



STUDI FENOMENOLOGI PENGGUNAAN BOT UNSOED ANONYMOUS SEBAGAI MEDIA PENCARIAN JODOH DI KALANGAN MAHASISWA UNSOED

Antonio Hendri Pratama, Hariyadi, Wiman Rizkidarajat, Agung Kurniawan

Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jenderal Soedirman

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis fenomena penggunaan Bot Unsoed Anonymous sebagai media pencarian jodoh di kalangan mahasiswa Unsoed melalui perspektif teori hiperrealitas Jean Baudrillard. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, melibatkan 12 informan dari 12 fakultas berbeda yang dipilih secara purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka selama satu bulan (Maret hingga April 2025). Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi penggunaan bot terdiri dari motivasi intrinsik (rasa penasaran, kenyamanan, keamanan, kebutuhan relasi sosial, dan pemenuhan kebutuhan emosional) dan ekstrinsik (pengaruh teman dan media sosial). Interaksi pengguna meliputi tahap pengenalan, kedekatan emosional, validasi identitas, pertemuan langsung, dan hasil akhir hubungan. Selain itu, anonimitas memberikan dampak positif (ruang kebebasan berekspresi dan tanpa identitas) dan negatif (rawan pelecehan seksual, ghosting, pemalsuan identitas, dan perselingkuhan). Kesimpulan penelitian mengungkap bahwa mahasiswa mengalami hiperrealitas, dimulai dari simulasi (representasi identitas nyata) hingga simulakra (konstruksi identitas digital). Interaksi digital melalui bot tidak lagi sekadar meniru realitas sosial nyata, tetapi telah menciptakan realitas baru yang dianggap lebih nyata oleh penggunanya.

Kata Kunci: hiperrealitas, anonimitas media sosial, pencarian jodoh daring, interaksi digital.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berperan penting dalam merekonstruksi pola

interaksi sosial antarindividu. Fajriah & Ningsih (2024) mengungkapkan bahwa kemajuan teknologi tidak hanya memengaruhi cara manusia berinteraksi,

*Correspondence Address : antoniohendripratama@gmail.com

DOI : 10.31604/jips.v12i7.2025. 3006-3022

© 2025UM-Tapsel Press

tetapi juga menciptakan wadah baru relasi sosial yang bersifat virtual. Salah satu produk dari perkembangan ini adalah media sosial. Data dari We Are Social (2025) menunjukkan bahwa jumlah pengguna media sosial di Indonesia mencapai 212 juta orang atau 74,6% dari total populasi penduduk Indonesia. Angka ini menunjukkan bahwa media sosial berperan signifikan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Sultan (2020) mengungkapkan bahwa media sosial tidak hanya sebagai sarana komunikasi dan hiburan, melainkan juga sebagai ruang untuk memenuhi kebutuhan sosial penggunanya.

Berbagai *platform* media sosial menawarkan karakteristik yang berbeda sesuai kebutuhan penggunanya (Monica & Rosari, 2019). *Platform* seperti Instagram dan Tiktok mengedepankan interaksi visual sedangkan WhatsApp dan Line menyediakan layanan interaksi privat berbasis teks. Sementara, Telegram hadir menawarkan fitur khas berupa keamanan tinggi, kapasitas grup besar, dan inovasi chat bot yang memperluas interaksi antarpengguna (Erwin et al., 2023). Keberadaan chat bot di Telegram menciptakan ruang baru bagi interaksi sosial yang tidak hanya terbatas pada komunikasi, tetapi juga memungkinkan penciptaan relasi berbasis identitas digital yang lebih cair dan tidak terikat pada identitas sosial yang nyata.

Bot Anonymous Chat merupakan salah satu chat bot yang menarik di Telegram. Bot Anonymous Chat menjadi tempat bagi penggunanya untuk berpesan secara bebas.



Gambar 1. Tangkapan layar Bot Anonymous Chat

Sumber: Data primer (2025)

Gambar 1 di atas menunjukkan pengguna aktif dari Bot Anonymous Chat sebanyak 134.050 perbulannya. Rozi (2021) mengungkapkan bahwa rentan pengguna dari bot ini usia 15-25 tahun.

Bot Telegram ini bertugas menjadi mediator dalam aktivitas komunikasi antara dua pengguna (Nisaulfitri & Alamiyah, 2023). Kedua pengguna yang dipertemukan tidak saling kenal dan mengetahui dengan siapa dia berinteraksi. Informasi seperti, nama, nomor telepon, usia, dan alamat milik pengguna tidak ditampilkan pada sesi percakapan. Pengguna dapat berkenalan dengan orang baru, berbagi pengalaman, atau menyuarakan pendapat tanpa khawatir dikenali identitasnya. Bot Anonymous Chat berkembang menjadi media yang luas dan bebas. Kebebasan yang disediakan Bot Anonymous Chat memungkinkan penggunanya untuk mencari jodoh.

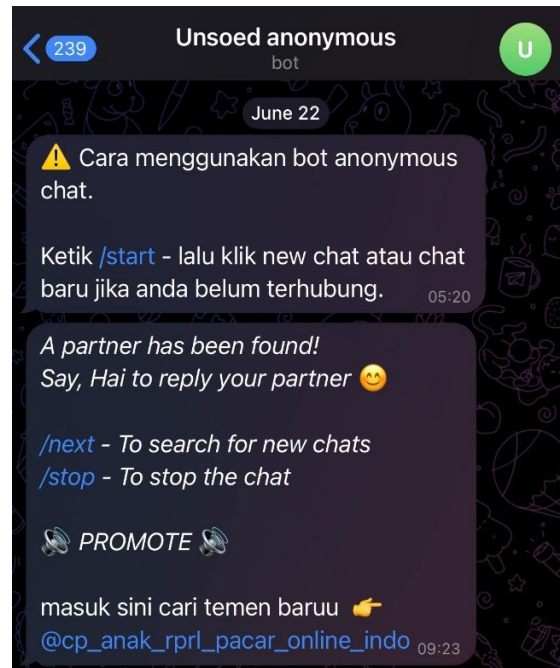
Fenomena pencarian jodoh melalui Bot Unsoed Anonymous dapat dianalisis melalui teori hiperrealitas. Baudrillard (1994) mengemukakan bahwa pada masyarakat postmodern, representasi realitas (simulasi) telah menggantikan realitas itu sendiri. Simulasi menjadi lebih "nyata" daripada kenyataan (simulakra). Kedua proses tersebut pada akhirnya menciptakan kondisi yang disebut sebagai hiperrealitas. Maheswari et al. (2023) menjelaskan bahwa hiperrealitas merupakan kondisi konstruksi realitas yang melebihi realitas aslinya.

Hiperrealitas dalam Bot Anonymous Chat, memungkinkan pengguna untuk membangun citra yang sepenuhnya anonim. Hal tersebut memungkinkan mereka bertindak yang tidak mungkin mereka lakukan di kehidupan nyata (Nurmansyah, 2021). Interaksi yang terjalin tidak sepenuhnya sesuai dengan kondisi nyatanya mereka. Selain itu, pengguna juga dapat mengalami rasa ketergantungan dengan simulakra yang ada pada Bot Anonymous Chat. Pengguna dari bot ini dapat berada di situasi menganggap bahwa interaksi di bot lebih nyata dibandingkan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, hiperrealitas dipilih menjadi pisau analisis dalam penelitian ini karena dapat menjelaskan realitas sosial baru pada ruang digital yang anonim sehingga dapat mendeskripsikan kondisi pengguna pada tahap simulasi atau simulakra.

Beberapa penelitian terdahulu yang membahas terkait Bot Anonymous Chat di Telegram pertama adalah Nisaulfitri & Alamiyah (2023). Penelitian tersebut menunjukkan walaupun interaksi terjalin secara anonim, tetapi kondisi ini menciptakan proses dialektika manajemen yang unik. Komunikasi yang terjalin lebih jujur dan bebas. Para pengguna bot ini menerima afirmasi positif atau negatif tergantung dari cocok atau tidaknya mereka. Kedua, pada penelitian Choeroumamah et al. (2024) Bot Anonymous Chat dinilai cukup efektif untuk mencari jodoh, tetapi tidak menutup kemungkinan mempertemukan dengan orang yang berperilaku tidak baik. Ketiga, pada penelitian Ridhawati & Setiawan (2024) mahasiswa sebagai pengguna menyadari akan dampak positif dan negatif dari bot ini. Mahasiswa menggunakan bot ini karena dapat merahasiakan identitasnya dan sebagai penghilang rasa jenuh. Dengan demikian, fenomena Bot Anonymous Chat ini menciptakan interaksi yang intens dan dapat menjadi

sarana pencarian jodoh. Bot ini juga telah merambah ke kalangan mahasiswa.

Salah satu contoh penggunaan Bot Anonymous Chat di kalangan mahasiswa adalah Bot Unsoed Anonymous. Bot ini digunakan oleh Mahasiswa Universitas Jenderal Soedirman tidak hanya sebagai sarana menghilangkan rasa jenuh, tetapi juga sebagai media untuk mencari jodoh secara anonim.



Gambar 2. Tangkapan layar Bot Unsoed Anonymous

Sumber: Data primer (2025)

Gambar 2 memperlihatkan tampilan dan fitur dari Bot Unsoed Anonymous. Pada pengoperasiannya, pengguna dapat mengetik perintah "/start" untuk memulai percakapan secara acak dengan pengguna lain. Jika pengguna merasa tidak cocok, mereka dapat menggunakan perintah "/next" untuk mencari lawan bicara baru, atau "/stop" untuk mengakhiri sesi percakapan. Identitas pengguna sepenuhnya disembunyikan sehingga komunikasi dapat berlangsung secara lebih personal dan terbuka tanpa adanya tekanan sosial. Jika terjadi kecocokan, kedua pihak dapat secara sukarela membagikan identitas asli mereka dan

melanjutkan komunikasi hingga ke tahap pertemuan langsung. Fleksibilitas dan anonimitas inilah yang menjadi daya tarik utama bot ini dibandingkan dengan aplikasi pencarian jodoh lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini menyajikan penggunaan Bot Unsoed Anonymous sebagai sarana pencarian jodoh melalui perspektif hiperrealitas. Penelitian ini menjadi penting karena anonimitas dalam pencarian jodoh menjadi sebuah realitas baru. Fenomena ini dapat menciptakan kondisi ketergantungan dan memengaruhi kehidupan sosial. Penelitian terdahulu masih berfokus pada chat bot secara umum, belum ada yang membahas mengenai bot yang sudah tersegmentasi seperti “Bot Unsoed Anonymous”. Bot Unsoed Anonymous dipilih karena bot ini digunakan secara luas oleh mahasiswa Universitas Jenderal Soedirman dengan pengguna mencapai lebih dari 315 perbulannya. Selain itu, pemilihan lokasi didasarkan pada keseharian peneliti sebagai mahasiswa pada lokasi penelitian sehingga peneliti dapat mengamati fenomena secara mendalam. Rumusan pada penelitian ini antara lain (1) apa motivasi Mahasiswa Unsoed menggunakan Bot Unsoed Anonymous sebagai media pencarian jodoh, (2) bagaimana Mahasiswa Unsoed memaknai interaksi di Bot Unsoed Anonymous, dan (3) bagaimana anonimitas memengaruhi dinamika hubungan yang terjalin di Bot Unsoed Anonymous? Dengan demikian, dapat memberikan gambaran yang spesifik mengenai dinamika interaksi sosial secara digital di lingkungan Kampus Unsoed.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Metode penelitian

kualitatif merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam (Sugiyono, 2020). Pendekatan fenomenologi merupakan pendekatan yang berfokus dalam memahami pengalaman individu terhadap suatu fenomena (Creswell, 2023). Metode kualitatif pendekatan fenomenologi digunakan untuk mendeskripsikan fenomena penggunaan Bot Unsoed Anonymous sebagai ruang mencari jodoh oleh mahasiswa Universitas Jenderal Soedirman. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali pengalaman mikro mahasiswa secara mendalam untuk dianalisis menuju pemahaman makro terkait pola interaksi sosial pada media anonim. Jumlah dari informan pada penelitian ini sebanyak 12 orang. Pemilihan ini didasarkan pada representasi fakultas yang ada di Unsoed yaitu sebanyak 12 fakultas. Hal ini diharapkan setiap informan dapat merepresentasikan pengalaman pengguna Bot Unsoed Anonymous setiap fakultasnya. Seluruh nama informan pada penelitian ini disamarkan.

Tabel 1. Karakteristik Informan

N o.	Nama	Fak	Angk.	L/P
1.	Daisy	Faperta	2021	P
2.	Melati	FIB	2020	P
3.	Tulip	Fapet	2023	P
4.	Anggrek	FEB	2021	P
5.	Mawar	FMIPA	2021	P
6.	Kamboja	Fikes	2023	P
7.	Pepaya	Fabio	2023	L
8.	Semangka	FK	2022	L
9.	Jeruk	FT	2021	L
10	Jambu	FISIP	2022	L
11	Melon	FH	2022	L
12	Nanas	FPIK	2020	L

Sumber: Data primer (2025)

Pemilihan informan pada penelitian ini menggunakan *purposive*

sampling untuk menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2020). Kriteria pemilihan informan meliputi: (1) mahasiswa aktif Unsoed, (2) pernah menggunakan Bot Unsoed Anonymous untuk mencari pasangan, (3) berasal dari 12 fakultas yang berbeda, (4) minimal durasi penggunaan 1 kali perminggunya, dan (4) bersedia berbagi pengalamannya. Pengambilan data pada penelitian ini berlangsung selama satu bulan sejak Maret hingga April 2025. Durasi wawancara selama 30 sampai 60 menit perinforman dengan pertanyaan semi struktur. Pengolahan data pada penelitian ini merujuk pada metode triangulasi yang terdiri dari tiga tahapan. Pertama, pengumpulan data berasal dari wawancara, observasi, dan studi pustaka. Kedua, reduksi data ditempuh dengan menyesuaikan rumusan masalah penelitian. Reduksi dilakukan melalui tahap pengodingan, kategorisasi, dan penyaringan informasi yang tidak relevan. Terakhir, penyajian data dilakukan dengan mengutip berbagai pernyataan informan secara langsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motivasi Mahasiswa Unsoed Menggunakan Bot Unsoed Anonymous sebagai Media Pencarian Jodoh

Berdasarkan penelitian yang dilakukan ditemukan bahwa motivasi Mahasiswa Unsoed menggunakan Bot Unsoed Anonymous sebagai media pencarian jodoh dapat dikategorisasikan menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang berasal dari internal individu sedangkan motivasi ekstrinsik berasal dari dorongan eksternal individu (Rismayanti et al., 2023).

1. Motivasi Intrinsik

Hasil wawancara menunjukkan bahwa informan termotivasi oleh dorongan pribadi seperti rasa penasaran, kebutuhan akan kenyamanan,

keamanan, serta keinginan menjalin relasi sosial dan mendapatkan dukungan emosional. Bot ini kemudian menjadi ruang digital yang sesuai dengan preferensi individu karena mampu mengakomodasi kebutuhan psikologis dan sosial mahasiswa secara anonim.

Rasa penasaran menjadi salah satu bentuk motivasi intrinsik yang paling awal mendorong mahasiswa untuk mencoba bot ini. Informan Jambu dan Melon mengungkapkan bahwa ketertarikan mereka muncul dari keinginan untuk mengeksplorasi bentuk interaksi sosial yang anonim dan bebas dari ekspektasi sosial. Jambu menyatakan bahwa bot ini berbeda dari platform kencan daring lainnya seperti Tinder atau Bumble karena menawarkan ruang yang lebih intim, khusus, dan tidak bergantung pada representasi visual diri. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Jambu:

"Awalnya, aku tertarik menggunakan Bot Unsoed Anonymous karena penasaran dengan konsepnya yang berbeda dari platform kencan lainnya. Aku suka ide anonim, jadi bisa ngobrol tanpa khawatir tentang penilaian atau ekspektasi dari orang lain." – Jambu, FISIP 2022

"Karena menurutku, yang membedakan konsepnya yang lebih intim dan khusus untuk mahasiswa unsoed. Lebih nyaman karena aku bisa berbicara dengan orang-orang yang mungkin punya latar belakang yang lebih serupa. Selain itu juga, di bot ini aku merasa tidak ada penilaian langsung dari foto atau profil, hanya berdasarkan obrolan" – Jambu, FISIP 2022

Pernyataan Jambu juga didukung dengan pernyataan dari Melon:

"Iya, jadi karena aku penasaran coba lah. Eh ternyata emang cocok sama kepribadianku. Soalnya aku bisa dibilang orang yang nyamannya tuh di dunia maya." – Melon, FH 2022

"Kalau bumble gitu kan terlalu luas ya cakupannya bisa dari mana aja. Kalo di bot ini ya yang tau cuma orang-orang yg unsoed atau gak sekitar unsoed gitu. Jadi lebih spesifik orang-orangnya. Sama ini sih Bumble atau Tinder tu ada nama, foto, umur gitu ya..." – Melon, FH 2022

Rasa ingin tahu ini sesuai dengan pendapat Wibisono (2020) yang menyatakan bahwa mahasiswa sebagai remaja akhir memiliki dorongan tinggi untuk mencari jati diri. Bot Unsoed Anonymous kemudian menjadi wadah eksploratif yang menawarkan pengalaman interaksi sosial tanpa tekanan, memfasilitasi kebebasan berekspresi dan anonimitas. Keunikan tersebut yang menjadikan alasan pengguna lebih memilih Bot Unsoed Anonymous daripada pencarian jodoh populer lainnya.

Selain itu, kenyamanan dan rasa aman yang diberikan oleh ruang anonim turut menjadi motivasi intrinsik lainnya. Hal tersebut disampaikan Anggrek:

"...aku merasa lebih nyaman berkomunikasi di bot tersebut. Karena kan tidak mencantumkan identitas dan lain sebagainya. Jadi lebih bisa banyak beropini dan juga kenal sama orang-orang baru. Tanpa mengetahui bagaimana identitas dan identitas belakangnya." – Anggrek, FEB 2021

Pernyataan Anggrek juga didukung oleh Pepaya:

"...apalagi kalau misalkan orang-orangnya itu yang mungkin kayak kayak saya gitu, kayak gak pede gitu ya mas. Soalnya privasi gitu loh mas. Jadi identitasnya juga gak ada yang tau gitu di real life itu seperti apa gitu..." – Pepaya, Fabio 2023

Privasi yang terjaga ini memberi rasa perlindungan dari penilaian sosial, serta memungkinkan individu untuk mengontrol narasi dan intensitas keterlibatan sosial. Bot ini menjadi alternatif yang menarik bagi mahasiswa

yang tidak percaya diri atau enggan terlibat langsung dalam interaksi sosial yang terbuka.

Motivasi untuk memperluas jejaring sosial juga muncul sebagai alasan penggunaan bot. Melati dan Mawar menyatakan bahwa bot memberi peluang untuk berkenalan dengan mahasiswa dari jurusan atau fakultas lain. Pernyataannya sebagai berikut:

"...alasan buat di bot itu ya ini sih biar ketemunya yang dari beda jurusan aja gitu. Dan siapa tau kan dapetnya yang beda jurusan kan lebih bisa lebih luas relasinya juga gitu kurang lebihnya." – Melati, FIB 2020

"krn bisa buat cari temen atau kenalan gitu, jadi bisa nambah relasi yg lebih luas lagi menurut aku." – Mawar, FMIPA 2021

Interaksi digital tanpa batasan ruang ini membuka peluang relasi yang lebih inklusif. Hal ini sejalan dengan pendapat Anffani dan Aji (2022) menyebutkan bahwa media sosial memungkinkan hubungan sosial yang lebih terbuka. Bot menjadi wadah strategis dalam membangun koneksi sosial yang lebih luas di luar batasan lingkungan akademik konvensional.

Terakhir, beberapa mahasiswa menggunakan bot sebagai media pelampiasan emosional. Informan Nanas dan Semangka menyampaikan bahwa tekanan akademik, rasa kesepian, serta kebutuhan akan *support system* mendorong mereka untuk menggunakan bot sebagai ruang curhat. Pernyataannya sebagai berikut:

"Temen temen juga udah pada lulus kesepian kayaknya. Jadi butuh temen ngobrol, terus buat pelampiasan juga, skripsi, stress, capek mas. Ga enak lah pokoknya sekarang nih situasinya. Jadi ya udah lah, akhirnya coba-coba terus akhirnya ketagihan deh." – Nanas, FPIK 2020

"Lebih tepatnya butuh support system sih. Siapa ya, siapa sih yang nggak

seorang mahasiswa yang sibuk dengan kegiatan di kampus dan kegiatan di luar, tapi nggak tau tempat cerita, jadi ya manusiawi lah kita butuh tempat cerita."

– Semangka, FK 2022

Bot Unsoed Anonymous menjadi ruang aman untuk berbagi beban emosional tanpa rasa takut akan penilaian. Fenomena ini menunjukkan bahwa motivasi intrinsik mahasiswa dalam menggunakan bot tidak hanya berkaitan dengan relasi sosial, tetapi juga merupakan respons terhadap kurangnya dukungan emosional dalam interaksi nyata. Anffani & Aji (2022) mengungkapkan bahwa mahasiswa dalam masa studinya menggunakan ruang interaksi daring untuk melampiaskan perasaan. Dengan demikian, Bot Unsoed Anonymous memfasilitasi dinamika pencarian jati diri, pengelolaan emosi, dan eksplorasi relasi sosial dalam konteks kehidupan mahasiswa di era digital.

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik turut menjadi salah satu pendorong utama mahasiswa menggunakan Bot Unsoed Anonymous. Salah satu faktor eksternal yang kuat adalah pengaruh teman yang muncul dalam bentuk ajakan, cerita pengalaman, atau obrolan santai mendorong mahasiswa untuk mencoba berinteraksi dalam ruang anonim ini.

Beberapa informan menyebutkan bahwa alasan mereka menggunakan bot setelah mendengar cerita teman tentang keberhasilan menemukan pasangan. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Pepaya:

"...karena ini taunya juga dulu apa namanya, ngeliat temen main juga kan, jadi ada faktor luar juga sih mas. Jadi adalah ekspektasi ya gitu, untuk dapet pacar gitu dia dapet pasangan segala macem lah intinya di bot itu gitu." – Pepaya, Fabio 2023

Pepaya menambahkan alasan mencari pasangan di masa perkuliahan:

"Kalau aku ngerasanya ya. Mahasiswa itu memiliki beban pikiran yang berat. Jadi butuh menceritakan ke orang-orang terdekat untuk mengurangi beban, salah satunya pacar. Jadi butuh dukungan dari orang lain." – Pepaya, Fabio 2023

Pernyataan tersebut didukung oleh Anggrek:

"Mungkin lebih ke sebagai teman untuk sharing dan sebagainya. Karena aku tuh sangat suka orang yang memang bisa diajak berkomunikasi dan berdiskusi oleh banyak hal kayak gitu..." – Anggrek, FEB 2021

Selain itu, Pepaya mengungkapkan alasan mencari pasangan di dunia digital daripada dunia nyata:

"Karena kita sering megang hp jadi dekat dengan digital. Jadi tidak jauh dari hal itu. Jadi tren sekarang ga yang ketemu stranger di kehidupan asli. Tapi kaya kenalannya ya di media sosial" – Pepaya, Fabio 2023

Pernyataan dari Pepaya dan Anggrek menunjukkan bahwa keinginan untuk mencari pasangan pada masa perkuliahan didukung oleh kebutuhan akan dukungan emosional dan keberadaan teman di tengah dinamika akademik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pragholapati & Ulifitri (2019) bahwa pencarian pasangan menjadi salah satu upaya yang dilakukan oleh mahasiswa untuk mengelola tekanan dalam hidupnya. Pemilihan media digital sebagai sarana pencarian pasangan tidak terlepas dari kebiasaan mahasiswa yang lekat dengan kehidupan digital dalam aktivitas sehari-hari. Kemudahan yang ditawarkan oleh dunia digital menjadi alasan mahasiswa menggunakannya dalam menunjang kehidupan sehari-hari (Hasan et al., 2023). Selain itu, fenomena ini menciptakan pergeseran tren dari interaksi langsung ke interaksi berbasis digital.

Interaksi sosial tersebut menunjukkan bahwa motivasi tidak

hanya berupa ajakan langsung, melainkan juga dibentuk oleh berbagi pengalaman dan validasi sosial di lingkungan sekitar. Pasha (2023) menyebutkan lingkungan pertemanan menjadi faktor pendorong kuat mahasiswa dalam menggunakan media sosial berbasis anonim.

Selain pengaruh teman, media sosial juga berperan penting dalam memperkenalkan Bot Unsoed Anonymous. Beberapa informan mengetahui tentang bot melalui unggahan Menfess Mahasiswa Unsoed di platform X (sebelumnya Twitter). Daisy mengungkapkan bahwa:

“Awalnya dari Twitter kan, liat di Menfess Unsoed itu. Waktu itu ada yang SS main itu. Terus aku nyoba cari. Aku mau coba main anonim siapa tau dapet kenalan anak Unsoed beda fakultas. Terus yaudah aku nyoba.” – Daisy, Faperta 2021

Paparan terhadap cerita, tangkapan layar, atau pengalaman pengguna lain membangkitkan rasa penasaran dan mendorong mahasiswa untuk mencoba berinteraksi di ruang anonim tersebut. Fenomena ini sejalan dengan temuan Azka et al. (2018) yang menyatakan bahwa media sosial menjadi saluran efektif dalam menyebarkan informasi dan membentuk perilaku digital mahasiswa. Viralitas konten di platform seperti Menfess atau Base Unsoed mempercepat penyebaran informasi dan mendorong keterlibatan mahasiswa dalam menggunakan bot sebagai sarana memperluas jaringan sosial.

Berdasarkan temuan ini motivasi ekstrinsik Mahasiswa Unsoed menggunakan Bot Unsoed Anonymous didorong oleh faktor lingkungan sosial, baik melalui ajakan teman maupun paparan media sosial. Selain memenuhi kebutuhan sosial, penggunaan bot juga menjadi solusi atas keterbatasan interaksi lintas fakultas di Unsoed, sehingga mahasiswa merasa lebih

mudah membangun relasi di luar lingkungan akademis mereka.

Tabel 2. Motivasi Mahasiswa Unsoed dalam Menggunakan Bot Unsoed Anonymous

Motivasi Intrinsik	Motivasi Ekstrinsik
Penasaran	Pengaruh teman
Kenyamanan	
Keamanan	Pengaruh media sosial
Kebutuhan relasi sosial	

Sumber: Data primer (2025)

Tabel 1 menunjukkan kategorisasi motivasi Mahasiswa Unsoed dalam menggunakan Bot Unsoed Anonymous sebagai media pencarian jodoh. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang ditemukan dalam penelitian ini relevan dengan konteks sosial-budaya mahasiswa Indonesia atau Generasi Z (Gen Z) yang tumbuh di era digital. Penelitian Maharani et al. (2025) mengungkapkan bahwa Gen Z dalam pertumbuhannya dikelilingi oleh teknologi dan media sosial yang memengaruhi nilai dan perilaku. Secara intrinsik, kebutuhan untuk mengeksplorasi dan menjalin relasi sosial erat dengan pola interaksi digital yang mengutamakan keingintahuan, kebutuhan emosional, dan kebutuhan akan penerimaan dari lingkungan sekitar. Secara ekstrinsik, pengaruh teman sebaya dan tren media sosial juga berperan signifikan. Hal ini mengingatkan eratnya keterikatan generasi ini dengan teknologi dan pola interaksi berbasis jejaring sosial. Handayani & Surya (2024) mengemukakan bahwa teman sebaya dan media sosial berpengaruh dalam perkembangan sosial dan emosional Gen Z. Pada konteks ini, teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai media interaksi, tetapi juga sebagai ruang adaptasi nilai, tempat kebutuhan pribadi dan tekanan sosial-akademik dapat dikelola bersama. Dengan demikian, motivasi intrinsik dan ekstrinsik ini saling berkaitan dalam membentuk pola perilaku interaksi

digital generasi Z di Indonesia yang dekat dengan teknologi.

Interaksi Mahasiswa Unsoed dalam Menggunakan Bot Unsoed Anonymous

Penggunaan Bot Unsoed Anonymous tidak hanya dimaknai sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi ruang alternatif untuk memenuhi kebutuhan sosial di tengah kesibukan dan keterbatasan interaksi langsung.

1. Durasi Penggunaan

Beberapa informan menggambarkan kecenderungan menggunakan Bot Unsoed Anonymous sebagai pengganti interaksi sosial di dunia nyata. Seperti yang diungkapkan oleh Tulip:

"Hampir setiap hari sih. Terutama kalau lagi gabut atau butuh tempat cerita. Dan kadang juga sebelum tidur, aku juga lumayan rutin buka tele buat main anonymous nih..." – Tulip, Fapet 2023

Kamboja mengungkapkan hal yang serupa:

"Seringnya malam, habis nugas. Kadang juga pas lagi suntuk sama kehidupan kampus yang bikin stress. Bot ini kayak tempat pelarian sejenak buat ngobrol bebas" – Kamboja, Fikes 2023

Durasi penggunaan Bot Unsoed Anonymous cenderung teratur, terutama pada malam hari, sebagai respons terhadap rasa "gabut" atau kebutuhan sosial. Tulip dan Kamboja menggambarkan penggunaan bot hampir setiap hari, baik untuk mengobrol ringan maupun sebagai pelarian dari stres kampus. Pepaya mengungkapkan bahwa:

"Kalau misalkan ini nanti gak eksis lagi... Tapi kalau untuk orang-orang yang kayak saya gitu yang gak terlalu pede gitu ya orangnya paling agak sedikit apa namanya agak sedikit kehilangan sih... Jadi kalau misalkan nanti gak ada yaudah berarti saya akan jadi orang tidak

pedean lagi di real life lagi..." – Pepaya, Fabio 2023

Pernyataan Pepaya menunjukkan pengguna mengalami ketergantungan akan kehadiran bot ini sebagai pengganti interaksi sosial yang nyata. Harahap et al. (2024) mengungkapkan mahasiswa mengalami ketergantungan terhadap ruang digital sebagai pelarian dari tekanan kehidupan nyata. Temuan ini menunjukkan bahwa bot menjadi bagian dari rutinitas mereka untuk memenuhi kebutuhan interaksi sosial yang terbatas. Oleh karena itu, Bot Unsoed Anonymous memiliki pola interaksi tersendiri yang terbentuk oleh para penggunanya.

2. Pola Interaksi Pengguna

2.1 Perkenalan

Interaksi awal antarmahasiswa dalam penggunaan Bot Unsoed Anonymous umumnya diawali dengan percakapan yang bersifat eksploratif dan mengikuti pola tertentu. Informasi seperti jenis kelamin, angkatan, jurusan, dan fakultas menjadi hal yang umum ditanyakan dalam fase ini. Melati mengungkapkan bahwa:

"...menurutku mungkin interaksinya tuh kalau awal bisa dibilang template gitu. Kaya ya udah nanya kamu cowo atau cewe, terus angkatan berapa, abis itu dari jurusan dan fakultas mana gitu gitu" – Melati, FIB 2020

Didukung juga oleh Anggrek:

"...jadi kan lebih menurut aku lebih seru aja perkenalannya. Nanya dulu dia dari fakultas mana dan lain sebagainya..." – Anggrek, FEB 2021

Pola tersebut membentuk semacam aturan tidak tertulis yang dipahami bersama oleh para pengguna sebagai landasan dalam melanjutkan komunikasi. Informasi awal ini berfungsi sebagai mekanisme seleksi sosial awal untuk menentukan apakah percakapan akan berlanjut ke tahap yang lebih intens.

2.2 Kedekatan Emosional

Setelah tahap pengenalan, relasi interpersonal mulai terbentuk melalui komunikasi yang lebih personal dan intensif. Mahasiswa merasakan kenyamanan dalam mengungkapkan diri karena kondisi anonim memberikan ruang bebas dari tekanan sosial yang biasanya hadir dalam komunikasi langsung. Nanas mengungkapkan bahwa:

"Kadang bisa ngobrol ngalor-ngidul, dari tugas kuliah sampai masalah kehidupan keluarga. Tapi ada satu orang yang nyantol banget, ngobrolnya ngalir terus. Rasanya kayak kenal lama, padahal baru beberapa hari" – Nanas, FPIK 2020

Proses ini memungkinkan terbentuknya kedekatan emosional meskipun tanpa adanya pertemuan tatap muka. Azzizah (2020) menjelaskan bahwa anonimitas menciptakan ruang yang lebih aman dan memfasilitasi relasi bukan impresi luar melainkan berfokus pada isi. Ruang anonim berperan sebagai medium yang memfasilitasi ekspresi diri yang lebih otentik dan jujur.

2.3 Validasi Identitas

Pada tahap selanjutnya, validasi identitas menjadi hal yang penting dilakukan secara bertahap. Biasanya proses ini dilakukan melalui pertukaran akun media sosial atau foto pribadi sebagai bentuk konfirmasi terhadap identitas pengguna lain. Semangka mengungkapkan secara rinci bagaimana validasi dilakukan bertahap:

"Dan kita sempat ini juga sih kayak tukaran foto gitu. Jadi udah tau..." – Semangka, FK 2022

"...dari mutualan Instagram. Dari situ kan kelihatan juga dari dia ngikuti akun yang sama juga kayak ngikutin akun Unsoed, terus aku liat juga followers, nge-follow fakultasnya, jadi kayak yaudah terverifikasi di situ." – Semangka, FK 2022

Validasi ini memiliki dua fungsi utama yaitu memastikan keberadaan

fisik lawan bicara serta menilai kecocokan sosial secara lebih konkret. Tindakan ini mencerminkan adanya kebutuhan akan kepercayaan dan keamanan dalam menjembatani interaksi virtual ke ranah nyata.

2.4 Pertemuan Langsung

Pertemuan langsung antara pengguna menjadi tahap penting dalam proses relasi yang dimulai secara anonim. Semangka menggambarkan pengalaman positif dalam pertemuan langsung:

"Pas kita ketemu ngalir aja gitu. Enak aja diajak ngobrol gitu. Dan aku bisa nyimpulkan kalau itu kita cocok gitu." – Semangka, FK 2022

Melati menyampaikan rasa canggung saat pertama bertemu:

"Pas ketemu rada canggung gitu. Padahal ya pas di chat tuh bebas aja gitu mau ngomongin apa." – Melati, FIB 2020

Nanas menggambarkan perbedaan antara ekspektasi dan realita:

"Pas pertama kali ketemu rada aneh sih... kalau dari dianya lumayan rada beda gitu dari fotonya... pas di foto mulus kan, pas ketemu ternyata nggak semulus itu." – Nanas, FPIK 2020

Ekspektasi yang terbentuk selama interaksi daring diuji dalam realitas pertemuan fisik. Sebagian pengguna mengalami pengalaman yang positif, tetapi tidak sedikit pula yang mengalami ketidaksesuaian antara citra daring dan realitas. Hal ini menyoroti adanya jarak antara identitas yang dibentuk secara virtual dengan identitas aslinya.

2.5 Hasil Akhir Hubungan

Meskipun tidak semua interaksi berujung pada hubungan yang berkelanjutan, Bot Unsoed Anonymous tetap berfungsi sebagai ruang sosial alternatif bagi mahasiswa dalam menjalin hubungan emosional maupun romantis. Semangka adalah salah satu

informan yang menjalin hubungan yang berkelanjutan lewat bot:

"Alhamdulillahnya sampe sekarang masih lanjut... kita udah komitmen..." – Semangka, FK 2022

Jambu mengalami transformasi hubungan dari bot ke kehidupan nyata:

"...aku pernah bertemu dengan seseorang yang akhirnya jadi pasanganku... Udah berjalan 4 bulan." – Jambu, FISIP 2022

Beberapa hubungan berkembang dari percakapan ringan menjadi kedekatan yang lebih mendalam, bahkan hingga tahap komitmen. Bot ini menyediakan wadah yang relatif aman dan fleksibel bagi mahasiswa yang mungkin merasa canggung atau terbatas dalam menjalin relasi di dunia nyata.

Tabel 3. Tahapan Interaksi Pengguna Bot Unsoed Anonymous

No.	Tahap Interaksi
1.	Perkenalan
2.	Kedekatan emosional
3.	Validasi identitas
4.	Pertemuan langsung
5.	Hasil akhir hubungan

Sumber: Data primer (2025)

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa Bot Unsoed Anonymous bukan sekadar ruang hiburan atau pelarian sosial, tetapi telah menjadi arena interaksi sosial yang aktif dan bermakna. Interaksi yang dimediasi oleh anonimitas terbukti mampu menghasilkan hubungan interpersonal yang signifikan. Dengan demikian, ruang virtual semacam ini berperan penting dalam membentuk dinamika relasional baru di kalangan mahasiswa, serta membuka peluang eksplorasi identitas dan afeksi dalam konteks media sosial anonim.

3. Dampak Anonimitas

Anonimitas pada Bot Unsoed Anonymous memiliki peran yang

kompleks dalam membentuk dinamika hubungan antarmahasiswa.

3.1 Dampak Positif

Anonimitas membuka ruang aman dan bebas bagi pengguna untuk mengekspresikan diri tanpa tekanan sosial yang biasa ditemui dalam interaksi langsung. Bagi sebagian mahasiswa yang cenderung pemalu atau tidak percaya diri, bot ini menjadi wadah untuk membangun keberanian dalam bersosialisasi. Pepaya mengungkapkan:

"Setelah saya main lama ya mas... jadi satu tempat buat mengekspresikan diri tuh lebih bebas gitu. Karena anonim... gak diketahui data diri kita... atau mungkin kita sebagai seorang di kehidupan nyatanya." – Pepaya, Fabio 2023

Ruang interaksi ini menjadi alternatif interaksi yang inklusi, terutama bagi mereka yang merasa terpinggirkan atau kesulitan menjalin relasi secara konvensional.

Selain itu, anonimitas mendorong terbentuknya relasi yang tidak berorientasi pada tampilan fisik atau pun status sosial. Beberapa informan merasa bahwa hubungan yang terjalin di Bot Unsoed Anonymous terasa lebih murni karena tidak dibayangi oleh visual. Jambu mengungkapkan:

"Secara keseluruhan, aku pikir anonimitas memberikan dampak positif. Hubungan yang terjalin lebih murni dan fokus pada kecocokan komunikasi dan kepribadian, bukan faktor luar." – Jambu, FISIP 2022

Identitas yang tidak ditampilkan mendukung pengguna untuk menilai lawan bicara dari kualitas isi percakapan. Hal ini mendorong keterbukaan emosional dan kejujuran interpersonal.

3.2 Dampak Negatif

Namun, anonimitas menyimpan sisi negatif yang memengaruhi dinamika hubungan. Sebagian pengguna merasa bebas untuk melakukan tindakan

menyimpang karena tidak adanya keterikatan identitas asli, seperti pelecehan verbal, *ghosting*, pemalsuan identitas, dan perselingkuhan. Semangka, Tulip, dan Daisy mengungkapkan bahwa:

"Kadang ada bisa dibilang pelecehan seksual gitu kadang kayak minta pap dan segala macem." – Semangka, FK 2022

"...ada juga orang yang niatnya buruk, mentang-mentang anonim dia main ngajak-ngajak hal yang aneh-aneh aja. Kayak gitu sih kayak mentang-mentang tadi dia gak diketahui identitasnya, terus main ngajak-ngajak aja..." – Tulip, Fapet 2023

*"...jadi pas itu aku tuh ketemu gitu sama pacarnya temenku di bot Unsoed... Terus kenalan-kenalan, nah berlanjut tuh ke IG. Nah dari situ langsung kaget aku dalem hati "lah ini kan pacarnya temenku". Terus abis itu aku bilang lah ke temenku... Terus anehnya dia pake nama samaran gitu nama dia kan I***, tapi ngakunya Adit..."* – Daisy, Faperta 2021

Ketidakhadiran identitas membuat pelaku merasa tidak akan menerima konsekuensi secara langsung sehingga mereka lebih berani melakukan pelanggaran norma. Sejalan dengan penelitian Agustin (2024) bahwa pelecehan seksual yang terjadi di bot anonymous chat karena adanya kerahasiaan data sehingga adanya kekosongan kontrol dalam penggunaannya. Selain itu, pernyataan dari Daisy menggambarkan bahwa bot ini memungkinkan menjadi tempat untuk perselingkuhan dari pasangan di kehidupan aslinya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Azwar (2025) bahwa perselingkuhan di media sosial dapat terjadi karena anonim dan sulit dilacak. Bot Unsoed Anonymous rawan digunakan untuk membangun identitas yang tidak sesuai dengan kenyataan. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna dapat

dengan mudah menciptakan citra palsu sehingga interaksi di dalam bot menjadi sulit dipercaya sepenuhnya.

Dampak negatif lainnya yaitu tumbuhnya ekspektasi semu terhadap lawan bicara serta hilangnya tanggung jawab emosional karena kemudahan untuk menghilang atau melakukan *ghosting*. Hubungan yang awalnya terasa intens dan menyenangkan dapat berakhir tanpa penjelasan. Hal ini dipertegas oleh Kamboja:

"Negatif kalau salah satu pihak ghosting karena nggak ada ikatan identitas." – Kamboja, Fikes 2023

"Karena sama-sama anonim kan jadi kitanya bisa langsung ninggalin aja gitu loh. Jadi ya rawan bisa ditinggalkan juga." – Tulip, Fapet

Anonimitas menciptakan ruang abu-abu antara keterlibatan emosional dan rasa tanggung jawab, akhirnya dapat melukai salah satu pihak.

Dengan demikian, pengaruh anonimitas terhadap hubungan yang terjalin di Bot Unsoed Anonymous memiliki sisi positif dan negatif. Pada satu sisi, membuka ruang bagi kebebasan berekspresi dan interaksi yang jujur. Namun, pada sisi lain menciptakan celah bagi pelaku pelecehan seksual, ketidakpastian hubungan, manipulasi identitas, dan perselingkuhan. Anonimitas bukan hanya sebuah alat yang membebaskan, tetapi juga tantangan yang harus dikelola dalam menjaga kualitas dan etika dalam interaksi sosial secara daring.

Hiperrealitas: Simulasi dan Simulakra

Fenomena penggunaan Bot Unsoed Anonymous sebagai media pencarian jodoh di kalangan mahasiswa Unsoed menggambarkan adanya perubahan dalam cara relasi sosial dibentuk dan dimaknai. Teori hiperrealitas Jean Baudrillard menjadi pisau analisis yang relevan untuk

membaca bagaimana representasi digital tidak hanya menggantikan realitas sosial yang ada, tetapi justru melampauinya. Simulasi dan simulakra merupakan tahap sebelum terbentuknya kondisi hiperrealitas (Baudrillard, 1994). Berdasarkan hasil penelitian yang telah disajikan, temuan dapat dikategorikan menjadi tiga bentuk yaitu simulasi, simulakra, dan hiperrealitas.

Pada tahap simulasi, mahasiswa membentuk identitas daring yang masih merepresentasikan karakter dan kepribadian nyata mereka. Mahasiswa menggunakan bot sebagai ruang aman untuk membangun interaksi awal, menggali ketertarikan, dan mencoba menjalin relasi tanpa tekanan sosial secara langsung. Identitas digital masih mengacu pada "mereka" yang nyata mulai dari cara bicara, berpikir, dan tujuan interaksi masih menggambarkan realitas nyata. Hal ini dapat ditemukan pada tahap interaksi awal yang berupa perkenalan masih mengacu pada realitas asli mereka, seperti menanyakan jenis kelamin, jurusan, dan angkatan. Simulasi menggambarkan model yang dikonstruksi nyaris mendekati nyata (Ningtyas, 2018). Pada tahap ini, bot dijadikan sarana untuk mengatasi keterbatasan dalam relasi langsung. Bot Unsoed Anonymous berfungsi sebagai media antara keinginan berelasi dan hambatan yang dialami di dunia nyata. Simulasi juga tampak dari penggunaan bot sebagai ruang pelarian emosional. Mahasiswa memanfaatkan untuk berbagi cerita, melepas stress, atau sekedar mengobrol ringan saat merasa jenuh dan kesepian. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nisaulfitri & Alamiyah (2023) yang menunjukkan bahwa pengguna bot anonim memanfaatkan platform tersebut untuk mengisi waktu luang, mencari hiburan, dan mencurahkan kegelisahan mereka secara lebih jujur meskipun berada dalam kondisi anonim. Meskipun media yang digunakan adalah daring, tetapi

interaksi dibangun memiliki fungsi emosional yang nyata. Pada tahap ini, relasi digital masih berupaya meniru dinamika hubungan sosial yang konvensional. Fenomena ini sesuai dengan konsep simulasi Baudrillard. Dalam konsep tersebut dinyatakan bahwa, representasi masih sesuai dengan kenyataan, meskipun mulai mengalami pengaburan batas antara citra dan realitas.

Namun, fenomena tersebut mengalami perubahan menjadi simulakra. Dalam tahapan simulakra identitas yang dibangun oleh mahasiswa dalam bot tidak lagi mengacu pada diri yang nyata. Hal ini dapat ditemukan pada tahapan interaksi pertemuan langsung. Beberapa pengguna menciptakan persona fiktif, citra yang dibangun tidak sepenuhnya sesuai dengan citra aslinya. Mulai dari menggunakan nama samaran, foto, sampai dengan kepribadian. Simulakra menciptakan kondisi yang tampak nyata, meskipun sebenarnya hanyalah konstruksi digital (Kumalasari et al., 2024). Representasi ini tidak lagi dimaksudkan untuk merefleksikan realitas, tetapi menjadi sebuah realitas baru dalam ruang digital. Beberapa informan membentuk diri berdasarkan citra yang ingin ditampilkan, bukan siapa mereka sebenarnya. Baudrillard (1994) mengungkapkan bahwa simulakra memiliki tiga wujud antara lain teks, visual atau citra, dan peristiwa. Interaksi yang terjadi beralih menjadi konstruksi tanda dan simbol. Fenomena ini berada pada fase representasi yang berdiri sendiri, melepaskan dari referensi asli, dan menciptakan kenyataan buatan. Realitas sosial yang dibangun tidak lagi ditujukan untuk merefleksikan dunia nyata, tetapi menciptakan dunia relasional baru yang sepenuhnya simbolik. Temuan serupa dengan penelitian Salsabila (2024) yang mengungkapkan bahwa citra diri pada ruang digital dimaknai sebagai representasi ideal yang mampu

membentuk relasi keintiman virtual. Simulakra berperan menciptakan bentuk identitas baru yang tidak merepresentasikan realitas dan menjadi realitas itu sendiri dalam ruang digital.

Bentuk simulakra tersebut, menciptakan kondisi hiperrealitas. Pengguna merasa interaksi pada bot lebih nyata, jujur, dan lebih bermakna dibandingkan interaksi langsung. Mahasiswa merasa lebih nyaman, terbuka, dan terhubung secara emosional dengan orang asing dalam Bot Unsoed Anonymous daripada dengan orang-orang di lingkungan sekitar mereka. Hal ini sejalan dengan Asharudin (2023) produk simulasi era digital dirasakan lebih ideal daripada realitas aslinya. Beberapa pengguna juga menyebutkan bahwa mereka menggunakan bot ini hampir setiap hari. Selain itu, pengguna menyebutkan bahwa mereka ketergantungan akan kehadiran bot ini dan merasa kehilangan ketika bot ini tidak eksis lagi. Ketergantungan akan produk realitas buatan menjadikan landasan realitas menjadi kabur (Babtista, 2023). Fenomena ini menunjukkan bahwa representasi tidak hanya menggantikan realitas, tetapi telah menjadi realitas itu sendiri. Hal ini sejalan dengan pemikiran Baudrillard (1994) hiperrealitas bukan lagi membahas soal peniruan, tetapi menggantikan tanda dari yang nyata menjadi nyata. Hubungan-hubungan tersebut tidak lagi dipandang sebagai pelarian dari realitas asli, tetapi sebagai bentuk utama dalam menjalin kedekatan sosial. Bot Unsoed Anonymous mampu memberikan kepuasan emosional yang lebih tinggi, tanpa beban sosial, ekspektasi identitas, dan risiko interaksi langsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian Maheswari (2023) yang menyatakan bahwa interaksi pada realitas buatan dirasakan lebih nyata, autentik, dan memuaskan secara

emosional daripada interaksi langsung di dunia nyata.

Temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa pengguna Bot Unsoed Anonymous berada dalam ruang hiperrealitas yang bergerak dari simulasi menuju simulakra. Pengguna bot sebagai media pencarian jodoh bukan hanya representasi alternatif dari interaksi nyata, melainkan telah menjadi ruang baru yang otonom dan menciptakan pengalaman relasional yang bersifat hiperreal. Bot Unsoed Anonymous tidak lagi sekadar media bantu, melainkan menjadi dunia baru yang membentuk pemaknaan akan kedekatan, keintiman, dan pencarian pasangan dalam konteks kehidupan mahasiswa.

KESIMPULAN

Motivasi Mahasiswa Unsoed menggunakan Bot Unsoed Anonymous sebagai media pencarian jodoh dapat dikategorikan menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik berupa rasa penasaran, kenyamanan, keamanan, keinginan menjalin relasi sosial dan mendapatkan dukungan emosional sedangkan motivasi ekstrinsik berupa pengaruh teman dan media sosial. Pola interaksi pada bot ini meliputi tahap pengenalan, kedekatan emosional, validasi identitas, pertemuan langsung, dan hasil hubungan akhir. Anonimitas memiliki dampak positif dan negatif dalam memengaruhi interaksi pengguna. Dampak positif berupa menyediakan ruang bebas untuk mengekspresikan diri dan ruang tanpa identitas sedangkan dampak negatif berupa rawan pelecehan seksual, *ghosting*, pemalsuan identitas, dan perselingkuhan. Temuan ini menunjukkan bahwa Bot Unsoed Anonymous telah menjadi wadah baru yang memengaruhi dinamika interaksi sosial di kalangan Mahasiswa Unsoed.

Penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa Unsoed yang menggunakan Bot Unsoed Anonymous sebagai media pencarian jodoh berada pada tahapan hiperrealitas dalam kerangka teori Jean Baudrillard. Mereka memulai dari tahap simulasi, ketika identitas digital yang dibentuk masih merepresentasikan diri nyata. Kemudian, menuju simulakra ketika persona yang ditampilkan merupakan konstruksi citra yang tidak lagi mengacu pada realitas aktual. Bot ini menjadi ruang baru yang tidak hanya meniru, tetapi melampaui realitas sosial konvensional, menciptakan relasi emosional yang dianggap lebih autentik dan memuaskan dibandingkan interaksi nyata. Hal ini memperlihatkan bagaimana media digital dapat menjadi dunia otonom tempat mahasiswa memaknai kedekatan, keintiman, dan pencarian pasangan.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada ruang lingkup informan yang hanya berasal dari 12 fakultas dan 1 universitas, sehingga temuan yang dihasilkan belum dapat sepenuhnya digeneralisasi ke konteks kampus lain yang mungkin memiliki pola dan pemahaman interaksi berbeda. Selain itu, pendekatan fenomenologi yang digunakan juga membawa risiko bias interpretasi dari pihak peneliti. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki kekuatan dalam menggambarkan secara mendalam dinamika relasi sosial yang terbentuk dalam ruang digital anonim dari sudut pandang teori hiperrealitas. Temuan ini tidak hanya memberikan contoh konkrit dari simulasi dan simulakra yang tumbuh dalam ruang realitas buatan "anonim" sesuai dengan pemikiran Baudrillard, tetapi juga dapat menjadi titik awal bagi riset lanjutan yang mengeksplorasi dampak jangka panjang dari pola interaksi anonim terhadap pembentukan identitas, relasi sosial, dan pola hubungan romantis di kalangan

generasi digital. Lebih jauh, penelitian selanjutnya juga dapat memperluas fokus dengan menjadikan peran gender dalam pola komunikasi bot atau perbandingannya dengan platform nonanonim sebagai tema kajian. Secara praktis, temuan ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pengembang bot maupun pihak universitas dalam merumuskan kebijakan terkait, seperti penerapan mekanisme verifikasi identitas atau penguatan edukasi literasi digital guna meminimalkan risiko penyalahgunaan anonimitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, F. D. (2024). Fenomena Pelecehan Seksual Virtual Pada Mahasiswa Surabaya di Media Sosial Telegram Bot Anonymus Chat. *Jurnal PUBLIQUE*, 5(1), 25–42. <https://doi.org/10.15642/publique.2024.5.1.26-42>
- Anffani, Y. A., & Aji, G. G. (2022). Meaning and Motivation of Virtual Blind Date Participants in Virtual Communication Room@ Virtualblinddate. *The Commercium*, 5(3), 313–322. <https://doi.org/10.26740/tc.v5i3.49054>
- Asharudin, R. (2023). Analisis Pemikiran Jean Baudrillard tentang Simulasi dan Realitas dalam Konteks Era Digital. In Gunung Djati Conference Series (Vol. 24, pp. 905–921).
- Azka, F., Firdaus, D. F., & Kurniadewi, E. (2018). Kecemasan sosial dan ketergantungan media sosial pada mahasiswa. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 201–210. <https://doi.org/10.15575/psy.v5i2.3315>
- Azwar, A. (2025). Membangkitkan Kembali Fitrah Keayahan dalam Perspektif Islam: Jalan Efektif Mencegah Perselingkuhan: Reawakening Fatherhood in Islamic Perspective: An Effective Way to Prevent Infidelity. *DIRASAH: Jurnal Kajian Islam*, 2(1), 23–39.
- Azzizah, A. N. (2020). Friends With Benefit: Agensi Seksual Kaum Muda Dalam Kontestasi Nilai Dan Norma. Universitas Indonesia.
- Babtista, T. R. (2023). Augmented Reality dalam Budaya Kontemporer Perspektif Simulakra dan Hiperreality Jean Baudrillard.

- Biokultur*, 12(2).
<https://doi.org/10.20473/bks.v12i2.52433>
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation* (Sheila Faria Glazer, Penerjemah). Michigan: The University of Michigan Press.
- Choeroumamah, C., Zaujah, M., & Muji, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Anonymous Chat Pada Aplikasi Telegram Sebagai Sarana Komunikasi Mencari Jodoh. *Merdeka Indonesia Jurnal International*, 4(1), 40-50.
<https://doi.org/10.5555/miji.v4i1.109>
- Creswell, J. W. (2023). *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset. Edisi Ke-3. Edisi Indonesia*, Cetakan II. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Erwin, E., Subagja, A. D., Masliardi, A., Hansopaheluwakan, S., Kurniawan, S. D., Darmanto, E. B., & Muksin, N. N. (2023). *Bisnis Digital: Strategi dan Teknik Pemasaran Terkini*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Fajriah, T., & Ningsih, E. R. (2024). Pengaruh Teknologi Komunikasi Terhadap Interaksi Sosial Di Era Digital. *Merdeka Indonesia Jurnal International*, 4(1), 149-158.
<https://doi.org/10.5555/miji.v4i1.99>
- Handayani, R., & Surya, E. P. A. (2024). Transformasi Sosial Di Era Digital: Pengaruh Teman Sebaya Dan Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Ekonomika Dan Bisnis (JEBS)*, 4(5), 1373-1377.
<https://doi.org/10.47233/jebs.v4i5.2085>
- Harahap, H. R., Turmuzi, A., Manik, C. R., Valentina, A., Hafiz, M., & Purba, D. Z. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Interaksi Sosial dikalangan Mahasiswa. *Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sosial dan Kebudayaan*, 15(1), 24-33.
<https://doi.org/10.32505/hikmah.v15i1.8900>
- Hasan, K., Utami, A., Izzah, N., & Ramadhan, S. C. (2023). Komunikasi Di Era Digital: Analisis Media Konvensional Vs New Media Pada Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Malikussaleh Angkatan 2021. *Jurnal Komunikasi Pemberdayaan*, 2(1), 56-63. <https://doi.org/10.47431/jkp.v2i1.302>
- Kumalasari, D., Kamila, I. F., & Salsabila, N. R. (2024). Peran Simulakra dalam Pembentukan Realitas: Konstruksi Dunia Permainan Roleplaying dan Dampaknya terhadap Identitas Individu. *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 299-307.
<https://doi.org/10.57250/ajsh.v4i1.386>
- Maharani, A. P., Widiyanarti, T., Meilina, A., Lestari, D. A., & Aidilia, Z. (2024). Kebudayaan Gen Z: Kekuatan Kreativitas di Era Digital. *Indonesian Culture and Religion Issues*, 2(1), 10.
<https://doi.org/10.47134/diksima.v2i1.120>
- Maheswari, A. T. P., Parahita, B. N., & Purwanto, D. (2023). Hiperrealitas Pada Media Sosial Instagram Dalam Merepresentasikan Relasi Sosial Pertemanan Generasi Z. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO : Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi*, 8(3), 398-415.
<https://doi.org/10.52423/ikho.v8i3.84>
- Monica, V., & Rosari, R. B. (2019). Penggunaan Media Sosial Pada Mahasiswa Universitas Kristen Petra Surabaya. *Scriptura*, 9(2), 71-81.
<https://doi.org/10.9744/scriptura.9.2.71-81>
- Ningtyas, C. S. (2018). Kehidupan "Ideal" Di Ruang Siber Dalam Novel Kerumunan Terakhir. *Kandai*, 14(1), 131-148.
- Nisaulfitri, N. D., & Alamiyah, S. S. (2023). Komunikasi Hyperpersonal dalam Chatting Anonim Pengguna Bot Anonymous Chat di Telegram. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8654-8662.
<https://doi.org/10.54371/jlip.v6i11.3182>
- Nurmansyah, F. (2021). Hiperrealitas pada Media Sosial Pengguna Instagram di Kalangan Mahasiswa. *Ad-Dariyah: Jurnal Dialektika, Sosial Dan Budaya*, 2(2), 1-15.
<https://doi.org/10.55623/ad.v2i2.79>
- Pasha, T. N. (2023). Analisis Motivasi Penggunaan Maum Sebagai Aplikasi Berbasis Random And Anonym Voice Calls. Disertasi. Universitas Hasanuddin.
- Pragholapati, A., & Ulfitri, W. (2019). Gambaran Mekanisme Coping pada Mahasiswa Program Studi Sarjana Keperawatan Tingkat IV yang Sedang Menghadapi Tugas Akhir di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan X Bandung. *Humanitas (Jurnal Psikologi)*, 3(2), 115-126.
<https://doi.org/10.28932/humanitas.v3i2.2169>
- Ridhawati, F., & Setiawan, R. (2024). Persepsi Mahasiswa UNTIRTA terhadap Media Sosial Telegram Melalui Fitur Bot Anonymous. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 4345-4357.

<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.12962>

Rismayanti, R., Rayhan, M. A., Adzim, Q. E., & Fatihah, L. L. A. (2023). Pengaruh Motivasi Instrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(1), 251–261. <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i2.742>

Rozi, M. F. (2021). *Menelusuri Aktivitas Muda-Mudi Pelaku Chat Anon lewat Chatbot Telegram*. Mojok

Salsabila, W. K. (2024). Virtual Relationship in Moba-Based Game: Hyperreality of Intimacy Behind Anonymity in Mobile Legends Players. *MOZAIK HUMANIORA*, 24(2), 225–242. <https://doi.org/10.20473/mozaik.v24i2.60292>

St Syahrah, I., Mustadjar, M., & Agustang, A. (2020). Pergeseran Pola Interaksi Sosial (Studi Pada Masyarakat Banggae Kabupaten Majene). *Phinisi Integr. Rev*, 3(2), 138–149. <https://doi.org/10.26058/pir.v3i2.14393>

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sultan, M. I. (2020). Efektifitas Penggunaan Fitur Instagram Dalam Meningkatkan Pertemanan Remaja SMA Negeri 1 Maros di Era Digital. *Avant Garde: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(2), 178–190. <https://doi.org/10.36080/ag.v8i2.1135>

We Are Social. (2025). Digital 2025: Top Social Platform in 2025. Diunduh di <https://wearesocial.com/id/blog/2025/02/digital-2025-tanggal-25-juni-2025>

Wibisono, D. (2020). Pengaruh penggunaan instagram terhadap eksistensi diri remaja (studi pada mahasiswa di lingkungan fisip unila). *SOSIOLOGI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Sosial Dan Budaya*, 22(2), 145–164. <https://doi.org/10.23960/sosiologi.v22i2.65>