

BAB I

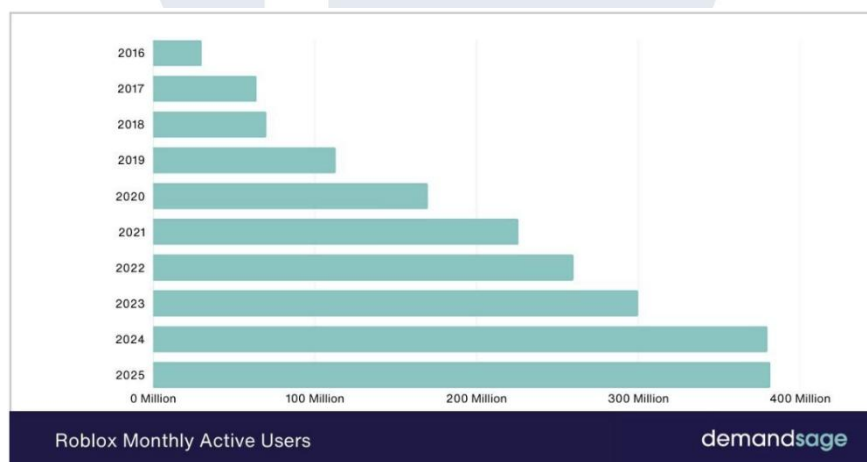
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara individu berkomunikasi, membangun hubungan sosial, dan membentuk identitas melalui berbagai ruang virtual. Salah satu perubahan tersebut tampak pada berkembangnya permainan daring (online game) yang kini tidak lagi berfungsi sekadar sebagai media hiburan, melainkan juga sebagai ruang sosial virtual. Berbagai fitur komunikasi, seperti chat, voice chat, dan aktivitas bermain bersama, memungkinkan pengguna berinteraksi, membangun relasi, serta mengekspresikan dirinya di lingkungan digital. Bagi Generasi Z (Gen Z) yang tumbuh sebagai *digital natives*, ruang virtual telah menjadi bagian dari kehidupan sosial sehari-hari sehingga proses pembentukan identitas tidak lagi hanya berlangsung di dunia nyata, tetapi juga di ruang digital. Dalam ruang virtual tersebut, individu tidak hanya berinteraksi dengan pengguna lain, tetapi juga membangun identitas virtual sebagai bentuk representasi diri yang digunakan untuk dikenali, berkomunikasi, dan menjalin hubungan sosial. Identitas virtual bersifat dinamis karena individu dapat membentuk dan menampilkan citra dirinya sesuai dengan konteks interaksi yang dihadapi. Avatar menjadi representasi visual dari identitas virtual yang memungkinkan individu menampilkan karakter, preferensi, serta citra diri tertentu yang ingin dikenali oleh pengguna lain sekaligus memperoleh pengakuan sosial dalam ruang virtual (Zimmermann et al., 2022). Avatar juga berfungsi sebagai media komunikasi yang merepresentasikan identitas individu di ruang virtual. Oleh karena itu, pembentukan identitas virtual merupakan proses komunikasi dan negosiasi identitas yang berlangsung melalui interaksi sosial di ruang virtual. Kondisi ini menjadikan permainan daring sebagai konteks yang relevan untuk memahami bagaimana identitas virtual dibentuk, ditampilkan dan dimaknai oleh individu dalam interaksinya dengan pengguna lain (Rosana & Fauzi, 2024). Namun demikian, kebebasan berekspresi melalui avatar ini tidak serta-merta menjamin bahwa identitas yang ditampilkan individu akan dimaknai sama oleh komunitas yang berinteraksi dengannya, sehingga muncul persoalan mengenai

bagaimana identitas virtual dinegosiasikan antara representasi diri dan interpretasi sosial dalam ruang virtual.

Salah satu platform permainan daring yang menunjukkan dinamika pembentukan identitas virtual tersebut adalah Roblox. Berbeda dengan permainan daring pada umumnya, Roblox dikembangkan sebagai platform yang menggabungkan aktivitas bermain, interaksi sosial, dan kreativitas pengguna dalam satu ruang virtual. Melalui fitur chat, voice chat, permainan kolaboratif, serta jutaan experience yang dibuat oleh komunitas, Roblox memberikan kesempatan bagi pemain untuk berkomunikasi, membangun relasi, dan menampilkan identitasnya melalui avatar. Tingginya tingkat kustomisasi avatar menjadikan Roblox sebagai salah satu platform yang relevan untuk mengkaji pembentukan identitas virtual di kalangan Generasi Z.



Gambar 1. 1 Roblox Monthly Active Users (MAU)

Sumber: Singh (2026)

Hingga tahun 2025, Roblox memiliki lebih dari 381,8 juta pengguna aktif bulanan, dengan mayoritas penggunanya berasal dari kalangan anak-anak dan Generasi Z (Singh, 2026). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa Roblox telah berkembang menjadi ruang sosial digital tempat pemain membangun identitas sekaligus menjalin interaksi dengan pengguna lain.

Meskipun Roblox memberikan kebebasan kepada pemain untuk mengkustomisasi avatar sesuai identitas yang ingin ditampilkan, identitas tersebut

tidak sepenuhnya dimaknai sesuai dengan maksud pemain. Dalam interaksi sosial, avatar memperoleh berbagai interpretasi, pelabelan, dan penilaian dari komunitas sehingga identitas virtual terbentuk melalui proses negosiasi antara representasi diri dan makna yang diberikan oleh orang lain. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembentukan identitas virtual bukan hanya bergantung pada keputusan individu, tetapi juga dipengaruhi oleh proses komunikasi yang berlangsung dalam komunitas virtual.



Gambar 1. 2 Avatar-avatar Roblox
Sumber: Roblox.com (2025)

Dalam praktiknya, komunitas pemain secara aktif memberikan makna terhadap penampilan avatar yang digunakan pemain lain. Di Indonesia, misalnya, muncul berbagai label seperti "avatar salon", "avatar Zepeto", maupun "avatar kecil" yang digunakan untuk mengelompokkan pemain berdasarkan tampilan avatarnya. Label-label tersebut tidak sekadar menjadi istilah populer dalam komunitas, tetapi juga menunjukkan bahwa avatar telah berkembang menjadi simbol sosial yang memengaruhi cara pemain dikenali dan dipersepsikan dalam interaksi di ruang virtual.

Selain menjadi media representasi diri, avatar juga berfungsi sebagai alter ego yang memungkinkan individu mengeksplorasi berbagai kemungkinan identitas dalam ruang virtual. Fleksibilitas dalam mengubah penampilan, gaya berpakaian,

maupun karakter memberikan kesempatan bagi pemain untuk menampilkan identitas yang berbeda dari kehidupan nyata sesuai dengan konteks interaksi yang dihadapi. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa avatar dimanfaatkan untuk mengeksplorasi identitas gender, peran sosial, maupun citra diri yang belum tentu dapat diekspresikan di dunia nyata (Fu et al., 2025).



Gambar 1. 3 Interaksi dalam Roblox Menggunakan Fitur Chat Roblox

Sumber: <https://devforum.roblox.com> (2024)

Proses pembentukan identitas virtual di Roblox tidak berlangsung secara individual, tetapi terjadi melalui interaksi sosial antarpemain. Berbagai fitur komunikasi, seperti chat, voice chat, permainan kolaboratif, serta aktivitas roleplay, memungkinkan pemain membangun hubungan sosial yang berkelanjutan. Dalam proses tersebut, avatar menjadi identitas yang pertama kali dikenali oleh pemain lain sehingga membentuk kesan awal (*first impression*) dalam interaksi. Cara pemain berkomunikasi, memilih kelompok pertemanan, hingga memperoleh penerimaan dalam komunitas sering kali dipengaruhi oleh bagaimana avatar tersebut dipersepsikan. Identitas virtual tidak hanya dibentuk melalui keputusan individu dalam mengkustomisasi avatar, tetapi juga melalui proses komunikasi, interpretasi, serta respons sosial yang muncul selama interaksi berlangsung.

Interaksi sosial di Roblox membentuk berbagai hubungan interpersonal, mulai dari aktivitas bermain bersama, pertemanan, hingga hubungan romantis virtual. Melalui komunikasi yang berlangsung secara intensif melalui chat dan voice chat, pemain membangun kedekatan emosional, berbagi pengalaman, dan mengembangkan hubungan berbasis avatar. Penelitian menunjukkan bahwa kedekatan tersebut berkembang melalui proses keterbukaan diri yang dilakukan secara bertahap seiring meningkatnya intensitas komunikasi (Nur Azizah et al., 2024). Dalam proses tersebut, avatar menjadi media komunikasi interpersonal yang merepresentasikan identitas pemain sekaligus mendukung terbentuknya kepercayaan, afeksi, dan validasi sosial dalam ruang virtual.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah membahas avatar sebagai media representasi diri dan sarana eksplorasi identitas dalam berbagai platform digital (Fu et al., 2025; Zimmermann et al., 2022). Penelitian lain juga mengkaji interaksi sosial antarpemain dalam permainan daring sebagai proses komunikasi yang membentuk hubungan interpersonal (Nur Azizah et al., 2024). Meskipun telah memberikan pemahaman mengenai peran avatar maupun interaksi sosial dalam permainan daring, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus menjelaskan bagaimana identitas virtual Generasi Z dibentuk melalui keterkaitan antara penggunaan avatar dan interaksi sosial pada platform Roblox menggunakan perspektif Communication Theory of Identity (CTI).

Berbagai fenomena tersebut menunjukkan bahwa pembentukan identitas virtual pada Roblox merupakan fenomena komunikasi yang melibatkan representasi diri, interpretasi sosial, serta negosiasi makna antarpemain. Fenomena tersebut memperlihatkan bahwa identitas virtual tidak hanya dibangun melalui keputusan individu dalam mengkustomisasi avatar, tetapi juga melalui proses komunikasi yang berlangsung dalam komunitas virtual. Kondisi inilah yang menjadi fokus penelitian untuk memahami bagaimana identitas virtual Generasi Z dibentuk melalui avatar dalam interaksi sosial di Roblox.



Gambar 1. 4 Hasil survei APJII

Sumber: Pratomo et al. (2025)

Kompleksitas tersebut menjadi semakin relevan karena Roblox merupakan salah satu ruang virtual yang banyak digunakan oleh Gen Z untuk berkomunikasi dan membangun hubungan sosial. Berdasarkan data Roblox dan survei APJII tahun 2025, platform ini digunakan oleh jutaan pengguna di berbagai negara, termasuk sekitar 1,33 juta pengguna internet di Indonesia. Besarnya jumlah pengguna menunjukkan bahwa pembentukan identitas virtual melalui avatar telah menjadi bagian dari praktik komunikasi digital Generasi Z. Besarnya jumlah pengguna menunjukkan bahwa proses pembentukan identitas virtual melalui avatar bukan lagi fenomena yang bersifat individual, tetapi telah menjadi bagian dari praktik komunikasi digital yang dialami oleh banyak remaja dan dewasa muda. Oleh karena itu, memahami bagaimana identitas virtual dibentuk melalui interaksi sosial menjadi penting untuk menjelaskan dinamika komunikasi yang berkembang di ruang virtual.

Fenomena ini memperlihatkan bahwa identitas virtual tidak lagi dapat dipahami hanya sebagai representasi diri yang dibangun secara individual. Identitas virtual juga merupakan hasil dari proses komunikasi interpersonal yang melibatkan pertukaran pesan, pembentukan kesan, validasi sosial, hingga negosiasi makna

dengan pengguna lain. Avatar tidak hanya berfungsi sebagai karakter permainan, tetapi juga sebagai medium komunikasi nonverbal yang memengaruhi bagaimana seseorang dikenali, diperlakukan, dan diterima dalam komunitas virtual. Perspektif ini menunjukkan bahwa pembentukan identitas virtual perlu dipahami sebagai proses komunikasi yang berlangsung secara dinamis melalui interaksi sosial antarpemain.

Berbagai fenomena tersebut menunjukkan bahwa pembentukan identitas virtual berlangsung melalui interaksi sosial di ruang virtual. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan Communication Theory of Identity (CTI) sebagai landasan teoritis karena mampu menjelaskan pembentukan identitas sebagai proses komunikasi yang melibatkan individu dan lingkungan sosialnya. Berdasarkan perspektif tersebut, penelitian ini mengkaji bagaimana identitas virtual Generasi Z dibangun, ditampilkan, dan dimaknai melalui avatar dalam interaksi sosial di Roblox.

Roblox merupakan ruang sosial virtual yang memberikan kesempatan bagi Generasi Z untuk membangun, menampilkan, dan memaknai identitasnya melalui avatar dalam interaksi sosial. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa pembentukan identitas virtual merupakan proses komunikasi yang melibatkan representasi diri, interpretasi sosial, serta negosiasi makna antarpemain. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memahami proses pembentukan identitas virtual Generasi Z melalui avatar dalam interaksi sosial di Roblox serta memperkaya kajian ilmu komunikasi, khususnya mengenai identitas digital dan komunikasi interpersonal di ruang virtual.

1.2. Rumusan Masalah

Penelitian ini dilakukan seiring dengan perkembangan Roblox sebagai ruang sosial virtual yang memberikan kebebasan bagi Gen Z untuk membangun dan menampilkan identitas melalui kustomisasi avatar. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan antara identitas yang ingin direpresentasikan pemain melalui avatar

dengan identitas yang dimaknai oleh komunitas, sehingga proses pembentukan identitas virtual tidak dapat dipahami hanya sebagai representasi diri yang dibangun secara individual, melainkan juga sebagai hasil negosiasi makna dalam interaksi sosial. Kesenjangan inilah yang menjadi permasalahan utama penelitian ini, yang selanjutnya dikaji melalui perspektif Communication Theory of Identity (CTI) untuk memahami bagaimana identitas virtual Generasi Z dibangun, ditampilkan, dan dimaknai melalui avatar dalam interaksi sosial di Roblox, termasuk dalam konteks hubungan pertemanan dan romantis virtual antarpemain.

1.3. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana pembentukan identitas virtual Generasi Z melalui avatar dalam interaksi sosial di *game* Roblox?
2. Bagaimana pemaknaan avatar oleh Generasi Z dalam membangun interaksi sosial dan romantis secara virtual?

1.4. Tujuan Penelitian

1. Memahami dan menganalisis pembentukan identitas virtual pada Generasi Z melalui penggunaan avatar dalam interaksi sosial di *game* Roblox, yang berfokus pada kebebasan kustomisasi avatar.
2. Menganalisis pemaknaan avatar oleh Generasi Z sebagai identitas virtual dalam membangun interaksi sosial dan romantis secara virtual.

1.5. Kegunaan Penelitian

Dari penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh manfaat yang baik atau positif secara akademik dan praktis, yaitu:

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan agar dapat berkontribusi pada pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam ranah komunikasi dengan menggunakan identitas virtual. Penelitian ini juga diharapkan, dapat

memperluas pemahaman tentang pembentukan identitas virtual dan interaksi sosial dalam ruang virtual atau digital seperti di *game* Roblox.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan pandangan baru bagi para pemain serta pengembang *game online* Roblox terkait interaksi sosial yang terjadi dalam platform Roblox, dengan adanya avatar sebagai identitas virtual.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran Generasi Z, tentang bagaimana identitas virtual dibentuk dan dipersepsikan. Penelitian ini memberikan pemahaman mengenai dinamika interaksi sosial di Roblox dengan mengungkap proses pembentukan identitas virtual melalui avatar serta pemaknaan yang terbentuk dalam hubungan sosial dan romantis antarpemain. Penelitian ini juga dapat memberikan kesadaran bagi pemain Roblox Generasi Z untuk membangun lingkungan yang lebih inklusif dan empatik di dalam *game*.

1.6. Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan secara demografis, karena hanya berfokus pada pemain Generasi Z saja, dalam membatasi cakupan subjek. Serta, penelitian ini secara spesifik hanya mengkaji interaksi sosial pemain Roblox yang menggunakan identitas virtual yaitu avatar dalam *game*, sehingga temuan yang diperoleh tidak dapat digeneralisasikan secara luas untuk *game online* lainnya.