

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penjelasan mengenai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya untuk menjadi acuan dalam melakukan penelitian. Hal ini digunakan untuk mengidentifikasi perkembangan kajian mengenai pembentukan identitas virtual, representasi diri, dan interaksi sosial dalam ruang digital. Kajian tersebut menjadi dasar dalam menemukan persamaan, perbedaan, serta research gap yang melandasi penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian terdahulu yang dipilih merupakan penelitian yang relevan dengan topik pembentukan identitas virtual melalui avatar dalam interaksi sosial di Roblox. Penelitian terdahulu tidak harus memuat judul atau teori yang sama, tetapi memuat keterkaitan dalam penelitian yang akan dilakukan. Penelitian terdahulu menjadi sumber untuk menganalisis topik terkait penelitian yang akan dilakukan, yaitu identitas digital yang terbentuk dalam dunia digital. Tujuannya untuk mengidentifikasi perbedaan, kesamaan, serta celah (*gap*) penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang akan dilakukan agar memiliki unsur kebaruan.

2.1.1 Pembentukan Identitas dan Representasi Diri dalam Ruang Virtual

Kajian mengenai identitas virtual dan representasi diri menunjukkan bahwa ruang digital memungkinkan individu membentuk identitas yang fleksibel dan dinamis. Wulandari et al. (2025) dan Fu et al. (2025) memiliki fokus penelitian tentang bagaimana avatar dalam game dapat menjadi medium utama dalam proses *self-representation* maupun pembentukan *alter ego*.

Temuan seperti *wardrobe effect* Fu et al. (2025) menegaskan bahwa identitas virtual tidak bersifat tunggal, melainkan dapat berlapis dan selektif. Sementara itu, Salsabila & Nur (2025) serta Lainsyamputty (2021) memperluas pemahaman tersebut dengan menunjukkan bahwa identitas virtual dibentuk melalui proses presentasi dan pengelolaan citra diri di media sosial. Dalam praktik roleplay, individu menggunakan identitas artis K-Pop yang diperankan

untuk menampilkan citra tertentu serta membangun interaksi dan relasi interpersonal dengan roleplayer lain.. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terkait representasi diri dan pembentukan identitas di ruang virtual ini masih melihat identitas sebagai konstruksi individual dan tidak mengaitkannya secara mendalam dengan dinamika interaksi sosial yang terjadi dalam platform game roblox.

Dalam Salsabila & Nur (2025) merujuk pada konsep Sherry Turkle terkait identitas virtual yang fleksibel dan dapat dimodifikasi, Sementara itu, Lainsyamputty (2021) menggunakan teori interaksionisme simbolik untuk menjelaskan bahwa identitas roleplayer dibentuk dan dimaknai melalui proses interaksi dengan pengguna lain di Twitter. Dalam penelitian Fu et al. (2025) yang membahas terkait peran platform seperti Roblox dan Minecraft sebagai ekosistem sosial kreatif bagi generasi muda untuk mengeksplorasi identitas mereka melalui kustomisasi avatar, temuan ini dikaitkan dengan *self-discrepancy theory* untuk menjelaskan perbedaan antara diri yang sebenarnya (*actual self*) dan diri ideal (*ideal self*) dalam kustomisasi avatar. Selain itu, Wulandari et al. (2025) juga menyinggung konsep *affinity space* di mana identitas dapat terbentuk melalui partisipasi aktif dan kolaborasi dalam komunitas minat yang sama.

Hasil penelitian dari sumber-sumber ini menunjukkan bahwa ruang virtual memberikan keleluasaan bagi individu untuk membangun representasi diri melalui avatar maupun identitas digital. Avatar digunakan sebagai media ekspresi, eksplorasi identitas, serta pembentukan citra diri sesuai dengan tujuan komunikasi pengguna. Temuan terkait individu yang sering menampilkan versi diri yang telah dikurasi demi mendapatkan validasi. Serta, mengidentifikasi fenomena *wardrobe effect*, di mana anak-anak mengumpulkan banyak avatar tetapi hanya menggunakan satu avatar favoritnya secara konsisten, serta menemukan bahwa motivasi mereka mencakup eksperimen identitas *alter ego*. Avatar di Roblox juga dapat memperkuat rasa percaya diri, tetapi dapat meningkatkan risiko pengalaman negatif seperti perundungan daring. Hal ini berkaitan juga dengan aktivitas *roleplay* yang menjadi media pemenuhan hasrat

fanatisme dan kebebasan berekspresi bagi para penggemar, meskipun identitas virtual cenderung lemah dan mudah berubah.

2.1.2 Interaksi Sosial dalam Game Roblox

Penelitian mengenai interaksi sosial dalam game Roblox yang dibahas oleh Pramudyani & Rahma (2024) serta Marini & Salas (2023) menunjukkan bahwa fitur komunikasi seperti chat dan voice chat mampu membangun hubungan sosial, memperluas jaringan, serta mendorong kolaborasi antar pemain.

Dalam perspektif Computer Mediated Communication (CMC), interaksi ini dinilai cukup efektif dalam menciptakan keterikatan sosial. Namun, penelitian dalam kelompok ini cenderung berhenti pada analisis efektivitas komunikasi dan belum menggali lebih jauh terkait bagaimana interaksi tersebut berkontribusi terhadap pembentukan identitas virtual pemain. Dengan kata lain, identitas diposisikan sebagai latar belakang, bukan sebagai hasil dari proses interaksi tersebut.

Teori dan konsep yang digunakan dalam kedua jurnal ini saling melengkapi dalam menganalisis fenomena dalam ruang virtual ini. Berdasarkan konsep dasar komunikasi virtual menurut Werner J. Severin dan James W. Tankard, serta mencakup teori *hyper reality* dan *hyper personality* untuk menjelaskan pengalaman pengguna di ruang virtual. Penekanan pada konsep interaksi sosial dan membedakan pola interaksi menjadi dua bentuk yaitu, interaksi dua arah (pesan pribadi/DM) dan interaksi multi arah (diskusi atau pesan publik).

Kedua artikel ini menunjukkan bahwa Roblox merupakan sarana komunikasi dan sosialisasi virtual yang efektif bagi penggunanya. (Marini & Salas (2023) fokus pada peran fitur voice chat dalam memudahkan pertukaran pesan tanpa batasan ruang dan waktu, serta mengidentifikasi tipe pemain seperti *achievers*, *explorers*, dan *socializers*. Sementara, Pramudyani & Rahma (2024) memperkuat temuan ini dengan data bahwa Roblox membantu meningkatkan keterampilan sosial (72%) dan kerja sama tim (90%). Meskipun interaksi virtual di Roblox dianggap sangat menyenangkan dan mampu membangun persahabatan yang intens, penelitian ini juga mencatat bahwa sebagian besar responden (58%) tetap menganggap interaksi di dunia nyata lebih bermakna

karena adanya kehadiran fisik dan kedalaman emosional yang sulit digantikan sepenuhnya oleh teknologi.

2.1.3 Risiko dan Dampak Negatif Ruang Virtual

Penelitian oleh Ramawan & Zaky (2025) serta Nugraha et al. (2024) menganalisis dinamika interaksi sosial masyarakat Indonesia di era digital, dengan fokus utama pada kejahatan siber dan pembentukan identitas. Dengan membedah fenomena *cyber child grooming* pada platform Roblox, di mana predator memanfaatkan fitur obrolan dan mata uang virtual untuk memanipulasi anak-anak. Pada penelitian oleh Nugraha et al. (2024) memberikan tinjauan yang lebih luas mengenai dampak media sosial terhadap perilaku sosial dan pencitraan diri remaja. Meskipun teknologi mempermudah komunikasi dan kesadaran sosial, risiko kecanduan, perundungan siber, hingga pemalsuan identitas juga dapat terjadi.

Melalui *Routine Activity Theory*, penelitian Ramawan & Zaky, (2025) menganalisis bagaimana lemahnya literasi digital dan kurangnya pengawasan orang tua menciptakan celah bagi eksploitasi seksual. Sementara, Nugraha et al. (2024) menggunakan konsep interaksi sosial dan identitas diri, serta mengelompokkan berbagai jenis sosial media seperti blog, situs jejaring sosial, hingga dunia virtual sebagai alat komunikasi yang mendefinisikan ulang hubungan antarindividu.

Kedua penelitian ini menegaskan bahwa fleksibilitas identitas virtual tidak hanya membuka ruang ekspresi, tetapi juga memungkinkan terjadinya manipulasi identitas. Namun, fokus penelitian ini lebih menekankan pada aspek risiko dan perlindungan, sehingga belum mengkaji bagaimana penyimpangan tersebut berkaitan dengan proses konstruksi identitas virtual. Kejahatan yang terjadi dengan target rentan (anak-anak dengan literasi digital rendah), pelaku semakin termotivasi untuk melakukan kejahatan siber, serta kurangnya pengawasan dari orang tua juga menjadi salah satu penyebab pelaku melakukan kejahatan *child grooming*. Penggunaan media sosial juga memiliki dampak positif seperti kemudahan komunikasi tanpa batasan geografis, pembentukan komunitas baru, serta peningkatan kesadaran sosial melalui penyebaran

informasi yang cepat. Namun risiko seperti kecanduan, *cyberbullying*, pencurian privasi, serta munculnya fenomena perbandingan sosial dapat memicu gangguan kesehatan mental. Teknologi digital menawarkan kemudahan komunikasi dan ekspresi, tetapi terdapat kerentanan sosial dan keamanan yang besar jika tidak dilakukan dengan literasi dan pengawasan yang memadai. Kebijakan platform juga harus lebih tegas untuk memitigasi risiko seperti eksploitasi anak dan penyebaran berita hoaks demi menciptakan lingkungan digital yang lebih sehat bagi masyarakat. Temuan tersebut menunjukkan bahwa fleksibilitas identitas virtual tidak hanya membuka ruang ekspresi, tetapi juga menghadirkan berbagai risiko penyalahgunaan identitas dalam ruang digital. Namun penelitian tersebut belum mengkaji proses pembentukan identitas virtual melalui interaksi sosial antarpengguna.



Tabel 2. 1 Ringkasan Penelitian Terdahulu

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Fokus Penelitian	Teori/Konsep	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Analisis Kejahatan Siber (<i>Cyber Child Grooming</i>) Pada <i>Game Online</i> Roblox	Ramawan & Zaky, 2025, <i>INNOVATIVE: Journal Of Science Research</i>	Bagaimana dinamika interaksi sosial yang terjadi dalam game Roblox sehingga memungkinkan munculnya potensi kejahatan siber eksploitasi seksual terhadap anak-anak.	Routine Activity Theory, yang menyoroti peran fitur komunikasi seperti chat, voice chat, dan mata uang virtual (Robux) dalam membentuk relasi manipulatif antara pelaku dan korban.	Metode kualitatif deskriptif dengan teknik analisis interaksi pengguna dan wawancara.	Fitur komunikasi di Roblox dimanfaatkan pelaku untuk membangun kedekatan emosional dengan para korban. Sehingga anak-anak dengan literasi digital rendah dan kurang pengawasan dalam ruang digital dari orang tua menjadi target yang rentan.
2	Peran Roblox dalam Pembentukan Identitas Generasi Muda: Sebuah Tinjauan Literatur	Wulandari, et al., 2025, <i>INTERACTION: Communication Studies Journal</i>	Menganalisis peran Roblox sebagai platform permainan <i>online</i> sekaligus ekosistem sosial kreatif dalam membentuk identitas generasi muda dengan melihat dimensi psikologis, sosial, kultural, edukasional, dan etis.	Tidak merujuk pada satu teori tunggal, tetapi menggunakan kerangka konseptual dari literatur yang berkaitan dengan teori identitas, metaverse, avatar, komunikasi digital, dan teori identitas remaja.	Metode studi literatur sistematis dengan pendekatan PRISMA (<i>Preferred reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses</i>). Dari 10 studi terkait Roblox atau platform <i>game</i> serupa dalam konteks identitas generasi muda dengan menggunakan <i>thematic analysis</i> .	Roblox memfasilitasi pemainnya untuk mengeksplorasi atau bereksperimen terkait identitas digital mereka melalui kustomisasi avatar, interaksi sosial dalam <i>game</i> , serta kolaborasi kreatif dalam permainan. Hal ini dapat meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan komunikasi pemainnya, tetapi juga dapat menyebabkan adanya perundungan secara <i>online</i> , adanya paparan konten yang berbahaya, hingga munculnya banyak identitas yang tidak konsisten.

3	<i>The Impact of Social Media on Social Interaction and Self-Identity in Indonesian Society</i>	Nugraha, Kurnia, Putra, 2024, <i>Journal of Social Research</i>	Mengidentifikasi dampak positif dan negatif media sosial terhadap interaksi sosial dan pembentukan identitas terhadap masyarakat Indonesia.	Tidak merujuk pada satu teori utama, tetapi menjelaskan dengan konsep interaksi sosial, identitas diri, serta literatur mengenai media baru, komunikasi, dan psikologi sosial.	Metode kualitatif dengan teknik studi literatur yang kemudian dianalisis dalam tiga tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.	Media sosial terbukti membawa perubahan signifikan dalam melakukan interaksi sosial, identitas dalam dunia digital juga menjadi salah satu pengaruhnya. Terdapat dampak positif dan negatif dari hal ini, positifnya media sosial dapat memperluas jaringan sosial, mengembangkan identitas diri, membangun komunitas, serta memberi ruang untuk mengekspresikan diri. Tetapi, dampak negatifnya dapat menimbulkan adiksi, mengurangi interaksi secara langsung, <i>cyberbullying</i> , pencurian data pribadi, serta penyebaran informasi palsu.
4	<i>Understanding Children's Avatar Making in Social Online Games</i>	Fu, 2025, Association for Computing Machinery (ACM)	Bagaimana avatar digunakan untuk merepresentasikan diri dan mengeksplor identitas, serta berinteraksi dalam permainan. Meneliti motivasi anak-anak usia 8-13 tahun dalam membuat dan mengustomisasi avatar di <i>game</i> sosial online seperti Roblox, Minecraft, dan Fortnite.	Tidak memakai teori tunggal, tetapi menjelaskan berdasarkan konsep pembentukan identitas digital, self-discrepancy theory, proteus effect, serta consumer culture theory.	Metode kualitatif deskriptif dengan wawancara dan observasi <i>gameplay</i> .	Motivasi anak-anak membuat avatar meliputi <i>self representation</i> , <i>alter ego</i> , koneksi sosial seperti meniru teman atau tren, serta mendapat keuntungan dalam permainan untuk berkamuflase. Ditemukan juga "wardrobe effect" dimana mereka mengoleksi banyak avatar/skin tetapi hanya memakai satu avatar favorit mereka secara konsisten. Adanya pengaruh monetisasi seperti Robux dalam Roblox dan budaya populer juga memengaruhi pembentukan kustomisasi avatar.

5	<i>Virtual Socialization Through Online Game: Social Interaction in Roblox</i>	Pramudyani & Rahma, 2024, <i>Journal of Digital Communication and Society</i>	Bagaimana bentuk interaksi sosial yang terjadi di Roblox sebagai ruang virtual, serta bagaimana permainan ini berfungsi sebagai media sosialisasi bagi penggunaannya, khususnya remaja.	Computer Mediated Communication (CMC), untuk menganalisis bagaimana komunikasi melalui media digital membentuk pola interaksi sosial di Roblox.	Metode kualitatif deskriptif dengan teknik wawancara dan observasi	Roblox menjadi media yang efektif untuk membangun relasi sosial serta memperluas jaringan pertemanan. Dengan ruang virtual yang diberikan untuk berkolaborasi, interaksi yang terjalin tidak hanya sebatas hiburan, tetapi juga menciptakan pengalaman kerja sama, kreativitas, dan solid di dunia digital. Namun, dibalik semua itu, tetap ada potensi hambatan berupa kesalahpahaman komunikasi akibat komunikasi yang dilakukan melalui media digital.
6	<i>Metaverse Virtual Communication Through Roblox Games For Teenagers</i>	Marini & Salas, 2023, <i>International Journal of Progressive Science and Technologies (IJPSAT)</i>	Bagaimana remaja menggunakan Roblox sebagai media komunikasi virtual dalam konteks metaverse, menekankan pada interaksi yang terbentuk melalui fitur voice chat.	Teori konsep komunikasi virtual dari Werner J. Severin dan James W. Tankard. Menjelaskan proses pengiriman dan penerimaan pesan di ruang siber dengan dukungan konsep <i>hyper reality</i> dan <i>hyper personality</i> dari Baudrillard.	Metode kualitatif deskriptif dengan teknik observasi dan wawancara, serta studi literatur.	Komunikasi virtual di Roblox berlangsung efektif dengan adanya fitur <i>voice chat</i> yang memungkinkan remaja berinteraksi tanpa adanya batasan ruang dan waktu, serta mendorong munculnya ikatan sosial, kreativitas, serta kebersamaan dalam dunia digital.
7	Representasi Diri di Sosial Media: Antara Identitas Nyata dan Identitas Virtual	Salsabila & Nur, 2025, <i>PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora</i>	Bagaimana dinamika representasi diri di media sosial, membedakan identitas nyata dan identitas virtual.	Teori ini mengacu pada literatur identitas digital, performativitas diri, serta tekanan algoritma media sosial.	<i>Metasynthesis Qualitative Research</i> dengan menganalisis tiga puluh (30) artikel ilmiah dari tahun 2015-2025.	Media sosial menjadi tempat strategis dalam pembentukan identitas virtual diri yang dinamis dan performatif. Individu kerap mengkurasi diri demi validasi sosial, tetapi dengan terjadinya

						hal ini, malah memicu krisis identitas dan tekanan psikologis.
8	Konstruksi Identitas dan Relasi Interpersonal oleh Roleplayer Artis K-Pop di Twitter	Lainsyampatty, 2021, KOMUNIKATIF: Jurnal Ilmiah Komunikasi	Bagaimana proses konstruksi identitas serta pembentukan relasi interpersonal oleh roleplayer artis K-Pop di Twitter.	Teori interaksionisme simbolik, yang menjelaskan bahwa identitas dan makna diri dibentuk melalui penggunaan simbol serta interaksi dengan pengguna lain.	Metode kualitatif dengan kuesioner pertanyaan terbuka terhadap 131 responden dan analisis tematik	Roleplayer mempresentasikan identitas artis K-Pop melalui penyampaian informasi faktual mengenai artis dan pembentukan citra diri yang positif. Presentasi identitas tersebut memengaruhi interaksi antarpengguna dan membentuk hubungan interpersonal berupa pertemanan maupun hubungan romantis.

Sumber: Olahan Peneliti, 2026

Berdasarkan penelitian terdahulu, dapat diidentifikasi beberapa *research gap*. Pertama, penelitian mengenai avatar umumnya berfokus pada representasi diri, eksplorasi identitas, atau dampak penggunaan avatar terhadap perilaku pengguna. Kedua, penelitian mengenai Roblox lebih banyak membahas interaksi sosial maupun efektivitas komunikasi melalui fitur-fitur platform. Ketiga, belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana identitas virtual Gen Z dibentuk, ditampilkan, dan dimaknai melalui avatar dalam interaksi sosial di Roblox menggunakan perspektif Communication Theory of Identity (CTI). Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan mengkaji pembentukan identitas virtual Generasi Z melalui avatar dalam interaksi sosial di Roblox menggunakan Communication Theory of Identity (CTI) serta konsep identitas, identitas virtual, interaksi sosial, dan konsep computer mediated communication (CMC), Gen Z sebagai pendukung. Maka, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran nyata tentang bagaimana Gen Z mengekspresikan identitas digital mereka, baik melalui avatar dan interaksi sosial yang terbentuk di Roblox.



2.2 Landasan Teori

2.2.1 Communication Theory of Identity (CTI)

Teori identitas yang dikemukakan oleh Michael Hecht, yang dikenal sebagai *Communication Theory of Identity (CTI)*, merupakan salah satu pendekatan penting dalam kajian komunikasi yang memandang identitas sebagai konstruksi yang bersifat dinamis, kompleks, dan terbentuk melalui proses komunikasi. Dalam perspektif ini, Hecht menegaskan bahwa identitas tidak hanya berada dalam ranak internal individu, tetapi juga diproduksi dan direproduksi melalui interaksi sosial. Hecht & Lu (2014), menyatakan '*identities are formed, enacted, and negotiated in communication*' yang menunjukkan bahwa komunikasi bukan sekedar sarana penyampaian identitas, melainkan merupakan proses utama dalam pembentukan identitas itu sendiri. Identitas dipahami sebagai fenomena multidimensional yang terus berkembang sesuai dengan konteks sosial, relasi, dan pengalaman komunikasi individu.

Menurut Michael Hecht (Littlejohn & Foss, 2011), identitas terdiri dari empat lapisan utama yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan (*multilayer identity*). Keempat lapisan ini menunjukkan bahwa identitas tidak bersifat tunggal, melainkan terbentuk dari berbagai dimensi yang saling berkaitan:

a) *Personal Layer* (lapisan personal)

Lapisan ini merujuk pada konsep diri (*self-concept*), yaitu bagaimana individu memandang dan mendefinisikan diri sendiri. Meskipun bersifat internal, persepsi ini tetap berkaitan erat dengan pengalaman sosial dan interaksi yang dialami individu.

b) *Enacted Layer* (lapisan ekspresi)

Identitas pada lapisan ini diwujudkan melalui komunikasi, baik verbal maupun nonverbal. Hecht menekankan bahwa identitas 'ditampilkan' melalui tindakan, bahasa, dan simbol, sehingga dapat diamati oleh orang lain. Dalam konteks digital, hal ini dapat berupa penggunaan avatar, gaya komunikasi, atau representasi visual lainnya.

c) *Relational Layer* (lapisan relasional)

Lapisan ini menunjukkan bahwa identitas terbentuk melalui hubungan dengan orang lain. Identitas tidak hanya berasal dari persepsi diri, tetapi juga dari bagaimana individu dipersepsikan, diakui, dan diposisikan dalam relasi sosial.

d) *Communal Layer* (lapisan komunal)

Lapisan ini berkaitan dengan identitas sebagai bagian dari kelompok sosial atau budaya. Nilai, norma, dan makna bersama dalam suatu komunitas turut membentuk identitas individu, sehingga identitas juga bersifat kolektif.

Keempat lapisan ini saling berinteraksi dan membentuk suatu sistem identitas yang kompleks. Sehingga, identitas tidak dapat dipahami hanya dari satu dimensi, melainkan harus dilihat secara holistik (menyeluruh).

Adanya *identity gap*, yaitu ketidaksesuaian antara satu lapisan identitas dengan lapisan lainnya. Michael Hecht menjelaskan bahwa perbedaan antara identitas yang dirasakan (*personal*) dan identitas yang ditampilkan (*enacted*), atau antara identitas individu dan pengakuan sosial (*relational*), dapat menimbulkan ketegangan dalam komunikasi (Jung & Hecht, 2004). *Identity gap* tidak hanya bersifat konseptual, tetapi memiliki implikasi nyata seperti munculnya ketidaknyamanan dalam interaksi, kesulitan dalam membangun hubungan sosial, dan menurunnya kepuasan komunikasi. Identitas tidak selalu konsisten, melainkan dapat mengalami konflik antar lapisan yang membuat pengalaman komunikasi individu berbeda-beda. Fleksibilitas dalam ruang digital juga memperbesar kemungkinan terjadinya *identity gap*, di mana individu dapat menampilkan identitas yang berbeda dari identitas personalnya.

Dalam konteks komunikasi digital, CTI menjadi sangat relevan karena ruang digital memungkinkan individu untuk secara aktif mengonstruksi dan menampilkan identitasnya. Identitas tidak hanya berasal dari persepsi internal, tetapi juga dari bagaimana individu mengekspresikan dirinya melalui media digital dan berinteraksi dengan pengguna lain. Menurut Michael Hecht, identitas dalam ruang digital:

a) Dibentuk melalui representasi simbolik (avatar atau profil)

- b) Dinegosiasikan melalui interaksi dengan pengguna lain
- c) Dipengaruhi oleh komunitas virtual yang diikuti individu

Selain itu, Fleksibilitas dalam ruang digital juga memperbesar kemungkinan terjadinya *identity gap*, di mana individu dapat menampilkan identitas yang berbeda dari identitas personalnya. Hal ini menunjukkan bahwa identitas virtual merupakan hasil dari proses komunikasi yang kompleks dan dinamis.

2.3 Landasan Konsep

2.3.1 Identity Gap

Identity gap merupakan konsep dalam Communication Theory of Identity (CTI) yang menjelaskan adanya ketidaksesuaian (*discrepancy*) antara atau di antara lapisan-lapisan identitas individu. Menurut Jung & Hecht (2004), *identity gap* muncul karena identitas tidak selalu hadir secara konsisten dalam setiap situasi komunikasi. Empat lapisan identitas dalam CTI *personal*, *enacted*, *relational*, dan *communal layer* dapat saling beririsan, saling memperkuat, maupun menunjukkan perbedaan, sehingga identitas bersifat dinamis dan terus dinegosiasikan melalui komunikasi.

Secara teoretis *identity gap* dapat terjadi dalam sebelas kemungkinan hubungan antarlapisan identitas (Jung & Hecht, 2004). Namun, penelitian mereka berfokus pada dua bentuk utama, yaitu *personal–enacted identity gap* dan *personal–relational identity gap*. *Personal–enacted identity gap* mengacu pada perbedaan antara identitas yang dipahami individu mengenai dirinya dengan identitas yang dikomunikasikan melalui perilaku atau tindakan. Sementara itu, *personal–relational identity gap* merujuk pada perbedaan antara cara individu memandang dirinya dengan cara individu memandang penilaian orang lain terhadap dirinya. Maka, *identity gap* menunjukkan bahwa identitas bukan merupakan sesuatu yang bersifat tetap, melainkan dapat mengalami ketidaksesuaian antarlapisan sebagai bagian dari proses komunikasi yang berlangsung dalam berbagai konteks sosial.

2.3.2 Identitas

Identitas sudah menjadi salah satu bagian dalam kehidupan manusia, manusia biasanya dikenal melalui identitasnya. Identitas tidak bersifat tunggal, melainkan terdiri dari berbagai dimensi yang saling berkaitan dengan karakteristik unik individu. Identitas terbentuk melalui proses interaksi sosial dan kebutuhan akan pengakuan dari orang lain. Identitas terbentuk dari sumber-sumber historis, biologi, dan geografi dari kerangka kerja yang berwenang dari kolektifitas dan tujuan pribadi dalam hubungan kekuasaan. Manusia biasanya mengetahui identitasnya sendiri dan identitas orang lain walaupun orang yang tidak dikenal, yang dianggap sebagai pengenalan atau interaksi yang terjadi. Identitas seringkali dianggap menjadi bagian atas konsep diri seseorang berdasarkan pengetahuan mereka tentang keanggotaan dalam suatu kelompok bersamaan dengan adanya nilai dan emosional yang signifikan dari keanggotaan tersebut.

Identitas sering dipahami dengan pengertian “satu tubuh, satu identitas” namun, hal ini tidak berlaku dalam dunia virtual, karena dalam dunia virtual dapat terbentuk banyak identitas (Dewi & Larasati, 2023). Identitas individu banyak terbentuk melalui interaksi di media sosial, di mana individu secara aktif mengelola citra diri, membangun afiliasi kelompok, serta membedakan diri dari kelompok lain. Ruang digital memperkuat karakter identitas yang cair sebagaimana dikemukakan Bauman, karena individu dapat membentuk dan menampilkan representasi diri yang berbeda sesuai dengan konteks sosial tempat mereka berinteraksi. Dalam ruang virtual, identitas tidak lagi dipahami sebagai sesuatu yang tetap, melainkan terus dinegosiasikan melalui praktik representasi diri dan interaksi sosial (Merlins, 2024). Identitas seringkali dianggap sebagai ciri atau keadaan seseorang atau jati diri seseorang, sedangkan sosial dianggap sebagai yang berkenaan dengan masyarakat. Maka, identitas sosial dapat diartikan sebagai ciri khas yang dimiliki seseorang atau masyarakat.

2.3.3 Identitas Virtual

Identitas virtual merupakan representasi diri seseorang dalam ruang digital atau virtual. Identitas ini diwujudkan melalui avatar, username, bio dalam media sosial, hingga perilaku saat berinteraksi di *platform online*. Identitas virtual tentu berbeda dengan identitas asli, identitas virtual lebih fleksibel, bisa diubah, dan bisa berbeda dengan identitas asli. Munculnya fenomena komunitas virtual di dunia digital memungkinkan para penggunanya untuk memperluas jaringan serta menunjukkan identitas yang mereka miliki (Dewi & Larasati, 2023)

Setiap individu dalam dunia digital, dapat memiliki banyak identitas, serta perbedaan dengan identitasnya secara nyata. Individu dapat memilih saat membuat akun, apakah akan menggunakan identitas asli atau membuat identitas yang berbeda, semua tergantung pada tujuan pembuatan akun (Dewi & Larasati, 2023). Menurut Wood & Smith (Dewi & Larasati, 2023), identitas sosial dibagi menjadi tiga jenis, yaitu *real-life identity* (menunjukkan identitas asli), *pseudonymity* (identitas asli menjadi palsu karena adanya representasi dalam menunjukkan identitas seseorang), dan anonim (identitas tidak diketahui oleh orang). Dalam proses komunikasi yang dilakukan, identitas dapat berubah ketika pesan komunikasi antar individu berubah, karena tujuan dari identitas adalah membangun komunikasi. Identitas sering dikaitkan dengan kelompok masyarakat yang memiliki karakteristik sama sebagai cara membedakannya dengan kelompok lain, tetapi identitas juga menunjukkan bagaimana seseorang melihat dirinya dan bagaimana pandangan orang lain terhadap seseorang.

2.3.4 Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah kebutuhan setiap manusia dan merupakan sebuah proses sosial. Setiap manusia merupakan makhluk sosial, yang membutuhkan interaksi dengan sesama. Tanpa adanya kontak sosial atau komunikasi sosial, maka tidak akan terjadi interaksi sosial (Irfan & Masyhuri, 2025). Interaksi sosial adalah hubungan yang dinamis, berkaitan dengan perseorangan atau kelompok. Tak jarang orang berkata bahwa hidup akan menjadi lebih sulit bila tidak berinteraksi dengan individu lain. Hal ini adalah dasar dari terjadinya proses

sosial, yaitu interaksi sosial. Interaksi sosial dapat membentuk hubungan antar individu, sehingga terjadi hubungan saling timbal balik. Hal ini merupakan salah satu cara bagi individu untuk memelihara tingkah laku sosial agar tetap dapat berinteraksi dengan individu lain.

Pada zaman dahulu, interaksi sosial yang dilakukan manusia menggunakan cara konvensional seperti saling mengirim surat ke kantor pos atau mengirim pesan melalui merpati. Tetapi, berkembangnya waktu manusia tidak lagi memerlukan banyak waktu dalam mengirim pesan, teknologi yang berkembang secara pesat, mengubah cara berinteraksi sosial dan membawa kita masuk ke dalam era digital, manusia dapat mengirim pesan melalui sms atau *chat* kepada lawan bicaranya sebagai penerima pesan (Irfan & Masyhuri, 2025). Interaksi sosial dapat meningkatkan kuantitas dan kualitas tingkah laku sosial individu, semakin banyak individu melakukan interaksi sosial, maka individu akan semakin matang dalam melakukan interaksi sosial dengan individu lain di situasi sosial apapun (Susilo et al., 2021).

Interaksi sosial merupakan hubungan yang dinamis dengan hubungan antar perorangan, antar kelompok satu dengan kelompok lainnya, ataupun perorangan dengan kelompok. Adanya penjelasan tersebut, membuat interaksi sosial menjadi kunci dari kehidupan sosial, karena tanpa adanya interaksi sosial tidak akan ada kehidupan bersama. Bertemunya individu secara fisik saja, tidak akan menghasilkan suatu kelompok sosial atau pergaulan. Tetapi, apabila orang-orang bekerja sama atau kelompok manusia bekerja sama, saling berbicara, bertengkar, bersaing, dan sebagainya untuk mencapai suatu tujuan bersama, maka hal tersebut dapat disebut sebagai interaksi sosial. Perilaku sosial merupakan respons individu dalam interaksi dengan orang lain yang bersifat dinamis dan berkaitan dengan norma, identitas kelompok, serta konteks sosial termasuk lingkungan digital, sehingga membentuk pola hubungan timbal balik antarindividu. Perilaku sosial akan tercermin dalam pola respons antar individu yang dinyatakan melalui hubungan timbal balik, di mana proses ini melibatkan kontak dan komunikasi sosial yang kini banyak menggunakan media digital (Irfan & Masyhuri, 2025).

Interaksi dalam ruang digital memungkinkan individu untuk membangun dan menampilkan identitas diri yang berbeda melalui teknologi. Dalam lingkungan virtual, individu tidak hanya berkomunikasi, tetapi juga melakukan eksplorasi identitas serta mengelola bagaimana dirinya ingin dipersepsikan oleh orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial di ruang digital bersifat lebih fleksibel, karena teknologi memungkinkan individu membangun hubungan, mengelola kehadiran diri, dan mengalami bentuk keterhubungan sosial yang berbeda dari interaksi tatap muka (Turkle, 2011). Interaksi sosial dalam ruang digital memiliki karakteristik tersendiri, seperti keterhubungan yang luas, visibilitas, serta kemampuan untuk membangun relasi tanpa batasan ruang dan waktu. Dalam konteks ini, interaksi sosial tidak hanya bersifat langsung, tetapi juga didorong oleh bagaimana individu menampilkan dirinya di hadapan orang lain melalui media digital (boyd, 2014).

Tentunya interaksi sosial yang terjadi dalam *game* Roblox, terlebih pada Gen Z, memiliki peran penting dalam membentuk cara mereka mengekspresikan diri di dunia virtual. Interaksi sosial secara virtual ini memungkinkan para penggunanya untuk berkomunikasi, bekerja sama, bahkan berkompetisi dengan pemain Roblox lain dari berbagai belahan dunia. Ditambah dengan adanya avatar sebagai media identitas virtual. Pemain akan mendapatkan kesempatan untuk menampilkan representasi dirinya secara virtual sebagai medium yang merefleksikan bagaimana individu ingin dilihat orang lain.

2.3.5 Computer Mediated Communication (CMC)

Computer Medated Communication (CMC) merupakan komunikasi antarindividu dengan media berbasis komputer dan internet, baik dengan *chat*, *voice call*, *video call*, *forum*, maupun email. CMC dipandang sebagai komunikasi yang minim ekspresi nonverbal, karena memungkinkan individu untuk berinteraksi dalam ruang fisik yang berbeda. Namun, Walther (1992) menjelaskan bahwa CMC dipandang sebagai bagian integral dari komunikasi interpersonal kontemporer, karena media digital menyediakan saluran baru bagi

individu untuk mengekspresikan diri, berhubungan, dan membentuk identitas dalam konteks virtual.

Dalam Roblox, fitur komunikasi yang disediakan *chat*, *voice chat*, serta avatar memungkinkan pemain untuk berkomunikasi dan berinteraksi dalam ruang sosial virtual. Gen Z sebagai individu yang hidup tumbuh bersamaan dengan teknologi, memanfaatkan fitur-fitur ini untuk membentuk identitas virtual mereka dengan mengelola citra diri dalam avatar dan interaksi sosialnya. CMC menjadi ruang penting bagi pembentukan identitas. CMC memberikan landasan konseptual untuk memahami bagaimana interaksi sosial di Roblox memungkinkan Gen Z untuk menampilkan dan membentuk identitas virtual mereka. CMC awalnya dianggap membatasi komunikasi interpersonal karena adanya batasan nonverbal dalam komunikasi ini, tetapi hal tersebut yang menjadi keuntungan dalam CMC karena dapat menampilkan sisi lain penggunaanya secara anonim.

Komunikasi yang dilakukan dengan CMC bergantung pada penggunaanya, pengirim pesan CMC dapat menggambarkan diri mereka dengan cara yang menarik perhatian penerima pesannya. Jika dibandingkan dengan komunikasi antar pribadi secara tatap muka, maka hal ini memiliki perbedaan yang signifikan. Karena, komunikasi antar pribadi secara tatap muka berada di tempat yang sama secara fisik dengan melihat ekspresi wajah atara setuju dan tidak setuju secara langsung (Pratiwi, 2014). Komunikasi secara tatap muka dikatakan mirip dengan CMC apabila komunikasi atau interaksi yang terjadi mendapatkan timbal balik secara cepat dan terjadi penyesuaian pesan secara cepat dari timbal balik tersebut.

2.3.6 Gen Z

Generasi Z merupakan generasi yang lahir setelah Generasi Y, mereka merupakan orang-orang yang lahir pada tahun 1995 hingga 2010. Batas waktu tahun kelahiran Gen Z sebenarnya bervariasi, tetapi kesamaannya ada pada anggapan bahwa Gen Z hidup sebagai kelompok yang bertumbuh dengan kontribusi digital karena pesatnya pertumbuhan teknologi pada era mereka

bertumbuh. Gen Z merupakan generasi yang aktif dalam menggunakan *smartphone* karena hal tersebut sudah menjadi bagian penting bagi hidup mereka (Mustaqimma & Sari, 2021). Gen Z dianggap sebagai *digital natives* karena mereka melekat dalam penggunaan teknologi seperti komputer dan internet. Menurut Rastati (2018), Gen Z memiliki karakteristik untuk selalu terhubung dengan internet, serta membuat dan membagikan konten kepada orang lain, mereka juga sangat aktif dalam media sosial.

Gen Z sering disebut juga sebagai *iGeneration* atau generasi *net* (generasi internet). Internet dan media sosial sudah menjadi makanan sehari-hari bagi Gen Z, karena mereka mulai mengenal internet seiringan dengan usia mereka (Arum et al., 2023). Seiring pertumbuhan mereka, penggunaan internet telah menjadi aktivitas rutin yang membentuk pola pikir, gaya hidup, hingga cara berinteraksi dengan orang lain. Generasi ini memiliki kemampuan *multitasking* yang lebih tinggi dibandingkan generasi sebelumnya, karena terbiasa mengakses berbagai aktivitas secara bersamaan melalui perangkat digital.

Gen Z memiliki ciri khasnya sendiri yang membedakan generasi ini dengan generasi lain. Karakteristik Gen Z didorong oleh latar belakang tempat tinggal, keadaan keluarga, ekonomi, dan pola komunikasinya. Menurut (Stillman & Stillman, 2018) dalam Arum et al. (2023), terdapat tujuh karakteristik Gen Z di Amerika dan negara-negara lainnya, yaitu:

a. Digital

Gen Z tidak membatasi aktivitas antara dunia nyata dan digital. Hidup mereka sangat terhubung dengan teknologi, karena semua kebutuhan dapat terpenuhi secara online

b. *Hypercustomization*

Gen Z cenderung menolak diberi label tertentu, mereka lebih ingin menonjolkan keunikan dan mengkustomisasi identitas mereka sendiri agar berbeda dengan orang lain.

c. Realistis

Gen Z berorientasi pada hal nyata dan praktis. Mereka lebih suka belajar dari pengalaman secara langsung dibandingkan teori, serta lebih fokus pada tindakan nyata untuk masa depan.

d. *Fear of Missing Out (FOMO)*

Gen Z cenderung takut merasa tertinggal informasi penting. Mereka aktif dalam mencari berita, tren, serta informasi terbaru agar tidak tertinggal dengan hal yang sedang hangat di lingkungannya.

e. *Weconomist*

Terbuka pada kolaborasi, terutama dalam bidang ekonomi digital. Gen Z berpengaruh dalam industri pasar digital seperti Gojek, Grab, Netflix, dan lain-lain.

f. *Do It Yourself (DIY)*

Gen Z terbiasa belajar sendiri melalui internet. Maka mereka cenderung ingin mengerjakan suatu hal sesuai dengan minat mereka, meskipun terkadang dianggap kurang mampu bekerja dalam tim.

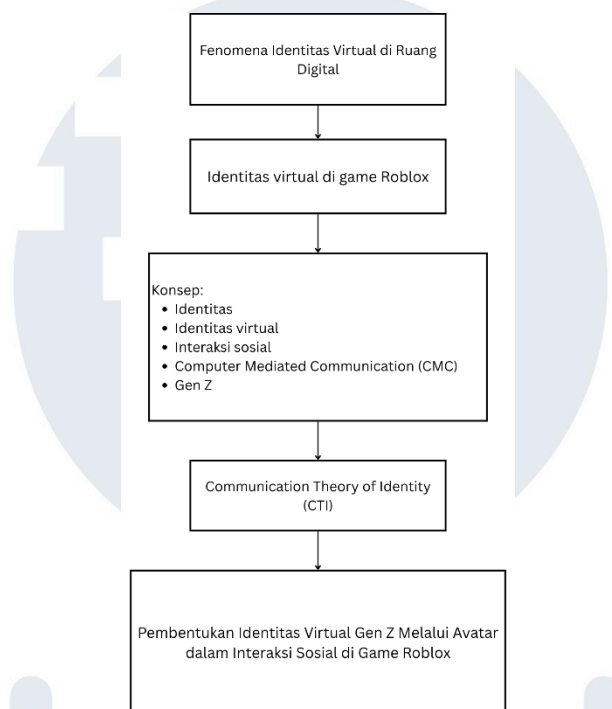
g. *Terpacu*

Meskipun Gen Z dianggap realistis, tetapi mereka tetap memiliki semangat dalam membawa perubahan positif melalui teknologi. Mereka ingin membangun *branding* yang baik dan memberikan manfaat bagi banyak orang.

Hal ini tentunya berperan dalam pola interaksi sosial Gen Z, khususnya dalam ruang virtual. Gen Z tidak hanya menggunakan teknologi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang untuk membangun relasi, mengekspresikan diri, serta membentuk citra diri. Dalam konteks permainan, Roblox memberikan kesempatan dalam *game* untuk membuat avatar atas identitas virtual yang mereka inginkan, membuat mereka bisa lebih mengekspresikan diri mereka.

2.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran digunakan untuk menjelaskan bagaimana pembentukan identitas virtual Gen Z melalui avatar dalam interaksi sosial di *game* Roblox, sehingga dapat terbentuk pemahaman yang mendalam. Kerangka pemikiran ini digunakan untuk menjelaskan hubungan antara teori dan konsep yang digunakan untuk menjadi indikator yang dapat diteliti.



Gambar 2. 1 Kerangka Kerja Penelitian

Sumber: Data olahan penelitian (2026)

Kerangka pemikiran diatas menjelaskan bagaimana pembentukan identitas virtual Gen Z melalui avatar dalam interaksi social di game Roblox. Fenomena ini diteliti dengan teori *Communication Theory of Identity (CTI)*, konsep identitas, identitas virtual, interaksi social, Computer Mediated Communication (CMC), dan Gen Z dengan pendekatan konstruktivisme. Kerangka ini menjelaskan fenomena identitas virtual ini merupakan proses yang kompleks. Salah satu platform untuk membangun identitas virtual adalah Roblox. Melalui kerangka tersebut, penelitian ini berupaya memahami bagaimana identitas virtual dibangun, ditampilkan, dimaknai, dan dinegosiasikan melalui proses komunikasi antarpemain di Roblox.