

202210040311053
Firnanda Yoga Pratama
Prodi Ilmu Komunikasi

**Proses Pembentukan Identitas Digital Gen Z Melalui Komunikasi Virtual Pada
Chat Game Roblox**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Pada Fakultas Ilmu Sosial dan Politik UMM



Oleh :

Nama: Firnanda Yoga Pratama

NIM : 202210040311053

Dosen Pembimbing :

Dr. Winda Hardyanti, S.Sos., M.Si

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2026

LEMBAR PENGESAHAN

Proses Pembentukan Identitas Digital Gen Z Melalui Komunikasi Virtual
Pada Chat Game Roblox

Diajukan Oleh :

Firnanda Yoga Pratama
202210040311053

Telah disetujui
Rabu / 10 Juni 2026

Pembimbing I



Dr. Winda Hardvanti, S.Sos, M.Si

Wakil Dekan I



Wakil Dekan I
Wakil Dekan I

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



Novin Farid Stvo Wibowo, M.Si.

MALANG

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Firnanda Yoga Pratama
202210040311053

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
dan dinyatakan
L U L U S
Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana (S1) Ilmu Komunikasi
Rabu, 10 Juni 2026
Dihadapan Dewan Penguji

Dewan Penguji :

1. Prof. Dr. Muslimin Machmud, M.Si., Ph.D ()
2. Arum Martikasari, M.Med.Kom ()
3. Dr. Winda Hardyanti, S.Sos, M.Si ()

Mengetahui
Wakil Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik




Dr. Joko Susilo, M.Si.

SURAT KETERANGAN SIAP UJI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG

SURAT KETERANGAN

Nomor : E.6.e/ /FISIP-UMM/V/2026



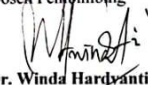
Bersama ini kami sampaikan bahwa, mahasiswa:



Nama : Firnanda Yoga Pratama
No. Induk Mahasiswa : 202210040311053
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Proses Pembentukan Identitas Digital Gen Z
Melalui Komunikasi Virtual Pada Chat Game Roblox

Telah melakukan bimbingan Tugas Akhir dan **Siap Diuji**. Demikian, atas perhatiannya kami ucapkan banyak terima kasih

Malang, 03 Juni 2026
Dosen Pembimbing


Dr. Winda Hardianti S.Sos., M.Si



Kampus I
Jl. Bankung I Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 406 435

Kampus II
Jl. Bondongan Gudani No 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 501 149 (Hunting)
F. +62 341 502 060

Kampus III
Jl. Raya Tropicana No 248 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 463 435
E. webmaster@umm.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS KULIAH



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG

SURAT KETERANGAN

Nomor : E.6.e/ /FISIP-UMM/V/2026



Yang bertanda tangan dibawah ini Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa:



NAMA : Firnanda Yoga Pratama
NIM : 202210040311053
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Adalah benar-benar telah menyelesaikan semua mata kuliah pada program S-1 pada semester 8 tahun akademik 2025 / 2026 dan dinyatakan **BEBAS KULIAH**

Demikin surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan seperlunya.

Malang, 03 Juni 2026
Ketua Program Studi

Novin Farid Styo Wibowo, M.Si



Kampus I

Jl. Sekeloa 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 222 (Hunting)
F. +62 341 466 435


Kampus II

Jl. Bungkulan Rusaan No 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 140 (Hunting)
F. +62 341 682 060



Kampus III

Jl. Raya Tigapuluh No 340 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 319 (Hunting)
F. +62 341 463 435
E. webmaster@umm.ac.id

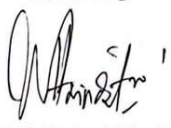
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI


UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG


Lembar Persetujuan Skripsi


 Nama : Firnanda Yoga Pratama
NIM : 202210040311053
Jurusan : Ilmu Komunikasi
 Fakultas : Ilmu Sosial Ilmu Politik
Judul Skripsi : Proses Pembentukan Identitas Digital Gen Z
Melalui Komunikasi Virtual Pada Chat Game Roblox

Disetujui,
Pembimbing


Dr. Winda Hardyanti S.Sos, M.Si

Mengetahui,
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi


Novin Farid Styo Wibowo, M.Si



Kampus I Jl. Bankeng 1 Malang, Jawa Timur P +62 341 551 253 (Hunting) F +62 341 460 435	Kampus II Jl. Bendungan Sulaimi No 158 Malang, Jawa Timur P +62 341 551 146 (Hunting) F +62 341 562 060	Kampus III Jl. Raya Tlogomas No 249 Malang, Jawa Timur P +62 341 464 378 (Hunting) F +62 341 450 435 E. webmaster@umm.ac.id
---	---	--

SURAT PERNYATAAN



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG

SURAT PERNYATAAN

Yang Bertandatangan di bawah ini :



Nama : Firnanda Yoga Pratama

NIM : 202210040311053

Program Studi : Ilmu Komunikasi



Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa

1. Tugas Akhir dengan Judul :

Proses Pembentukan Identitas Digital Gen Z Melalui Komunikasi Virtual Pada Chat Game Roblox adalah hasil karya saya dan dalam naskah tugas akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian ataupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

2. Apabila ternyata di dalam naskah tugas akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, Saya bersedia TUGAS AKHIR INI DIGUGURKAN dan GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

3. Tugas akhir ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 03 Juni 2026

Yang Menyatakan,


894CAANX417158284
METERAL TEMPEL
Firnanda Yoga Pratama

SURAT KETERANGAN




Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 252 (Hunting)
F. +62 341 860 435



Kampus II
Jl. Bendungan Sutan No 198 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 501 180 (Hunting)
F. +62 341 582 600

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 240 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 404 219 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E. webmaster@umm.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI

 PERATURAN REKTOR NOMOR 2 TAHUN 2017-11-29

TENTANG
PELAKSANAAN DETEKSI PLAGIASI PADA KARYA TULIS ILMIAH DOSEN DAN MAHASISWA DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

**LEMBAR PERSETUJUAN
DETEKSI PLAGIASI**

SKRIPSI/TESIS/DISERTASI DENGAN JUDUL:
Proses Pembentukan Identitas Digital Gen Z Melalui Komunikasi Virtual Pada Chat Game Roblox

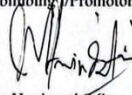
Oleh:

Nama : Firnanda Yoga Pratama
NIM : 202210040311053


Telah memenuhi persyaratan untuk dilakukan deteksi plagiasi

Menyetujui,

Malang 03 Juni 2026

Pembimbing/Promotor

Dr. Winda Hardyanti-S.Sos., M.Si
NIP. 10318030656

(*) Coret yang tidak perlu

Kampus I Jl. Berrubing 1 Malang, Jawa Timur P. +62 341 551 223 (Hunting) F. +62 341 460 435	Kampus B Jl. Bendungan Sukam No. 15B Malang, Jawa Timur P. +62 341 551 140 (Hunting) F. +62 341 592 000	Kampus III Jl. Raya Tugu No. 740 Malang, Jawa Timur P. +62 341 464 318 (Hunting) F. +62 341 460 435 E. webmaster@umm.ac.id
---	---	--

TANDA TERIMA PLAGIASI



PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Tanda Terima
Plagiasi

Nama : Firnanda Yoga Pratama
NIM : 202210040311053

Hasil Plagiasi : $\frac{2}{6}$

BAB I	8			
BAB II	9			
BAB III	5			

BAB IV	3			
BAB V	0			
BAB VI	7			

Malang, 2 Juni 2026
Admin Plagiasi

PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Firnanda Yoga Pratama
2. NIM : 202210040311053
3. Jurusan : Ilmu Komunikasi
4. Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
5. Judul Skripsi : Proses Pembentukan Identitas Digital Gen Z Melalui Komunikasi Virtual Pada Chat Game Roblox
6. Pembimbing : Dr. Winda Hardyanti S.Sos, M.Si
7. Kronologi Bimbingan :

Tanggal	Keterangan	Paraf Pembimbing
08 Maret 2025	Pengajuan Judul Skripsi	
10 Oktober 2025	Pengajuan BAB I - III	
15 Januari 2026	ACC BAB I - III	
19 Januari 2026	Seminar Proposal	
26 Januari 2026	Pengajuan BAB IV-VI	
12 Mei 2026	ACC BAB IV-VI	
21 Mei 2026	Seminar Hasil	

Malang, 02 Juni 2026

Dosen Pembimbing

Dr. Winda Hardyanti S.Sos, M.Si



Kampus I

Jl. Rumbung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 501 253 (Pusat)
F: +62 341 460 435

Kampus II

Jl. Bendungan Sutarso No 198 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 144 (Pusat)
F: +62 341 582 000

Kampus III

Jl. Raya Tlogomas No 249 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Pusat)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR HASIL



UMM
1964

UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



UMMPASTI
RESEARCH

BERITA ACARA SEMINAR HASIL PENELITIAN SKRIPSI

Pada hari : Kamis, 21 Mei 2026

Telah dilaksanakan Seminar Hasil oleh:

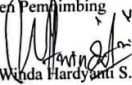
1. Nama : Firnanda Yoga Pratama
2. NIM : 202210040311053
3. Jurusan : Ilmu Komunikasi
4. Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
5. Judul Skripsi : Proses Pembentukan Identitas Digital Gen Z Melalui Komunikasi Virtual Pada Chat Game Roblox
6. Dosen Pembimbing : Dr. Winda Hardyanti S.Sos., M.Si
7. Dosen Penguji : Arum Martikasari, M.Med.Kom

Seminar hasil dilakukan secara daring/online melalui platform Zoom Meeting dengan tautan:

<https://us06web.zoom.us/j/85774659167?pwd=RlsyFtt2nsDkPNybH6b6nDYl4Nbwfl.1>

Dihadiri oleh dosen pembimbing, dosen penguji, dan 17 mahasiswa dengan daftar hadir terlampir. Penyajian seminar hasil dinyatakan LULUS/TIDAK LULUS

Malang, 02 Juni 2026

Dosen Pembimbing

Dr. Winda Hardyanti S.Sos., M.Si

Dosen Penguji

Arum Martikasari M.Med.Kom

Mengetahui,
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi


Novin Farid Setyo Wibowo, S. Sos, M.Si



UN-QA
STARS

Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang Jawa Timur
P. +62 341 501 253 (Hunting)
F. +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Kidan No. 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 501 140 (Hunting)
F. +62 341 582 003

Kampus III
Jl. Raya Tuguomas No. 746 Malang Jawa Timur
P. +62 341 464 310 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E. webmaster@umm.ac.id

LAMPIRAN AUDIENS SEMINAR HASIL



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



Lampiran Daftar Hadir Peserta Seminar Hasil

NO	NAMA	NIM	KETERANGAN
1.	Raden Achmad Raihan Aasya	220231611484	P. Bahasa Arab
2.	Irsyad Pasya	202110160311075	Ilmu Komunikasi
3.	Niko Hardyanto	202110160311058	Ilmu Komunikasi
4.	Vickey Wahyuneng Tiyas	202210040311102	Ilmu Komunikasi
5.	Maulidya Nurul Fadhilah	202210040311036	Ilmu Komunikasi
6.	Devi Angraini	202110040311175	Ilmu Komunikasi
7.	Mutiara Pasca Nanasya	202210040311106	Ilmu Komunikasi
8.	Danu Tirta Jaya	202210040311072	Ilmu Komunikasi
9.	Risky Imelia Nurdi	052876787	Manajemen
10.	Alwi Hanafi Sirait	H3401251052	Agribisnis
11.	Hernando Yoga	202210040311170	Ilmu Komunikasi
12.	Farhan Syaban	2270405040	Penyiaran
13.	Shynta Sholehatus Nisak	054833633	Akuntansi
14.	Fadhilah Wardahtul Firdaus	202210040311448	Ilmu Komunikasi
15.	Nasywa Isnani	202410040110382	Ilmu Komunikasi
16.	Richard Giovanni Praisya	2902607736	Digital Business Innovation
17.	Yasminnisa Aulia	240401110198	Psikologi



Kampus I

Jl. Burhanigala 1 Malang Jawa Timur
P. +62 341 551 203 (Pusat)
F. +62 341 480 435

Kampus II

Jl. Bembungrejo Suci No. 188 Malang Jawa Timur
P. +62 341 551 140 (Pusat)
F. +62 341 562 080

Kampus III

Jl. Raya Tumpang No. 245 Malang Jawa Timur
P. +62 341 454 218 (Pusat)
F. +62 341 453 435
E. webmaster@umm.ac.id

ABSTRAK

ABSTRAK

Firnanda Yoga Pratama, 202210040311053, Proses Pembentukan Identitas Digital Gen Z Melalui Komunikasi Virtual Pada Chat Game Roblox. Jumlah Halaman 110 Jumlah Referensi 39

Perkembangan teknologi digital mendorong Generasi Z membentuk identitas diri melalui komunikasi virtual, salah satunya pada platform game online Roblox. Penelitian ini bertujuan untuk memahami proses pembentukan identitas digital Gen Z melalui komunikasi virtual pada fitur chat Roblox. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma fenomenologi untuk memahami pengalaman subjektif individu dalam membangun identitas digital. Teori dramaturgi Erving Goffman digunakan sebagai landasan analisis melalui konsep front stage, backstage, dan impression management. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada aspek front stage, informan membentuk fitur chat, gaya komunikasi, dan penggunaan bahasa untuk menciptakan kesan tertentu di hadapan pemain lain. Pada aspek backstage, informan tidak selalu menampilkan identitas asli secara utuh dan cenderung mengatur kondisi emosional sebelum berinteraksi di ruang virtual. Sementara itu, pada aspek impression management, informan secara aktif mengelola citra diri sesuai konteks platform dan tujuan penggunaan, baik sebagai hiburan maupun personal branding. Penelitian ini juga menemukan bahwa interaksi virtual di Roblox mempengaruhi pola komunikasi, rasa percaya diri, dan refleksi diri informan dalam kehidupan nyata.

Kata Kunci: Generasi Z, Identitas Digital, Interaksi Sosial, Komunikasi Virtual, Roblox

Mengetahui
Dosen Pembimbing



Dr, Winda Hardyanti S.Sos., M.Si

Malang, 03 Juni 2026
Peneliti



Firnanda Yoga Pratama

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Proses Pembentukan Identitas Digital Generasi Z Melalui Komunikasi Virtual pada Chat Game Roblox” dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi yang penulis tempuh, sekaligus sebagai bentuk kontribusi penulis dalam mengkaji Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara individu berinteraksi dan membangun identitas diri di ruang virtual. Generasi Z sebagai generasi yang tumbuh bersama teknologi memiliki keterlibatan yang tinggi dalam berbagai platform digital, termasuk game online. Roblox tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi ruang sosial yang memungkinkan pengguna berkomunikasi, berinteraksi, dan menampilkan identitas digital mereka melalui berbagai bentuk ekspresi virtual. pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Pertama-tama tentunya peneliti mengucapkan terimakasih yang tidak terhingga kepada Allah SWT, karena telah diberikan kemudahan dan kelancaran kepada peneliti dalam proses penyusunan skripsi.
2. Bapak Prof. Dr. H. Nazaruddin Malik, Se, M.Si selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang
3. Bapak Novin Farid Styo Wibowo, S.Sos. M.Si selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang
4. Ibu Dr. Winda Hardyanti S.Sos.,M.Si selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, saran yang membangun selama proses penyusunan skripsi hingga selesai
5. Bapak dan Ibu Dosen serta staf Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Malang.

6. Kedua orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, serta motivasi selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi. Semoga segala kebaikan dan ketulusan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipat ganda.
7. Kepada seluruh keluarga besar yang telah memberikan doa, dukungan, serta semangat kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Perhatian dan dukungan yang diberikan menjadi salah satu sumber kekuatan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Maulidya Nurul dan Danu Tirta selaku teman terdekat penulis yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, serta membantu dalam berbagai proses selama penyusunan skripsi ini. Kebersamaan, motivasi, dan bantuan yang diberikan sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
9. Vickey Wahyuneng Tiyas, Irsyad Pasya, Alwi Hanafi Sirait atas segala dukungan, bantuan, serta kebersamaan yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Semangat dan support yang diberikan sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
10. Kepada para musisi yang karya lagunya telah menemani dan memberikan semangat selama proses penyusunan skripsi ini, yaitu JKT 48 dan Denny Caknan Melalui alunan musik yang dihadirkan, penulis memperoleh ketenangan, serta semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada diri sendiri yang telah berjuang, bertahan, dan berusaha dengan penuh kesabaran serta ketekunan dalam menyelesaikan skripsi ini. Segala proses yang dilalui, baik suka maupun duka, menjadi pengalaman berharga yang membentuk kedewasaan dan semangat untuk terus berkembang ke arah yang lebih baik. Semoga pencapaian ini menjadi langkah awal menuju keberhasilan di masa yang akan datang.

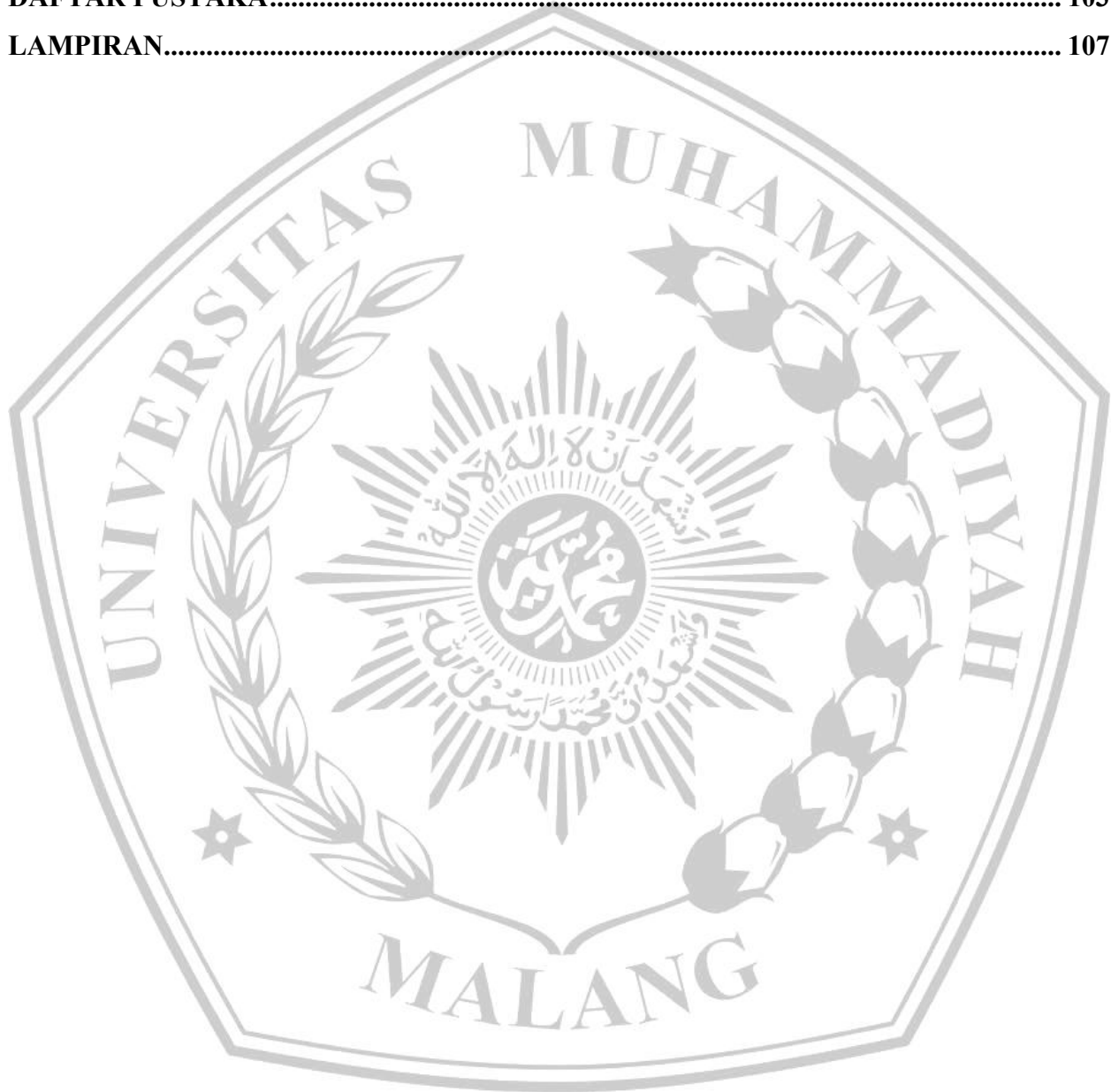
Wassalamualaikum Wr.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SURAT KETERANGAN SIAP UJI.....	iii
SURAT KETERANGAN BEBAS KULIAH.....	iv
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	v
SURAT PERNYATAAN.....	vi
LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI.....	vii
TANDA TERIMA PLAGIASI.....	viii
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI.....	ix
BERITA ACARA SEMINAR HASIL	x
LAMPIRAN AUDIENS SEMINAR HASIL	xi
ABSTRAK.....	xii
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR TABEL.....	xix
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Identitas Digital	7
2.1.1 Konsep Identitas Digital	7
2.1.2 Fungsi Identitas Digital	8
2.2 Komunikasi Virtual.....	9
2.2.1 Konsep Komunikasi Virtual	9

2.3 Teori Presentasi Diri Erving Goffman	11
2.3.1 Proses Pembentukan Identitas Digital Gen Z di Chat Roblox.....	14
2.3.2 Proses Pembentukan Identitas Digital Gen Z di Chat Roblox dalam Perspektif Teori Erving Goffman	16
2.4 Kerangka Berpikir	18
2.5 Penelitian Terdahulu	19
BAB III.....	24
METODOLOGI PENELITIAN.....	24
3.1 Paradigma Penelitian.....	24
3.2 Pendekatan Penelitian	26
3.3 Fokus Penelitian	26
3.4 Jenis dan Dasar Penelitian.....	28
3.5 Subjek dan Objek Penelitian	29
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.7 Metode Analisis Data.....	34
3.8 Uji Keabsahan Data.....	35
BAB IV.....	37
GAMBARAN UMUM PENELITIAN.....	37
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian.....	38
4.1.1 Deskripsi Subjek Penelitian.....	40
BAB V.....	54
PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN.....	54
5.1 Hasil Penelitian	58
5.1.1 Proses Pembentukan Identitas Frontstage	58
5.1.2 Proses Pembentukan Identitas Backstage.....	67
5.1.3 Proses Pembentukan Identitas Impression Management.....	72
5.1.4 Tabel Matriks Penelitian.....	82
5.2 Pembahasan.....	92
5.2.1 Proses Pembentukan Identitas Front Stage.....	93
5.2.2 Proses Pembentukan Identitas Backstage.....	95
5.2.3 Proses Pembentukan Impression Management.....	97

BAB VI	100
KESIMPULAN DAN SARAN	100
6.1 Kesimpulan.....	100
6.2 Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	107



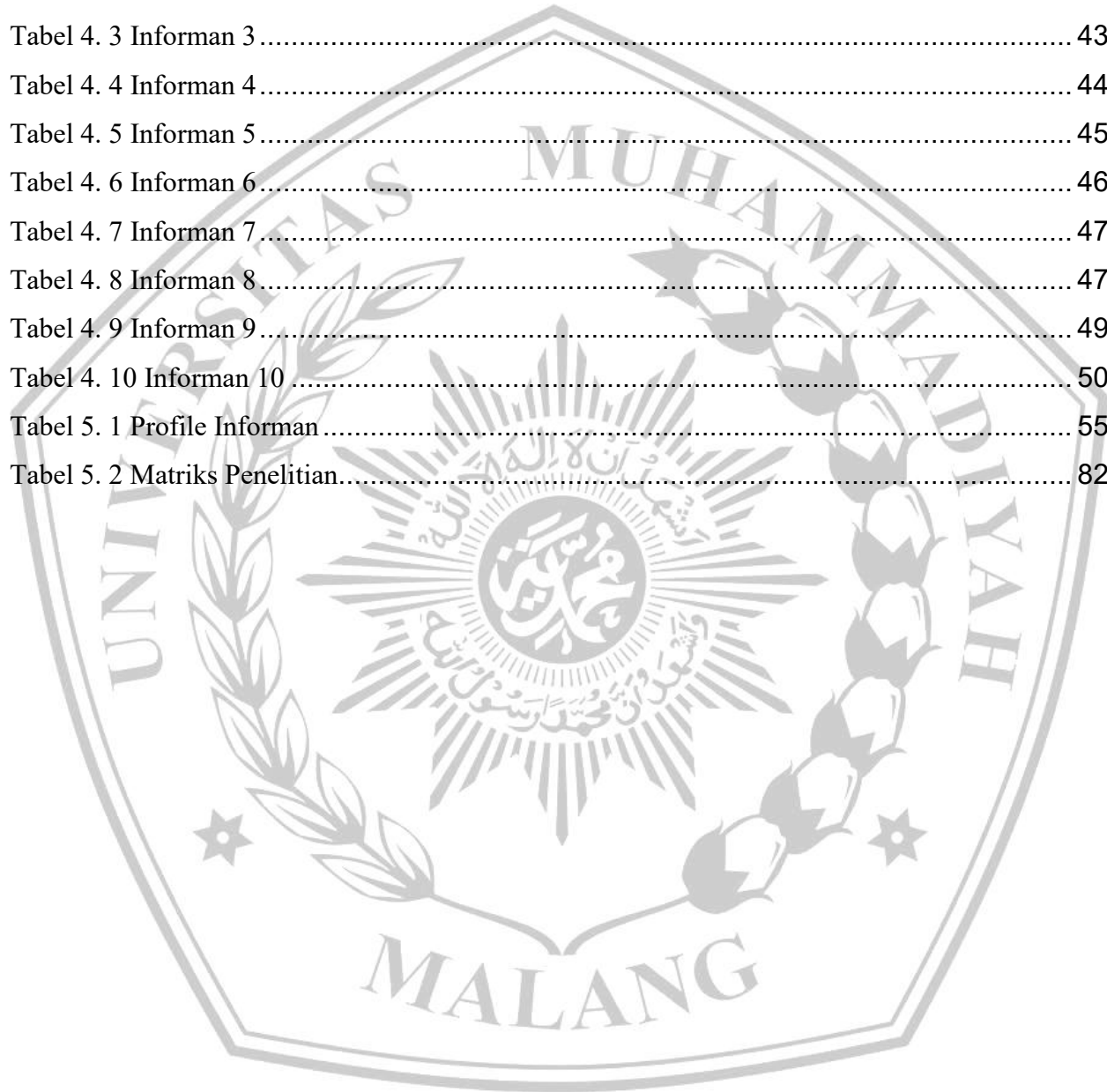
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir 18



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	19
Tabel 4. 1 Informan 1	41
Tabel 4. 2 Informan 2	42
Tabel 4. 3 Informan 3	43
Tabel 4. 4 Informan 4	44
Tabel 4. 5 Informan 5	45
Tabel 4. 6 Informan 6	46
Tabel 4. 7 Informan 7	47
Tabel 4. 8 Informan 8	47
Tabel 4. 9 Informan 9	49
Tabel 4. 10 Informan 10	50
Tabel 5. 1 Profile Informan	55
Tabel 5. 2 Matriks Penelitian	82



DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Z., & Saputra, R. H. (2021). Identitas diri remaja di era digital: Studi fenomenologi pengguna media sosial Generasi Z. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 10(2), 88–101.

Amrullah, F., & Wijayanti, D. (2022). Konstruksi identitas virtual pemain game online di kalangan remaja perkotaan. *Jurnal Ilmu Komunikasi (JIK) Universitas Atma Jaya Yogyakarta*

Berger, P. L., & Luckmann, T. (1966). *The social construction of reality: A treatise in the sociology of knowledge*. Anchor Books.

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.

Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (3rd ed.). Sage Publications.

Dewi, N. P. S., & Kusumastuti, A. (2020). Komunikasi virtual dan pembentukan self-presentation remaja dalam game online multiplayer. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 193–208.

DeWalt, K. M., & deWalt, B. R. (2011) *Participant observation : A guide for fieldworkers* (2nd ed.) AltaMira Press

Dzulqarnain, M. F., Armilus, R., Anggreta, D. K., Amin, M. L., & Syafawani, R. (2025). Pengalaman Mahasiswa Dalam Membentuk Identitas Digital Melalui Roblox. *Jurnal Sosial dan Sains*, 5(12), 4125-4134.

Fauzi, M. A., & Hidayat, R. (2023). Pola interaksi sosial Generasi Z dalam ekosistem game online: Studi kasus komunitas Roblox Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan*, 10(1), 22–35.

Fitriani, A., & Mahmud, H. (2023). Motivasi Bermain Game Online pada Remaja Generasi Z: Antara Hiburan dan Kebutuhan Sosial. *Jurnal Psikologi Sosial Indonesia*, 8(1), 45-62.

Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Anchor Books

Goffman, E. (1963). *Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Goffman, E. (1967). *Interaction Ritual: Essays on Face-to-Face Behavior*. New York: Anchor Books.

Handayani, T., & Pratiwi, L. A. (2021). Peran komunikasi daring dalam pembentukan identitas digital remaja Indonesia. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 14(1), 77–93.

Hasyim, M., & Nurjanah, S. (2022). Kreativitas Komunikasi di Balik Batasan: Analisis Strategi Komunikasi Pemain Muda Roblox Indonesia. *Jurnal Komunikasi Digital*, 4(2), 89–107.

Hartati, N., & Pratiwi, R. (2023). Identitas Digital sebagai Proses Berkelanjutan: Negosiasi Identitas Remaja di Era Digital. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 26(2), 143-160.

Husserl, E. (1970). *Logical investigations* (J. N. Findlay, Trans.). Routledge.

Kurniawan, B., & Sari, N. M. (2022). Ekspresi identitas Gen Z melalui fitur chat dan interaksi virtual di platform game: Perspektif komunikasi simbolik. *Jurnal Aspikom*, 7(2), 231–248.

Kurniawan, H., & Dewi, L. S. (2022). Kreativitas digital dan ekspresi identitas Gen Z melalui user-generated content dalam platform game online. *Jurnal Komunikasi dan Budaya*, 3(2), 77-95.

Lestari, P., Nugroho, A., & Wardani, S. (2023). Dinamika komunikasi virtual remaja dalam ruang game online dan implikasinya terhadap kesehatan mental. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Indonesia*, 18(1), 14–27.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Mokos, I. E. (2025). Konstruksi identitas diri remaja di media sosial: Analisis konsep dramaturgi Erving Goffman. *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi*.

Nasrullah, R. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Neuman, W. L. (2014). *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches* (7th ed.). Pearson Education.

Patton, M.Q (2015) *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice* (4th ed.) Sage Publications

Parawansah, K. I. (2026). Memahami komunikasi sosial: Front stage dan back stage menurut teori dramaturgi Goffman. *Al-Qolamuna: Journal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 3(1), 125–139.

Prasetyo, Y. D., & Octaviani, R. (2021). Media digital sebagai ruang pembentukan identitas sosial Generasi Z: Tinjauan teori Uses and Gratifications. *Jurnal Sosiologi Reflektif*, 15(2), 321–340.

Rahmawati, I., & Syafrudin, U. (2022). Komunikasi antar-budaya dalam game online: Studi tentang interaksi verbal dan nonverbal pemain Roblox Indonesia. *Jurnal Komunikasi Global*, 11(1), 55–72.

Rizky, M., & Maharani, R. (2023). Konsep Diri dan Pembentukan Identitas Digital: Studi pada Remaja Pengguna Game Online. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 12(1), 44-62.

Ruslan, S. A., Wiryany, D., & Tawaqal, R. S. (2025). Personal branding construction on Gen Z Instagram: Differences in self-presentation on Gen Z's first and second accounts. *Journal of Digital Media Communication*, 4(1).

Schutz, A. (1967). *The phenomenology of the social world*. Northwestern University Press.

Syahputra, I. (2017). Identitas Digital dan Representasi Diri Remaja di Media Sosial. *Jurnal ASPIKOM*, 3(3), 467-482

Septiana, A. R., & Nurhayati, I. K. (2023). Fenomena self-disclosure remaja Generasi Z dalam platform game online: Implikasi terhadap identitas digital dan kompetensi komunikasi. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 7(2), 117-136.

Sugito, H., Muslikhin, & Putra, D. K. S. (2020). Literasi digital dan pengembangan identitas remaja di ruang siber: Sebuah kajian kritis. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi Communique*, 3(1), 33-49.

Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the internet*. New York, NY: Simon & Schuster.

Wibowo, A. T., & Nugroho, C. (2023). Pengaruh interaksi sosial virtual terhadap pembentukan konsep diri remaja pengguna game online di Indonesia. *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*, 27(1), 68-85.

Wirman, H. (2012). I Am What I Play: Gamefiter chats, Identity, and Community. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(1), 45-60.

Wulandari, A. (2021). Konstruksi Identitas Digital Remaja di Media Sosial: Perspektif Konstruksi Sosial. *Jurnal Komunikasi*, 15(2), 133-150.

Wulandari, A., Fahrudin, A., & Rahman, A. (2025). Peran Roblox dalam pembentukan identitas generasi muda: Sebuah tinjauan literatur. *Interaction: Communication Studies Journal*, 2(2), 15.

Wongkar, D. J., Sendratari, L. P., & Mudana, I. W. (2025). Interaksi sosial dalam media sosial ditinjau dari teori dramaturgi Erving Goffman. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Undiksha*, 7(1)