untuk lepas darinya, sehingga hampir setiap hari mereka menggunakan sosial media

untuk bersosialisasi dengan rekan mereka, mencari informasi terbaru tentang apa yang terjadi di sekitar mereka atau di dunia, dan juga sebagai hiburan untuk mengisi waktu luang atau kabur dari jenuhnya tuntutan akademik yang terbebani pada mereka. Semakin lama dan sering digunakan, sosial media berubah menjadi sebuah panggung dalam wujud digital untuk menunjukkan persona yang tidak dapat diperlihatkan di dunia nyata, menjadi ajang untuk berbagi aktivitas keseharian, preferensi, atau terkadang sebatas kepada hal-hal pribadi yang ingin mereka tunjukkan ke relasi atau antar pengguna internet.

Pada titik ini, internet sudah berdampak pada kehidupan sosial mereka melalui *self-pride* (kebanggaan terhadap diri sendiri) dan kenyamanan yang membuat mereka percaya untuk leluasa membagikan informasi pada kehidupan mereka (Valkenburg DPM, 2006). (Lin IH, 2014) menyebutkan “*Studies have hinted that internet addiction leads to disregard of study, work, family and other social obligations*”, pengaruh dari beban yang bagi mereka sudah berlebihan dari berbagai aspek kehidupan dan ingin mencari jalan keluar untuk mengistirahatkan atau kabur dari tanggung jawab yang mereka rasa tidak mampu menopangnya. Dari berbagai ketidaknyamanan yang mereka rasakan tersebut membuat media di internet menjadi ajang bagi mereka untuk melepaskan apa yang mereka tidak dapat lakukan di dunia nyata (San SV, 2011), apalagi jika mereka berada dalam lingkup sosial yang mendukung misalnya pada pertemanan yang banyak menggunakan sosial media, akses internet yang mudah, dan termasuk jauh dari kontrol orang tua, “*Because the majority of college students live away from home with negligible parental watch and easy access to the Internet...*” (Lin IH, 2014).

Ruang pelarian diri di sosial media kemudian mendorong mereka untuk menemukan pengguna dengan minat dan alasan yang sama, kecocokan yang ditemukan termasuk rentang usia dan tujuan yang sama, memudahkan mereka untuk melanjutkan komunikasi yang baik dan terarah sesuai dengan tujuan interaksi mereka di sana, hingga menciptakan sebuah relasi pada dunia digital dan ketika hal ini terjadi pada banyak pengguna sekaligus maka ini kemudian menjadi faktor pembentukan sebuah komunitas dan identitas komunal yang

memberikan mereka ruang untuk pola interaksi dan fenomena sosial yang terjadi di dalamnya secara lebih spesifik, misalnya komunitas pengguna aplikasi Telegram dan Instagram walau mereka setara yakni sama-sama sebagai sosial media dan memiliki beberapa persamaan, namun tetap terdapat perbedaan pada ekosistem yang diberikan yang dapat mengarahkan pengalaman dan fokus tujuan yang berbeda.

Hasil dari pembentukan identitas dan pengelompokan ini selanjutnya membentuk sebuah subkultur pada internet, memfragmentasi pengguna internet khususnya sosial media menjadi beragam jenis dan bentuknya, menyesuaikan untuk apa mereka menggunakannya dan bagaimana, juga dengan siapa mereka berinteraksi di dalamnya. Penelitian ini akan berfokus pada komunitas *online* Mahasiswa Universitas Diponegoro pengguna Telegram, secara lebih spesifik lagi adalah yang memiliki pola realitas sosial yang sama yakni menggunakan Anon Undip Bot untuk keperluan sosial dan psikologis mereka seperti mencari teman mengobrol, berinteraksi secara anonim, dan fenomena sosial lainnya yang terjadi ketika mereka menggunakan bot tersebut.

2.1.1 Aplikasi Telegram sebagai Media Komunikasi



Gambar 2.1.1 Ikon Aplikasi Telegram

Sumber: <https://web.telegram.org/> Diakses 22 Oktober 2025.

Telegram merupakan salah satu media sosial yang digunakan oleh pengguna internet dengan klaim perusahaan memiliki lebih dari 1 miliar pengguna. Telegram didirikan oleh developer Telegram FZ-LLC pada tahun 2013 dengan Pavel Durov selaku pendiri sekaligus CEO perusahaan sebagai *software* komunikasi *instant messaging* (pesan instan) dan *cross-platform* (dapat digunakan antar *device*, misalnya pada android, ios, windows, web

browsers, macOS, dan Linux sekaligus secara langsung) yang dapat digunakan penggunanya untuk mengirim pesan, media, berkas, hingga membuat grup publik/privat yang mampu menampung lebih dari 200.000 anggota untuk mawadahi berbagai tujuan mereka termasuk memiliki fitur lain yang selalu berkembang tiap tahunnya seperti melakukan telepon suara dan video grup antar pengguna, *livestream* (melakukan rekaman video yang diputar secara langsung), dan fitur grup menggunakan konsep *share one-way* (komunikasi dan berbagi informasi satu arah) dengan anggota tanpa batas yang disebut *channels*. Fitur lain yang disuguhkan sekaligus menjadi penjualan utama sosial media ini adalah *end-to-end encryption* pada fitur telepon suara dan video dan pada privat *chat* jika kedua pengguna menggunakan *smartphone*, membuat privasi penggunanya menjadi aman dan terjamin datanya oleh server perusahaan. Pendaftaran untuk menggunakan aplikasinya pun cukup melalui nomor telepon saja tanpa perlu mengisi identitas asli dan nomor secara otomatis disembunyikan sehingga tidak terlihat kecuali hanya untuk kontak pengguna (dapat juga disembunyikan dari kontak pengguna melalui pengaturan), selain itu berbagai fitur dasar yang disuguhkan bagi pengguna seperti menyembunyikan status “*last seen*” (terakhir terlihat) yang merefleksikan kapan terakhir kali pengguna membuka aplikasi Telegram, menyembunyikan foto profil, kebebasan membuat *username* (nama pengguna), dan mengatur siapa saja yang dapat menelepon, mengajak masuk ke grup/*channels*, membuat privasi serta anonimitas sangat dijaga, ini yang sebelumnya disinggung untuk keamanan data yang disuguhkan, membuat aplikasi ini menjadi tujuan utama pengguna internet yang ingin menggunakan media komunikasi dengan tingkat keamanan privasi dan anonimitas yang tinggi dan terjamin.

Pada Juni 2015, Telegram memperkenalkan platform bagi pengembang pihak ketiga untuk membuat bot. Bot Telegram adalah akun Telegram yang dijalankan secara otomatis oleh program komputer, bot dapat membalas pesan atau *command* (sebutan) secara langsung, diundang ke dalam grup, menjalankan berbagai tugas, terhubung dengan layanan lain,

serta mengelola *mini app* di dalam Telegram. Selain itu, bot juga mendukung transaksi *online* menggunakan kartu kredit maupun Apple Pay. Telegram juga memiliki fitur ***inline bot***, yaitu bot yang bisa digunakan langsung di jendela obrolan mana pun tanpa harus membuka percakapan khusus. Pengguna hanya perlu mengetikkan nama *username bot* dan kata kunci tertentu di kolom pesan. Setelah itu, bot akan menampilkan beberapa opsi konten yang bisa dipilih untuk dikirim ke obrolan. Beberapa bot yang telah disetujui juga bisa diakses melalui menu lampiran (*attachment menu*), sehingga pengguna dapat menggunakannya di semua obrolan dengan lebih mudah. Pada awalnya, bot digunakan hanya untuk mempermudah pekerjaan atau layanan yang berkaitan dengan manajemen komunikasi dan hiburan, akan tetapi semenjak berkembangnya grup dan model percakapan anonim, mulai muncul tren semacam *blind date* berbasis pesan instan melalui Telegram, sehingga memicu terciptanya beberapa bot yang dikhususkan untuk menjadi perantara mengirim dan menerima pesan kepada pengguna lain dengan kepastian bahwa penggunanya benar-benar tidak dapat mengetahui secara utuh kepada siapa mereka saling bertukar pesan. Beberapa bot yang diperuntukkan untuk hal tersebut kemudian berkembang pesat hingga menciptakan sebuah subkultur seperti *dating apps* via bot dari Telegram. Subkultur ini memberikan para penggunanya akses untuk mengobrol dengan orang lain melalui perantara bot secara anonim dengan pengalaman yang diberikan hampir benar-benar mirip ketika seseorang melakukan *blind date* di dunia nyata karena perasaan yang diberikan tanpa adanya dasar informasi atas *partnernya*, bedanya adalah ini melalui *online* sehingga lebih fleksibel dalam ruang dan waktu.

2.2 **Chatbot Anonim dan Anon Undip Bot**

2.2.1 **Pengenalan Chatbot**

Awalnya teknologi *chatbot* diciptakan sebagai alat bantu fungsional mulai dari layanan pelanggan di platform bisnis digital, pelayanan fasilitas umum secara *online* hingga menjadi antarmuka utama pada *smartphone*. Dengan laju teknologi yang begitu pesat, model dari *chatbot* ini kemudian mulai berevolusi dari program sederhana menjadi asisten virtual

menggunakan *AI (Artificial Intelligence)* yang terintegrasi dalam berbagai aspek kehidupan, evolusi penggunaan bot ini tidak berhenti pada pemenuhan fungsi sebagai jembatan interaksi antara manusia dan mesin, perubahan bentuk interaksi, komunikasi, dan dinamika sosial yang kompleks pada dunia digital, membuat *chatbot* telah mengalami sebuah transformasi fundamental, melahirkan sebuah fungsi baru yang radikal; menjadi platform fasilitator interaksi anonim antar pengguna (manusia-bot-manusia). Pergeseran ini menandai sebuah evolusi yang signifikan, di mana program yang awalnya bertujuan meniru percakapan manusia kini menjadi kanal terenkripsi yang memungkinkan manusia terhubung satu sama lain tanpa perlu memberitahukan identitas mereka.

Akar sejarah *chatbot* dapat ditelusuri kembali ke tahun 1964 dengan munculnya ELIZA, sebuah program pionir yang dikembangkan oleh Joseph Weizenbaum. Dianggap sebagai leluhur semua *chatbot* modern, ELIZA beroperasi dengan sistem *pattern matching* (pencocokan pola) yang relatif sederhana, dirancang untuk memberikan simulasi percakapan dengan seorang psikoterapi. Tujuan utamanya, sebagaimana dirumuskan oleh S. Laven, adalah "mencoba menyimulasikan percakapan tertulis, dengan tujuan setidaknya untuk sementara waktu mengelabui manusia agar berpikir bahwa mereka sedang berbicara dengan orang lain" (Laven, 2013). Keberhasilan ELIZA dalam menciptakan ilusi percakapan yang terlihat nyata, menjadi cetak biru fundamental bagi generasi *chatbot* selanjutnya. *Chatbot* terkenal lainnya, seperti A.L.I.C.E. (*Artificial Linguistic Internet Computer Entity*), SimSimi, dan Cleverbot, dibangun di atas fondasi ini, banyak di antaranya memanfaatkan AIML (*Artificial Intelligence Markup Language*). AIML, sebagai turunan dari XML, terbukti menjadi kerangka kerja yang sangat efektif karena memungkinkan pembuatan *chatbot* yang ringan, mudah dikonfigurasi, dan efisien dari segi biaya, sehingga mengakselerasi adopsi teknologi ini di berbagai platform internet untuk tujuan edukasi, hiburan, hingga panduan (Shawar & Atwell, 2002). Namun, model awal ini memiliki keterbatasan, kemampuan *chatbot* terikat secara kaku pada data yang telah diprogram ke dalam basis pengetahuannya,

artinya *chatbot* hanya dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya sudah ada di dalam *dataset*-nya. Untuk mendobrak batasan ini dan meningkatkan "pengetahuan" serta relevansinya, para pengembang mulai menerapkan solusi inovatif dengan mengintegrasikan *API* (*Application Programming Interface*) dari sumber-sumber eksternal. Dengan menyambungkan *chatbot* ke *API* dari layanan seperti Wikipedia, layanan prakiraan cuaca, portal berita olahraga, dan situs layanan pemerintah, kemampuannya dapat dikembangkan secara luas. Langkah ini mentransformasi *chatbot* dari sebuah program dengan pengetahuan statis menjadi sebuah agen informasi dinamis yang mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang fenomena sosial yang sedang terjadi di dunia nyata, menjadikannya jauh lebih fungsional bagi pengguna.

Memasuki dekade kedua abad ke-21, didukung oleh kemajuan pesat dalam pengembangan *AI* dan *machine learning*, *chatbot* mengalami ledakan popularitas dan menjadi instrumen bisnis yang krusial. Seperti yang diamati oleh Adam et al. (2020), komunikasi melalui antarmuka obrolan menjadi sarana yang semakin populer untuk menyediakan layanan pelanggan secara real-time. Keunggulan utamanya terletak pada kemampuannya menawarkan *self-service* (layanan swalayan) yang efisien, secara signifikan mengurangi biaya operasional bagi perusahaan dan meningkatkan pengalaman pelanggan dengan menyediakan dukungan instan 24/7. Sifat *real-time* ini mengubah layanan pelanggan dari sekadar pusat aduan menjadi sebuah kanal komunikasi dua arah yang dinamis, yang terbukti memiliki efek positif pada peningkatan kepercayaan, kepuasan, dan niat pembelian kembali pelanggan (Mero, 2018). Akhirnya semakin banyak perusahaan mengintegrasikan *chatbot* ke dalam platform komunikasi korporat seperti Slack dan platform yang menghadap pelanggan seperti Facebook Messenger, yang membuat kehadiran dan fungsionalitasnya terus berkembang pesat (Aamir Shahab, 2024). Fase ini menandai puncak dari model interaksi manusia-mesin, di mana *chatbot* telah memantapkan perannya sebagai asisten *AI* yang efisien dan bagi sebagian pengguna tidak tergantikan.

2.2.2 *Chatbot Anonim*

Titik balik krusial dalam evolusi *chatbot* terjadi seiring dengan pergeserannya dalam lanskap komunikasi digital. Dominasi *Short Message Service* (SMS) sebagai media komunikasi utama mulai memudar, digantikan oleh aplikasi perpesanan instan seperti WhatsApp dan Telegram (Setiaji H., 2018). Aplikasi-aplikasi ini tidak hanya menawarkan fitur yang lebih kaya, keamanan data dan privasi tingkat tinggi melalui enkripsi *end-to-end*, tetapi juga, yang paling diminati, menyediakan ekosistem yang dapat diperluas oleh pihak ketiga. Telegram, secara khusus memainkan peran sentral dalam babak baru perubahan bentuk *chatbot* pada abad ini. Platform ini menyediakan *Bot API* yang sangat komprehensif dan terus berkembang, memberikan keleluasaan bagi para pengembang untuk merancang dan menciptakan bot-bot pintar yang dapat diintegrasikan secara mulus dengan berbagai sistem dan layanan eksternal (Chaniago & Junaidi, 2016). Proses pembuatan bot dipermudah secara drastis melalui "BotFather", sebuah akun bot resmi yang disediakan Telegram untuk mengelola semua bot yang ada. Melalui *BotFather*, pengembang dapat dengan mudah mendaftarkan bot baru, memberinya nama, dan mendapatkan kunci *API* unik yang menjadi otorisasi untuk setiap permintaan yang dikirim ke server Telegram. Infrastruktur yang terbuka dan ramah pengembang inilah yang meletakkan fondasi teknis bagi lahirnya fungsi *chatbot* yang baru.

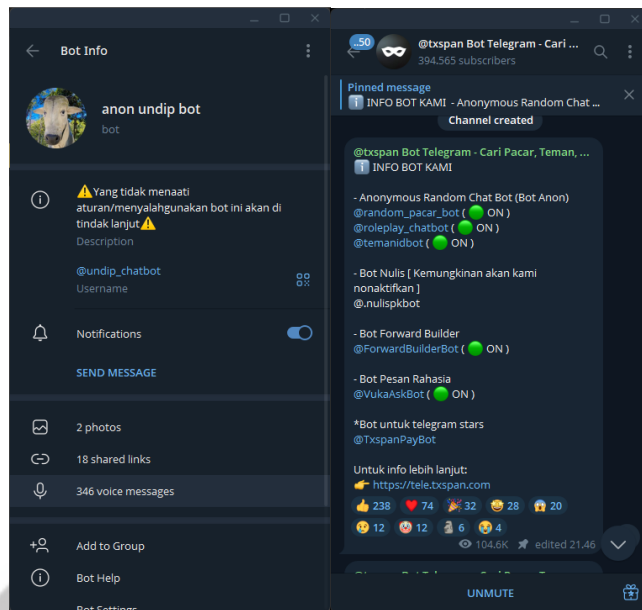
Inovasi inilah kemudian melahirkan *anonymous chatbot*. Berbeda secara fundamental dengan *chatbot* konvensional, bot-bot ini tidak lagi diprogram dengan *AI* untuk merespons pengguna. Sebaliknya, perannya beralih menjadi "*matchmaker*" atau perantara digital. Mekanismenya sederhana namun efektif, bot menerima pesan dari satu pengguna anonim, lalu secara acak meneruskannya ke pengguna anonim lain pada saat yang sama ketika sedang aktif mencari lawan bicara. Dalam model interaksi ini, dialog yang terjadi bukanlah antar manusia-mesin, melainkan antara manusia dengan manusia lain yang difasilitasi oleh mesin sebagai perantara (manusia-mesin-manusia). Identitas asli kedua belah pihak, termasuk nama

akun, foto profil, dan *username* Telegram, sepenuhnya disembunyikan dan diganti dengan alias generik (misal pada bot tertentu, hanya mengisi biodata laki-laki/perempuan yang disimbolkan menggunakan emoji, jadi yang akan diperlihatkan kepada lawan bicara adalah emoji laki-laki/perempuan itu saja) oleh bot selama obrolan masih berlangsung dalam ruang obrolan bot tersebut. Inovasi ini menciptakan sebuah ruang percakapan yang sepenuhnya steril dari identitas dunia nyata, memungkinkan interaksi yang murni didasarkan pada konten percakapan itu sendiri (Ridhawati, 2024).

Popularitas *anonymous chatbot* naik secara signifikan pada periode pasca-pandemi COVID-19. Selama masa pembatasan sosial secara global, interaksi fisik dibatasi secara drastis sehingga banyak individu, khususnya generasi muda mengalami perasaan alienasi atau isolasi yang mendalam dan secara aktif mencari saluran alternatif untuk menjalin koneksi sosial. *Anonymous chatbot* hadir sebagai solusi alternatif yang sangat menarik untuk kebutuhan ini. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk memulai percakapan dengan orang asing tanpa kecanggungan, tanpa penilaian awal, dan tanpa tekanan untuk memperkenalkan diri secara formal. Seperti yang dianalisis oleh Choeroumamah, Zaujah, & Muji (2024), fitur ini menjadi sangat relevan selama masa pandemi ketika orang lebih banyak menghabiskan waktu di rumah dan jarang bertemu teman baru, menyediakan sebuah pelarian sosial yang aman dan mudah diakses.

2.2.3 Anon Undip Bot

Anon Undip Bot merupakan bot yang berbasis pada aplikasi Telegram dengan menggunakan *user id* @undip_chatbot, dikembangkan oleh satu individu yang menggunakan *username* 'Raka' dengan *user id* @RakaPM dan tim randompacarbott dengan *user id* @random_pacar_bot sebagai proyek mereka dengan fokus spesifik pada komunitas mahasiswa Universitas Diponegoro, dan dikelola oleh @txspan_bot sebagai bot administrator yang memajemen keseluruhan bot yang dimilikinya.

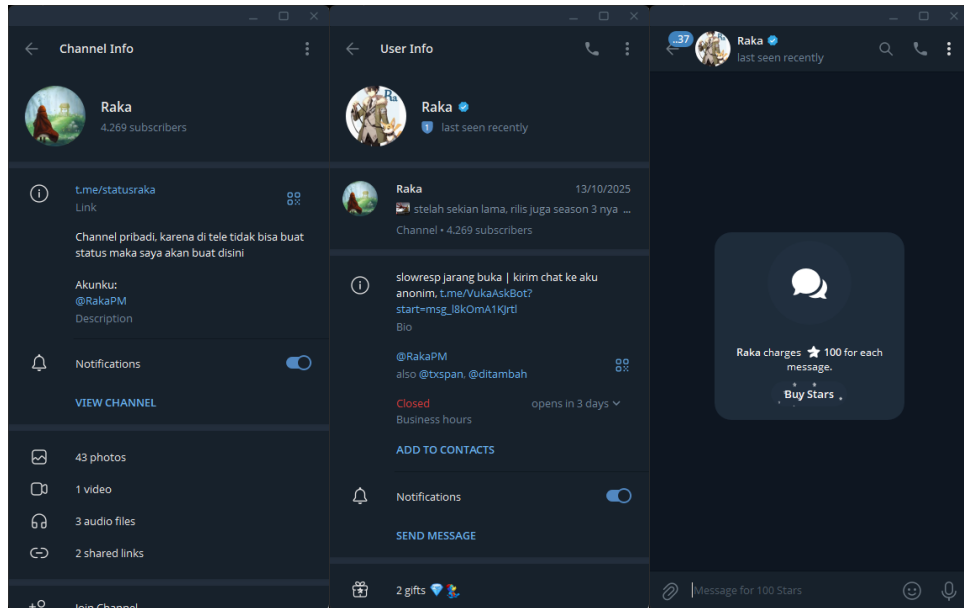


Gambar 2.2.1 Anon Undip Bot

Gambar 2.2.2 txspan bot

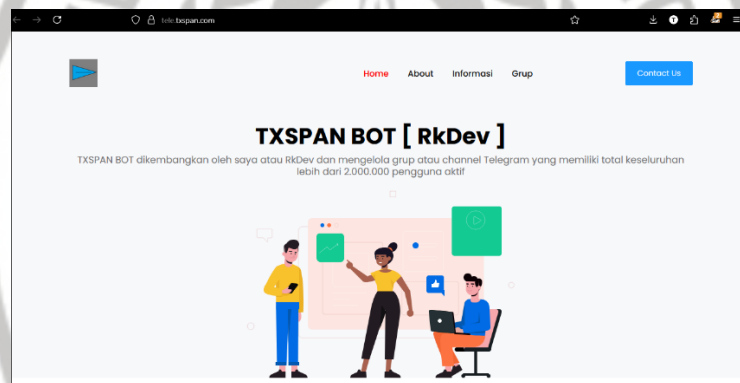
Sumber: Dokumentasi Peneliti (28 Oktober 2025)

Sayangnya untuk melakukan *direct message* kepada pemilik bot (Raka), dikenakan 10 “stars” (nominal digital untuk user premium di aplikasi Telegram) per pesan yang dikirim. Karena keterbatasan sumber dana, peneliti mencoba melakukan komunikasi melalui jalur lain, akan tetapi ketika peneliti berusaha untuk menghubungi melalui kontak email dari website tim mereka pada <https://tele.txspan.com>, sudah lebih dari enam bulan peneliti belum mendapatkan tanggapan dari pihak individu ‘Raka’ sendiri maupun tim yang bekerja manajemen bot tersebut, sehingga untuk informasi secara lebih detail mengenai pembuatan bot seperti kapan tepatnya bot ini dibuat dan bagaimana prosesnya, peneliti belum dapat memverifikasinya secara akurat melainkan hanya melalui jejak digital yang ada di internet.



Gambar 2.2.3 channel Raka Gambar 2.2.4 Akun Raka Gambar 2.2.5 Personal chat Raka

Sumber: Dokumentasi Peneliti (28 Oktober 2025)



Gambar 2.2.6 website txspan

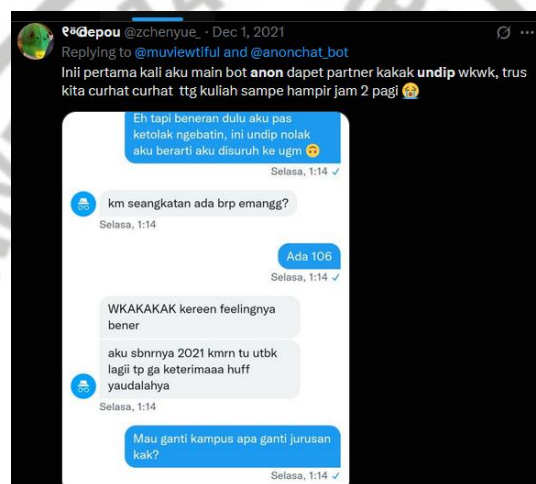
Sumber: Dokumentasi Peneliti (28 Oktober 2025)

Kemunculannya sendiri bersifat organik dari mulut ke mulut, Anon Undip Bot tidak dikenalkan melalui kanal resmi manapun, tidak tahu persis kapan tepatnya melainkan jejak digital terawal dari bot ini ditemukan melalui bisik-bisik *cuitan* dari para akun twitter yang menggunakan bot tersebut menjadi *sharing experience* (pengalaman yang sama) pada aplikasi tersebut.



Gambar 2.2.7 cuitan Twitter mengenai Anon Undip Bot

Sumber: Dokumentasi Peneliti (31 Oktober 2025)

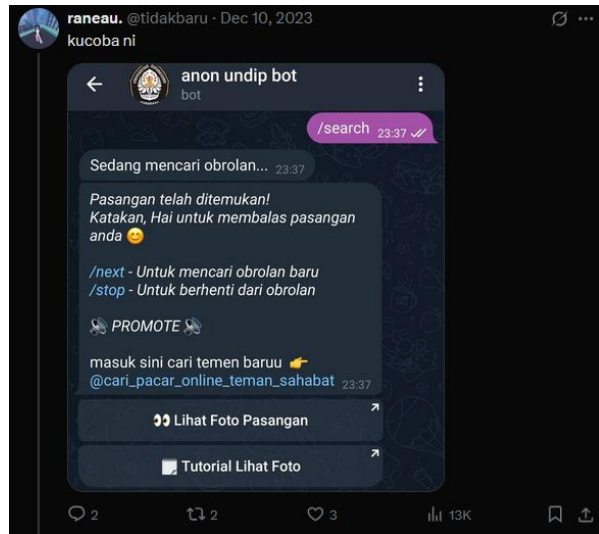


Gambar 2.2.8 cuitan Twitter mengenai Anon Undip Bot (2)

Sumber: Dokumentasi Peneliti (31 Oktober 2025)

Diketahui pada sekitar pertengahan hingga akhir tahun 2021, kemunculan *cuitan/post* pada platform twitter menjadi jejak digital pertama mengenai bot ini, memperlihatkan bagaimana bot tidak diperkenalkan secara langsung melalui pengumuman resmi melainkan mulut ke mulut secara bertahap melalui jejaring digital, seperti beberapa *cuitan* yang terlampir, memperlihatkan bagaimana para pengguna membagikan tangkapan layar atau *cuitan* yang berisi konteks mengenai Anon Undip Bot. Pada masa itu, platform bot anonim menjadi hal yang populer di kalangan para remaja dan dewasa awal seperti mahasiswa karena efek dari pembatasan sosial yang mewajibkan mereka untuk tetap berada di rumah dan melakukan segala aktivitas akademik secara daring. Pada akhirnya

pembatasan sosial menyebabkan mereka merasa jenuh dan kesepian, membuat beberapa dari mereka menginginkan teman obrolan melalui internet, sampai kemudian menemukan platform anonim dengan fitur kunci yang disuguhkan yakni anonimitas. Anonimitas membuat mereka lebih luas untuk mengeksplorasi diri mereka menjadi orang baru yang mereka inginkan di dunia internet. Untuk Anon Undip Bot sendiri menjadi menarik perhatian mahasiswa Universitas Diponegoro karena beberapa hal yang seakan bersifat eksklusif hanya diperuntukkan bagi mereka, seperti misalnya nama bot itu sendiri, mayoritas penggunanya yang kebanyakan adalah mahasiswa Universitas Diponegoro, dan dari faktor persebarannya yang dilakukan secara mulut ke mulut melalui komunitas mahasiswa Universitas Diponegoro misalnya akun base @undipmenfess yang memang menjadi sebuah tempat berkumpul virtual bagi para mahasiswa Universitas Diponegoro pada platform tersebut. Hal-hal tersebut membantu pembentukan identitas komunal pengguna bot walau tidak semua pengguna bot adalah mahasiswa Universitas Diponegoro, hingga pada akhirnya menciptakan sebuah norma tidak tertulis di antara para pengguna ketika bermain bot bahwa pengguna harus merupakan mahasiswa Universitas Diponegoro atau nantinya komunikasi yang dijalin seringnya menjadi kurang baik, misalnya terdapat pada beberapa review dari mereka yang mengungkapkan kekesalan karena menemukan partner obrolan yang tidak merupakan mahasiswa Universitas Diponegoro.



Gambar 2.2.9 Penyebaran Anon Undip Bot melalui platform Twitter

Sumber: Dokumentasi Peneliti (1 November 2025)



Gambar 2.2.10 Penyebaran Anon Undip Bot via cuitan Twitter

Sumber: Dokumentasi Peneliti (1 November 2025)



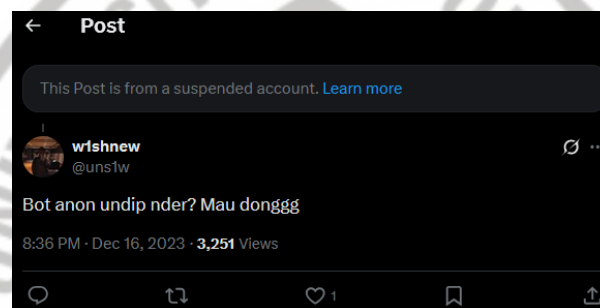
Gambar 2.2.11 Penyebaran Anon Undip Bot via cuitan Twitter (2)

Sumber: Dokumentasi Peneliti (1 November 2025)



Gambar 2.2.12 Penyebaran dan keluhan pengguna Anon Undip Bot melalui platform Twitter

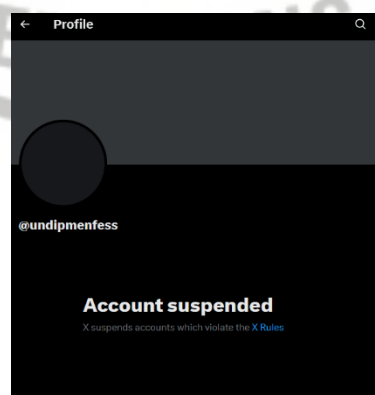
Sumber: Dokumentasi Peneliti (1 November 2025)



Gambar 2.2.13 Penyebaran Anon Undip Bot via cuitan Twitter (3)

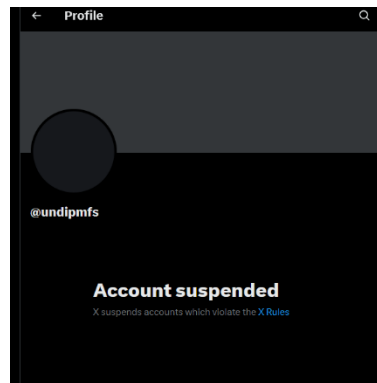
Sumber: Dokumentasi Peneliti (1 November 2025)

Akun @undipmenfess sendiri telah mengalami perubahan ketika peneliti menuliskan hasil penelitian karena perubahan kebijakan aplikasi Twitter/X sehingga menyebabkan akun tersebut menghilang dan mengalami pergantian akun, namun memiliki fungsi yang kurang lebih sama.



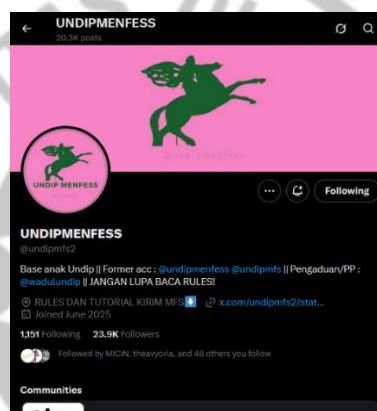
Gambar 2.2.14 Akun base Undip pertama, terkena ban

Sumber: Dokumentasi Peneliti (1 November 2025)



Gambar 2.2.15 Akun base Undip kedua, terkena ban

Sumber: Dokumentasi Peneliti (4 November 2025)

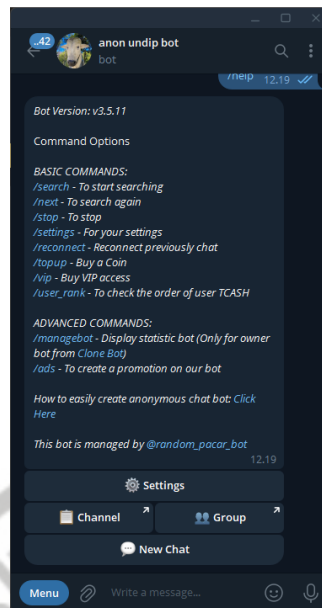


Gambar 2.2.16 Akun base Undip ketiga, masih aktif saat penelitian berlangsung

Sumber: Dokumentasi Peneliti (4 November 2025)

2.2.4 Fitur dan Mekanisme Kerja Anon Undip Bot

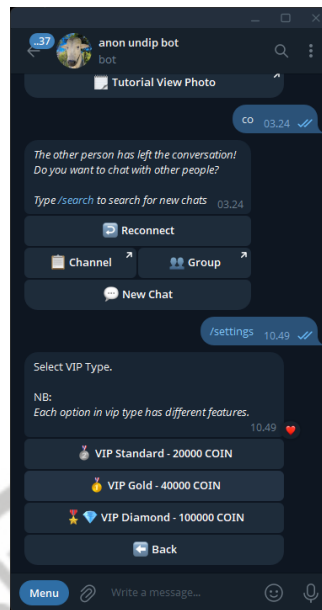
Secara teknis tidak terdapat perkembangan/update yang signifikan pada Anon Undip Bot, hanya pemeliharaan sistem dan pembaruan mengenai kebijakan mengirim stiker/media. Pada awal kemunculannya, pengguna masih dapat mengirim stiker di dalam bot secara bebas, akan tetapi setelah bot mulai banyak dipergunakan, muncul sebuah bentuk *monetisasi* berupa pembentukan model berlangganan seperti *user vip*, menjadi fitur untuk dapat mengirim stiker dan foto/media.



Gambar 2.2.17 Antarmuka Anon Undip Bot

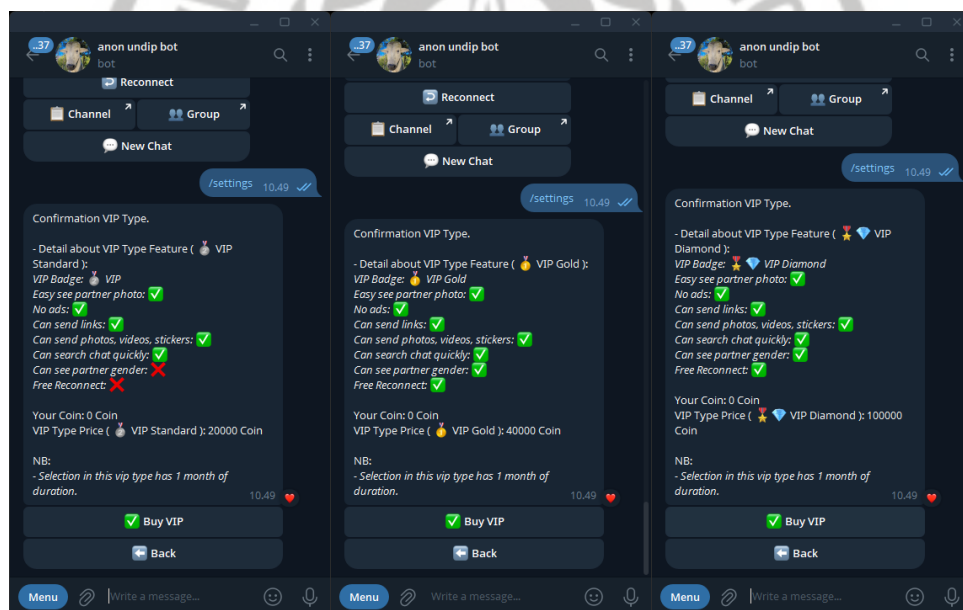
Sumber: Dokumentasi Peneliti (4 November 2025)

Anon Undip Bot cukup mudah untuk diakses, pengguna telegram hanya butuh untuk menuliskan *user id* yang sesuai pada kolom pencarian dan langsung mengakses profil yang muncul pada pencarian tersebut. Untuk memulainya, pengguna hanya perlu memencet tombol mulai dan mengisi biodata secara bebas sebagai pendaftaran awal untuk menggunakan *bot*. Selanjutnya, pengguna dapat langsung menggunakan bot untuk mencari partner untuk mengobrol dan mengatur preferensi lainnya menggunakan *command* yang telah disediakan, seperti *command* /start digunakan untuk memulai obrolan, /next digunakan untuk menghentikan obrolan saat ini dan mencari partner obrolan lain, dan /stop untuk menghentikan partner obrolan saat ini, dan *command* lainnya.



Gambar 2.2.18 Menu VIP

Sumber: Dokumentasi Peneliti (4 November 2025)



Gambar 2.2.19, 2.21, 2.22 Bentuk VIP dan fitur yang diberikan

Sumber: Dokumentasi Peneliti (4 November 2025)

Perbedaan pada user vip dengan non vip terletak pada bagaimana mereka dapat mengirim media dan melihat biodata partner yang telah diisi sebelumnya untuk pendaftaran (gender) dan berbagai fitur tambahan lainnya yang memungkinkan pengguna lebih nyaman dalam menggunakan bot.

2.3 Pembentukan Identitas di Ruang Anonim

Konsep anonimitas dalam konteks internet secara umum adalah kondisi ketika tindakan/ucapan seseorang secara *online* tidak dapat dilacak kembali ke identitas aslinya di dunia nyata, namun konsep anonimitas bukanlah konsep biner (anonim vs tidak anonim) melainkan sebuah spektrum. Spektrumnya adalah berbentuk anonimitas penuh di mana pengguna tidak memiliki identitas yang persisten sama sekali, setiap interaksi bersifat terisolasi (misalnya di forum internet populer seperti 4chan), dan *pseudonimitas* dengan kondisi pengguna menggunakan *username* (nama samaran, misalnya pada forum populer lainnya seperti Reddit, Twitter, atau pada *game online*) sebagai identitas yang terpisah dari dunia nyata namun memiliki konsistensi dan reputasi yang dibangun dari waktu ke waktu di dalam platform tersebut. *Pseudonimitas* inilah bentuk konsep anonimitas yang paling umum dimaknai dan digunakan oleh pengguna internet, fungsi utamanya sendiri adalah melepaskan individu dari penanda sosial yang melekat pada identitas fisik mereka, seperti jenis kelamin, usia, ras, penampilan, status sosial, dan lokasi geografis, menciptakan sebuah panggung kosong untuk individu mengeksplorasi definisi diri mereka sendiri.

Pada aplikasi Telegram, fitur-fitur kebebasan (menyembunyikan nomor telepon, *last seen*, kebebasan membuat *username* tanpa batasan) menciptakan kondisi ideal untuk kinerja identitas. Dengan fitur tersebut, Telegram secara aktif memfasilitasi pemisahan antara identitas *online* dan *offline*. Konstruksi autentisitas dalam konteks anonim/pseudonim dinilai oleh komunitas berdasarkan konsistensi, dan kesesuaian dengan norma-norma kelompok, bukan berdasarkan kesesuaian dengan identitas *offline*. Khususnya pada Anon Undip Bot, ia tidak hanya menjadi perantara namun juga “sutradara” yang menetapkan aturan main. Dengan menyembunyikan semua identitas (hanya memberikan simbol gender: laki-laki, perempuan yang bahkan hanya dapat dilihat pengguna *vip*), bot ini menciptakan sebuah “kinerja identitas minimalis”, para aktor (mahasiswa) hanya dibekali satu panggung (ruang obrolan) dan harus membangun seluruh persona mereka melalui percakapan.

Anonimitas secara fundamental mengubah interaksi dengan meratakan hierarki sosial dan memfokuskan pada konten, namun di saat yang sama juga menghilangkan akuntabilitas dan menciptakan tantangan terkait kepercayaan dan perilaku antisosial. Jika dikaitkan dengan bot anonim, bot bertindak sebagai wadah yang memiliki panggung untuk para aktor, memberikan ruang aman namun juga menciptakan kecemasan bagi beberapa pengguna karena dualisme kebebasan dalam konteks anonimitas.

Bagi mahasiswa, mereka menggunakan bot anonim untuk bereksperimen dengan identitas mereka, melepas semua label (NIM, anggota UKM, dsb.) yang melekat pada diri mereka sehingga tidak lagi dinilai berdasarkan label tersebut dan penampilan melainkan melalui interaksi yang mereka jalani. Mereka dapat mengakui stres akademik, kesepian, atau kecemasan tanpa takut dihakimi oleh teman-teman yang mungkin melihat mereka dari sudut pandang yang berbeda, mereka juga dapat mencoba persona baru yang tidak dapat dilakukan sebelumnya di dunia nyata, terlebih fokusnya pada konten percakapan daripada penampilan dapat membuat koneksi emosional atau intelektual dapat terjalin tanpa “gangguan” dari identitas dunia nyata. Namun, autentisitas juga dinegosiasikan di sini, bagaimana kemudian mereka memverifikasinya dan agar dapat “percaya” pada lawan bicaranya di dalam bot.

2.4 Profil Informan

Informan/narasumber diambil berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti, yakni 1) Mahasiswi Aktif Universitas Diponegoro, 2) Rentang umur 18-25 tahun, 3) Menggunakan Anon Undip Bot, 4) Sedang berada di Kota Semarang. Berikut adalah profil dari para Informan yang telah melakukan proses wawancara dengan peneliti:

2.4.1 Fanezza

Fanezza adalah seorang mahasiswi Jurusan Keperawatan Fakultas Kedokteran angkatan 2021, ketika diwawancara berusia 21 tahun. Sejak awal berkenalan di aplikasi bot, ia merupakan individu yang terbuka untuk berteman namun tetap selektif dan berhati-hati, ini tercermin dari gaya

komunikasinya yang kasual menggunakan bahasa gaul ("lo-gua") dan kemampuannya untuk beradaptasi dengan topik lawan bicara, namun ia juga tegas mempertahankan preferensi komunikasinya saat dihadapkan pada kritik. Meskipun bermain di ruang anonim, Fanezza tidak mencari hubungan romantis secara aktif, melainkan menggunakan platform tersebut sebagai sarana untuk bercerita, baginya bot anonim digunakan sebagai sebuah penyeimbang dari perannya di dunia nyata yang lebih sering menjadi pendengar untuk teman-temannya.

Pola pertemanannya menunjukkan sebuah proses penyaringan yang ketat, terlihat dari sekian banyak interaksi singkat yang berakhir dengan *ghosting*, ia hanya berhasil menjalin segelintir hubungan yang bermakna dengan dua teman yang ia temui sampai di dunia nyata dan satu teman curhat *online* yang sudah ia anggap sebagai "*bestie*". Baginya, proses pertemanannya terbilang cepat, dari obrolan di bot jika topik yang dibicarakan menarik baginya maka akan pindah ke *chat* pribadi dalam waktu singkat, dan jika merasa "nyambung", ia tidak ragu untuk bertemu dalam hitungan hari. Dalam konteks mencari teman, Fanezza memprioritaskan kualitas koneksi di atas kuantitas, mencari kecocokan intelektual dan emosional sebelum mengambil langkah lebih jauh untuk berteman. Namun, pengalamannya juga menyingkap realitas sosial yang seringkali kelam di platform anonim. Fanezza secara langsung menghadapi berbagai sisi negatif, mulai dari dinamika gender di mana sesama perempuan cenderung melakukan */skip partner* ketika saling *match*, hingga pengalaman yang lebih mengganggu. Ia pernah menjadi target rayuan (*flirting*) yang tidak nyaman dari seorang pria yang terobsesi dengan topik seksual, memaksanya untuk memutus kontak. Puncaknya adalah insiden paling berbahaya, di mana seorang pengguna yang baru dikenalnya selama satu hari secara agresif memaksa meminta uang untuk menutupi utang judi, bahkan mengancam akan menemuinya. Pengalamannya menggarisbawahi realitas sosial di bot bahwa di balik potensi pertemanan, terdapat risiko pelecehan, penipuan, dan ancaman nyata yang membuat Fanezza semakin waspada dan mengurangi intensitasnya dalam bermain bot.

2.4.2 Dins

Dins yang ternyata adik tingkat mahasiswa Antropologi, Fakultas Ilmu Budaya, angkatan 2020 yang menggunakan bot dengan siklus "on-off" atau periodik terutama karena rasa gabut dan kesulitan mencari teman baru di dunia nyata. Dalam bot anonim, ia membangun identitas yang sangat pragmatis, strategis, dan penuh kehati-hatian juga. Tujuan menggunakan Anon Undip Bot berawal dari sekedar mencari teman gabut namun kemudian berkembang menjadi mencari informan untuk tugas kuliah. Ia secara aktif menggunakan anonimitas sebagai pelindung dengan sering menyamar sebagai mahasiswi dari fakultas lain dan sangat menjaga privasinya, seperti menolak memberikan nomor telepon. Meskipun di satu sisi ia bisa menjadi sangat terbuka (*oversharing*), di sisi lain ia sangat tegas dalam menetapkan batasan, secara eksplisit menyatakan tujuannya hanya berteman dan menyaring interaksi yang tidak diinginkan.

Tiga hubungan pertemanan yang berhasil ia bawa ke dunia nyata semuanya laki-laki, cenderung bersifat utilitarian dan transaksional, pertemanannya terjalin dan bertahan karena adanya unsur saling menguntungkan, seperti bantuan teknis seperti membantu servis laptop atau kebutuhan akan informan penelitian. Prosesnya pun selalu melibatkan "jaring pengaman sosial", di mana ia menemukan bahwa mereka memiliki *mutuals* (teman bersama), yang mengurangi perasaan berinteraksi dengan orang yang benar-benar asing. Namun, hubungan ini tidak terlalu intens dan cenderung fungsional; ia menjaga jarak emosional, seperti pada temannya yang "terlalu Islami" baginya atau saat menolak potensi romansa dengan menegaskan pertemuan mereka "bukan first date".

Dins secara personal memandang platform tersebut identik dengan hal-hal mesum dan menganggap penggunaanya sebagai "anomali". Realitas ini terbukti dari banyaknya interaksi yang tidak menyenangkan yang ia temui, mulai dari pria yang *flirting*, pengguna yang sangat *insecure* dan manipulatif, hingga ajakan untuk melakukan tindakan asusila. Pengalaman-pengalaman ini memperkuat sikap skeptis dan defensifnya, mendorongnya untuk mengembangkan strategi seperti memblokir dan mengidentifikasi

pengguna problematik yang sama meskipun mereka berganti identitas. Pada akhirnya, bot bagi Dins bukanlah ruang untuk mencari koneksi emosional mendalam, melainkan sebuah alat fungsional yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan sesaat, sambil terus membangun pertahanan dari realitas sosial yang seringkali tidak menyenangkan baginya.

2.4.3 Fida

Fida mahasiswi Sejarah, Fakultas Ilmu Budaya, angkatan 2020, menggunakan bot hanya saat merasa gabut. Ketika peneliti pertama bertemu dengan Fida, ia membentuk identitas yang sangat adaptif dan realistis, ia mampu "membaca" tujuan lawan bicaranya dan menyesuaikan responsnya, baik meladeni *flirting* yang ia anggap tidak akan bertahan lama maupun terlibat dalam percakapan yang lebih serius. Namun, identitasnya di bot tetap dijaga dengan batasan yang jelas, ia tidak mudah memindahkan interaksi ke ranah pribadi atau dunia nyata tanpa proses penyaringan yang ketat. Pola pertemanannya di bot sangat kontras dengan pengalamannya di platform lain, misalnya Twitter. Baginya, interaksi di bot bersifat sangat fana dan dangkal karena sebagian besar percakapan yang ia dapatkan hanya berlangsung beberapa hari sebelum pada akhirnya menghilang tanpa jejak, dan ia belum pernah berhasil membawa pertemanan dari bot ke dunia nyata (dengan pewawancara sebagai satu-satunya pengecualian). Prosesnya sangat selektif, ia membutuhkan "kecocokan" dalam obrolan untuk pindah ke *chat* pribadi, dan yang terpenting adalah ia mensyaratkan pertukaran foto sebelum bertemu. Baginya, kecocokan fisik adalah filter krusial yang menentukan kenyamanan dan keberlangsungan interaksi, karena ketidakcocokan visual akan membuatnya merasa lelah dan tidak nyaman ketika mengobrol.

Pengalaman Fida dalam bermain di platform bot sangat negatif baginya. Ia memiliki kesan yang sangat buruk terhadap mayoritas penggunanya, sampai ia memperkirakan 90% dari mereka (pengguna bot laki-laki) memiliki tujuan yang tidak benar, yakni untuk "*hook up culture*". Ia mengkritik cara mereka yang terlalu "blakblakan" dan "tolol" yang sangat berbeda dengan pengguna Twitter yang dianggapnya lebih "pintar" dan

halus dalam memainkan pendekatan dalam hal yang sama. Realitas ini, ditambah dengan dinamika gender yang mana sesama perempuan lagi-lagi cenderung */skip partner* obrolan ketika mengetahui bahwa *partner* yang dicocokkan adalah sesama perempuan, ini telah membentuk persepsinya bahwa bot adalah tempat untuk "meladeni orang-orang gila". Akibatnya, ia tidak memiliki ekspektasi tinggi, tidak bergantung pada platform tersebut, dan kini (ketika masa wawancara) lebih memilih Twitter sebagai sarana yang menurutnya lebih efektif dan berkualitas untuk menjalin koneksi sosial secara *online*.

2.4.4 Fanni

Fanni merupakan mahasiswi D4 Manajemen dan Administrasi Logistik, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, angkatan 2022 yang menggunakan bot secara tidak menentu/kadang-kadang sebagai pelarian dari rasa gabut dan kebutuhan akan interaksi sosial. Fanni secara sadar dan strategis membangun sebuah identitas alternatif; ia mengakui sering berbohong mengenai nama, angkatan, dan kampusnya untuk menciptakan "diri yang lain". Identitas palsu ini memberinya kebebasan untuk berekspresi dan rasa aman yang memungkinkannya untuk *oversharing* tanpa konsekuensi di dunia nyata. Baginya, bot anonim adalah alat untuk eksperimen sosial, bukan untuk menunjukkan jati diri yang sebenarnya. Pertemanannya didasari oleh proses penyaringan yang sangat ketat dan pragmatis, di mana ia hanya berhasil membawa satu pertemanan ke dunia nyata. Ia memiliki serangkaian "*red flag*" yang jelas, misalnya ia akan langsung */skip partner* pengguna yang angkatannya terlalu tua, berasal dari fakultasnya sendiri, membahas politik, atau menunjukkan kepribadian narsistik dan suka *flexing* (pamer secara berlebihan). Sebelum memutuskan untuk bertemu, ia menerapkan filter fisik dengan menanyakan tinggi dan berat badan untuk meminimalisir ketidakcocokan visual. Tujuannya murni mencari teman ngobrol atau teman jalan, bukan hubungan romantis, karena trauma masa lalu.

Di satu sisi, ia menemukan hiburan dari yang ia sebut sebagai "orang-orang kocak" dan menggunakan platform ini untuk mengatasi rasa kesepian.

Ia juga mendapatkan manfaat tak terduga, seperti wawasan tentang "dunia luar" yang belum pernah ia masuki dan bahkan bantuan dalam mengerjakan tugas. Namun, di sisi lain ia juga sering menghadapi realitas negatif yang terjadi seperti pengguna yang terlalu cepat mengarahkan obrolan ke ranah seksual, individu dengan orientasi seksual berbeda yang mencoba mendekatinya melalui hubungan *online*, dan berbagai tipe kepribadian yang tidak menyenangkan baginya. Pengalaman ini memperkuat keputusannya untuk tetap menggunakan bot sebagai arena bermain yang terkontrol, di mana ia bisa memenuhi kebutuhan sosialnya sambil membangun benteng pertahanan yang kuat dari interaksi yang tidak diinginkan melalui filter yang ia bentuk sendiri.

2.4.5 Puspa

Puspa adalah seorang mahasiswi Jurusan Hukum, Fakultas Hukum angkatan 2021 yang mulai menggunakan bot pada awal tahun 2024 karena rasa penasaran setelah melihat “cuitan” para penggunanya di Twitter. Dalam pertemuan awal di Anon Undip Bot, dirinya membangun identitas sebagai seorang yang berhati-hati dan mengutamakan keamanan. Berbeda dari pengguna lain yang mungkin menciptakan persona baru, identitas Putri lebih berfokus pada kontrol informasi dengan cara memilih untuk tidak membagikan detail pribadinya (“enggak spill diriku”) kecuali ditanya oleh partner obrolan, namun ia merasa perlu mengetahui informasi dasar lawan bicaranya terlebih dahulu. Anonimitas baginya adalah sebuah filter keamanan, sebuah ruang untuk menguji kecocokan sebelum melangkah ke tahap yang lebih personal, dan ia merasa curiga terhadap mereka yang terlalu cepat mengajaknya bertukar kontak sosial media.

Pola pertemanannya menunjukkan sebuah proses yang metodis namun seringkali berakhir dengan kekecewaan. Ia memulai interaksi di bot untuk mencari "teman ngobrol" guna mengatasi rasa gabut dan kesepian. Ia tidak memiliki preferensi kaku terhadap jurusan atau angkatan, namun sangat sensitif terhadap gaya komunikasi karena ia tidak nyaman dengan bahasa formal atau *flirting* di awal pengenalan. Prosesnya adalah dari obrolan di bot yang dapat berlangsung hingga dua minggu, sebelum pindah

ke platform personal. Namun, ia menemukan sebuah pola yang berulang: setelah bertemu di dunia nyata, dinamika pertemanan yang santai dan asyik berubah menjadi pendekatan romantis (PDKT). Hal ini terjadi pada dua pengalamannya yang paling signifikan, di mana obrolan yang awalnya platonis dan saling curhat berubah menjadi lebih serius, *clingy*, dan penuh perhatian setelah pertemuan, sebuah perubahan yang membuatnya kaget dan tidak nyaman karena ia belum siap dan sedang tidak mencari hubungan romantis.

Pengalaman Puspa di mana niat dan ekspektasi seringkali tidak sejalan, namun di satu sisi, Anon Undip Bot berhasil memenuhi kebutuhan utamanya untuk mendapatkan teman bicara di saat-saat sepi hidupnya. Selain itu, ia secara konsisten dihadapkan pada realitas bahwa banyak pengguna laki-laki melihat pertemanan sebagai langkah awal menuju hubungan romantis. Ia mengalami langsung pola *love bombing* yang diikuti dengan inkonsistensi (menghilang lalu muncul kembali), serta perilaku menuntut setelah pertemuan pertama yang membuatnya merasa tidak nyaman hingga harus memutus kontak. Realitas ini menunjukkan bahwa meskipun ia masuk ke dalam platform dengan tujuan pertemanan yang sederhana, ia harus terus menavigasi ekspektasi romantis dari orang lain, yang pada akhirnya sering merusak koneksi yang awalnya ia anggap nyaman dan tulus.

2.4.6 Naya

Naya mahasiswi jurusan Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan Masyarakat angkatan 2022 yang menggunakan bot sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan sosialnya, berawal dari pencarian pasangan romantis di semester awal menjadi kebutuhan akan "*someone to talk to*" untuk melepas penat di tengah kesibukan skripsi. Dalam ruang anonim, ia membangun identitas yang didasari pada kejujuran pragmatis; ia jarang berbohong mengenai fakultasnya karena menganggap hal tersebut melelahkan baginya, namun secara strategis ia akan berbohong mengenai dua hal sebagai mekanisme pertahanan dengan menurunkan angkatannya untuk menghindari diskriminasi usia dari pengguna yang lebih muda, dan

menyembunyikan asal kotanya untuk menghindari stereotip dan ejekan rasial terhadap aksen "ngapak"-nya.

Dalam menjalin pertemanan, baginya harus melewati hasil penyaringan yang sangat tajam dan berbasis pengalaman. Sama seperti Fida yang memiliki serangkaian "red flag", termasuk preferensi spesifik terhadap gaya pengetikan, ia mengidentifikasi pola bahwa pengguna dengan singkatan "alay" cenderung memiliki niat seksual, serta menghindari pengguna yang terlalu tua, terlalu sering *flirting*, atau menunjukkan sikap superior. Prosesnya untuk membawa pertemanan ke dunia nyata terbilang hati-hati, melibatkan obrolan intens selama sehari-hari sebelum bertukar media sosial dan akhirnya bertemu di kehidupan nyata. Namun, dalam pengalamannya berakhir dengan kekecewaan, satu-satunya pertemuannya di dunia nyata berakhir dengan perasaan ilfil karena lawan bicaranya berbohong tentang identitasnya dan menunjukkan perilaku yang tidak konsisten (munculnya perbedaan yang signifikan dalam perilaku *online* dan *offline*), yang pada akhirnya membuat semua koneksi yang ia jalin bersifat sementara dan tidak bertahan lama. Di satu sisi, ia menemukan ruang untuk memenuhi kebutuhan emosional dan bahkan menemukan interaksi unik seperti membeli produk danusan. Namun, di sisi lain, ia secara konstan dihadapkan pada sisi gelap anonimitas dalam bot seperti banyaknya pengguna yang secara eksplisit mencari hubungan seksual (*Friends With Benefit, cuddle*), perilaku love bombing yang tidak tulus, hingga pengalaman yang lebih personal seperti candaan SARA (*mocking* aksent daerahnya) dan stereotip bernada seksual setelah melihat fotonya yang berkerudung ("Ukti nih enggak bisa diajak yang aneh-aneh"). Realitas ini memaksanya untuk menjadi sangat waspada, membangun sistem filter yang kompleks, dan pada akhirnya memperkuat tujuannya untuk sekedar mencari relasi percakapan tanpa ekspektasi lebih jauh.

2.4.7 Rea

Rea adalah seorang mahasiswa Geologi, Fakultas Teknik, angkatan 2022 yang menggunakan bot secara intens namun juga bersiklus ("sebulan main, sebulannya enggak") karena adanya "kebutuhan untuk ngobrol".

Dalam ruang anonimitas, ia membentuk identitas yang sangat strategis dan performatif. Anonimitas memberinya kebebasan untuk menjadi "*all out*" dan lebih ekspresif, namun ia juga memiliki "perisai" dengan secara sengaja memakai "identitas palsu" sebagai filter awal. Identitasnya di bot menjadi sangat cair dan adaptif; ia bisa menjadi teman ngobrol yang tulus, namun juga bisa berubah menjadi pribadi yang konfrontatif dan provokatif (mengajak ribut secara tekstual) saat berhadapan dengan pengguna yang memiliki niat seksual, menunjukkan kemampuannya mengendalikan narasi dan interaksi di ruang yang tidak terkendali.

Didasari oleh tujuan yang fleksibel, ia menggunakan bot untuk mencari teman guna menemaninya melakukan aktivitas spesifik ("teman jalan, teman nugas") dan di lain waktu mencari pasangan romantis, meskipun ia skeptis terhadap kualitas pengguna di platform tersebut. Proses penyaringannya sangat ketat, dimulai dari kesamaan frekuensi, gaya pengetikan, hingga visual, di mana ia terkadang meminta bertukar foto terlebih dahulu ("swap pap"). Meskipun berhasil membawa beberapa pertemanan ke dunia nyata, hubungan tersebut cenderung berumur pendek, bertahan hanya satu hingga dua bulan sebelum ia secara sadar "mencabutkan diri" karena sudah bosan dan tidak nyaman. Pola ini menunjukkan siklus keterlibatan yang cepat, evaluasi yang kritis, dan penarikan diri yang tegas ketika koneksi tidak memenuhi standarnya atau ketika ia merasa lawan bicaranya "brengsek." Rea menghadapi realitas sosial yang ekstrem dan sangat transaksional di dalam bot. Di satu sisi, ia mengakui adanya ketergantungan karena platform tersebut menawarkan akses "*minim effort*" untuk berkenalan. Namun di sisi lain, ia dihadapkan pada realitas yang dipenuhi oleh pengguna yang "sagapung" (sangat bernafsu), terlalu baper, atau bahkan tidak setia pada pasangannya di dunia nyata. Hal yang paling menonjol adalah bagaimana ia tidak hanya mengamati, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam sisi transaksional platform tersebut. Ia menyadari bahwa atensi dari perempuan bisa dimanfaatkan, yang membawanya pada pengalaman di mana ia menerima transfer uang hanya dengan mengirimkan foto biasa, hingga terlibat dalam VCS (*Video Call Sex*) di mana ia dibayar

untuk menonton orang melakukan kegiatan asusila. Realitas yang menggambarkan sebuah ekosistem dimana interaksi sosial, hasrat seksual, dan transaksi finansial saling berjalan bersama secara terang-terangan, sebuah dunia yang dinavigasi dengan campuran antarsinisme dan pragmatisme.

2.4.8 Rara

Rara merupakan mahasiswi Jurusan Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan Masyarakat angkatan 2022 yang pengalamannya di platform bot merupakan sebuah anomali yang didominasi oleh satu interaksi tunggal yang mendalam. Dalam ruang anonimitas, ia membangun identitas sebagai seorang yang sangat terbuka pada percakapan dan tidak memiliki preferensi kaku terhadap lawan bicara, baik dari segi gender, angkatan, maupun fakultas. Ia secara sadar memanfaatkan anonimitas sebagai zona aman untuk berekspresi secara bebas dan jujur, berpikir bahwa lawan bicaranya tidak akan mengingat detail ceritanya, yang memungkinkannya menjadi lebih lepas. Baginya, anonimitas bukan alat untuk menciptakan persona, melainkan untuk menjadi versi dirinya yang lebih otentik tanpa rasa canggung.

Pola pertemanannya sangat berbeda dari pengguna lain; ia tidak "bermain" bot secara aktif, melainkan langsung menemukan koneksi yang kuat pada percobaan pertamanya, yang berlangsung selama berbulan-bulan. Prosesnya untuk bertemu di dunia nyata tidak didasari oleh filter fisik atau visual, melainkan oleh sebuah keputusan spontan yang didorong oleh kenyamanan dan "kesamaan frekuensi" dalam percakapan. Ia sangat sadar akan potensi kecanggungan saat transisi ke dunia nyata dan secara proaktif menetapkan ekspektasi dengan lawan bicaranya untuk menjaga alur obrolan. Meskipun hubungan ini akhirnya merenggang karena faktor eksternal (jarak), pola ini menunjukkan bahwa Rara cenderung memberikan dirinya secara penuh pada satu koneksi yang berkualitas daripada mencari banyak interaksi singkat.

Pengalaman Rara sangat terseleksi dan bersih. Karena interaksi utamanya adalah dengan satu individu yang cocok, ia hampir sepenuhnya terhindar dari fenomena negatif yang umum terjadi, seperti *flirting*, ajakan seksual, atau obrolan *sange*, semuanya adalah hal-hal yang bahkan tidak pernah ia temui selama bermain bot. Realitas sosial yang dihadapinya lebih berpusat pada nuansa komunikasi seperti misalnya ketidaknyamannya pada bahasa kasar ("anjir") atau preferensinya untuk tidak menggunakan stiker dalam ruang obrolan daripada menghadapi pelecehan atau objektifikasi. Pada akhirnya, kisahnya merepresentasikan skenario "terbaik" dari penggunaan bot, di mana platform tersebut berhasil menjadi jembatan untuk satu koneksi manusia yang tulus dan mendalam, meskipun pada akhirnya koneksi tersebut juga memudar karena faktor eksternal.

2.4.9 Sasa

Sasa seorang mahasiswi Fakultas Sains dan Matematika Jurusan Biologi, angkatan 2022 yang menggunakan bot secara jarang dan hanya saat merasa gabut. Ia membangun dualisme identitas: di satu sisi, ia menikmati kebebasan yang ditawarkan oleh anonimitas untuk bisa berekspresi secara lebih bebas tanpa konsekuensi. Namun, di sisi lain, ia tidak menjadikan anonimitas sebagai tujuan akhir; ia justru lebih nyaman dan memilih untuk berinteraksi setelah identitas lawan bicaranya terungkap. Ini menunjukkan bahwa baginya, anonimitas berfungsi sebagai sebuah ruang penyaringan awal, sebuah *testing ground* untuk menguji kecocokan sebelum ia bersedia berada dalam koneksi yang lebih nyata dan terbuka.

Bagi Sasa, pertemanan di dalam bot adalah sebuah proses eliminasi yang cermat dan berlapis. Meskipun ia terbuka pada berbagai gender dan fakultas, ia memiliki filter yang jelas terkait usia (lebih menyukai mengobrol dengan yang lebih tua atau tidak terlalu jauh di bawahnya) dan yang terpenting baginya adalah gaya komunikasi. Gaya pengetikan, penggunaan kata-kata jorok, dan stiker yang tidak pantas menjadi penentu utama apakah sebuah interaksi akan berlanjut. Jika sebuah koneksi berhasil melewati filter *online* ini, maka interaksi akan berkembang menjadi pertemuan di dunia nyata, koneksi tersebut akan dihadapkan pada ujian final: konsistensi antara

persona *online* dan perilaku *offline*. Pengalamannya menunjukkan bahwa hubungan ini cenderung berumur pendek, biasanya bertahan sekitar satu bulan, sebelum akhirnya merenggang dan menjadi asing kembali. Pola ini merefleksikan sebuah siklus pengenalan, evaluasi, dan pelepasan yang cepat.

Pengalaman Sasa penuh dengan kekecewaan dan ketidaksesuaian ekspektasi. Realitas paling menonjol yang ia hadapi adalah fenomena "*bait-and-switch*". Di mana seseorang yang tampak sopan dan seru di dalam chat menunjukkan sisi yang berbeda (biasanya mengarah pada obrolan yang tidak pantas) saat bertemu langsung. Kesenjangan antara ekspektasi yang dibangun secara *online* dan kenyataan saat *offline* ini menjadi sumber utama perasaan *ilfil* dan membuatnya semakin enggan bermain bot. Selain itu, ia juga menghadapi realitas umum seperti banyaknya pengguna "sangean" dan dinamika gender di mana sesama perempuan cenderung melewatinya. Meskipun ada sisi positif seperti menemukan teman jalan dan mendapatkan bantuan praktis (seperti pengecekan tugas), realitas dominan yang ia alami adalah sebuah ruang sosial yang kualitasnya menurun, di mana menemukan koneksi yang tulus dan konsisten adalah sebuah tantangan besar.

2.4.10 Bila

Bila, mahasiswi pengguna Undip Chat Bot, jurusan Ilmu Kelautan, Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan, angkatan 2022 karena diperkenalkan pada aplikasi bot oleh seorang teman. Dalam ruang anonimitas, ia membangun identitas sebagai seorang pragmatis yang menggunakan platform tersebut secara fungsional dan terkendali. Berbeda dari pengguna lain yang mungkin menciptakan persona baru yang lebih ekspresif, Bila cenderung tetap menjadi dirinya sendiri, bahkan mengakui bahwa ia lebih berperan sebagai pendengar daripada *oversharing* seperti kebanyakan pengguna lain. Anonimitas baginya bukanlah alat untuk kebebasan berekspresi, melainkan sebuah wadah obrolan dengan mekanisme keamanan yang teguh ia tanamkan; ia secara strategis akan berbohong mengenai fakultasnya jika bertemu dengan seseorang dari lingkungan

akademis yang sama untuk menghindari potensi kecanggungan di dunia nyata, menunjukkan pendekatan yang sangat sadar dan protektif.

Pola pertemanannya didorong oleh kebutuhan yang sangat spesifik dan sesaat: mencari "teman main" untuk mengisi waktu luang dan mengatasi rasa gabut. Proses penyaringannya sangat praktis; ia tidak memiliki preferensi kaku terhadap angkatan atau gender, namun akan langsung melewati pengguna yang berasal dari jurusanannya sendiri. Transisi dari *online* ke dunia nyata bisa terjadi dengan sangat cepat, seperti pada pengalamannya bertemu seseorang di hari yang sama karena kecocokan minat sepele (sama-sama suka mie). Ini menunjukkan bahwa keputusannya untuk bertemu tidak didasari oleh pembangunan koneksi emosional yang mendalam, melainkan oleh kesamaan minat praktis dan spontanitas. Hubungan-hubungan ini, bagaimanapun, cenderung bersifat sementara dan memudar seiring dengan perubahan kesibukan masing-masing individu.

Pengalaman Bila di platform bot relatif "jinak" dan lebih fungsional dibandingkan dengan pengalaman negatif yang dialami banyak pengguna lain. Meskipun ia menyadari adanya pengguna yang *flexing* atau berbicara jorok, ia dengan cepat menyaring dan menghindarinya, sehingga ia jarang terpapar pada sisi kelam platform tersebut. Realitas yang lebih dominan baginya adalah realitas yang berorientasi pada bantuan dan aktivitas bersama. Ia berhasil menemukan teman untuk makan bersama, pernah membantu pengguna dari universitas lain untuk mengunduh jurnal, dan bahkan pernah mempromosikan jasa joki temannya. Interaksi transaksionalnya pun bersifat suportif, seperti ditawarkan makan atau bantuan, bukan eksploitatif yang berujung pada tujuan yang negatif. Pada akhirnya, bot bagi Bila berfungsi sebagai sebuah utilitas sosial yang efisien: sebuah alat praktis untuk menemukan teman aktivitas secara cepat, sambil berhasil menjaga jarak dari drama dan toksisitas.