

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi digital yang berlangsung secara masif telah membawa perubahan yang signifikan terhadap pola komunikasi dan interaksi sosial masyarakat. Transformasi tersebut terlihat semakin nyata pada Generasi Z, yaitu kelompok yang dilahirkan dalam rentang tahun 1997 sampai 2012 dan tumbuh bersamaan dengan perkembangan teknologi digital. Bagi generasi ini, teknologi tidak lagi dipandang sekadar sebagai sarana pendukung aktivitas sehari-hari, melainkan telah menjadi bagian yang melekat dalam kehidupan mereka, termasuk dalam proses pembentukan identitas diri. Intensitas penggunaan media digital yang mencapai lebih dari tujuh jam setiap hari menunjukkan bahwa sebagian besar aktivitas sosial Generasi Z berlangsung melalui ruang virtual (Handayani & Pratiwi, 2021).

Identitas digital merujuk pada representasikan diri seseorang dalam lingkungan digital, yang mencakup cara individu yang menampilkan, mengelola dan mengonstruksi gambaran tentang dirinya melalui berbagai platform online. Pembentukan identitas digital bukan merupakan proses yang terjadi secara instan, melainkan berlangsung secara bertahap melalui serangkaian interaksi komunikasi virtual yang dilakukan individu. Identitas yang terbentuk di dunia digital dapat berbeda atau justru menjadi perpanjangan dari identitas individu di dunia nyata (Hidayat & Kusuma, 2022).

Salah satu lingkungan digital yang saat ini banyak digunakan oleh Generasi Z untuk melakukan interaksi sosial adalah platform permainan daring. Berbeda dengan pandangan generasi sebelumnya yang menganggap permainan digital semata-mata sebagai media hiburan, Generasi Z memanfaatkan platform tersebut sebagai ruang

sosial untuk membangun hubungan, membentuk komunitas, serta mengekspresikan diri kepada orang lain. Interaksi yang berlangsung secara berkelanjutan di dalam permainan daring menciptakan pola komunikasi yang khas dan pada akhirnya menjadi sarana penting dalam proses pembentukan identitas digital pengguna.

Salah satu platform game online yang paling populer di kalangan remaja Indonesia saat ini adalah Roblox. Roblox merupakan platform unik yang memungkinkan pemainnya tidak hanya bermain, tetapi juga membuat konten game sendiri dan berinteraksi dengan jutaan pemain dari seluruh dunia. Setiap pemain di Roblox memiliki avatar yang bisa dikustomisasi sesuai keinginan, mulai dari tampilan fisik, aksesoris, hingga ekspresi karakter. Kustomisasi avatar ini bukan sekadar aktivitas estetis yang superfisial, melainkan sebuah proses refleksi mendalam di mana pengguna memproyeksikan diri ideal mereka ke dalam representasi visual digital (Dzulqarnain et al., 2025). Representasi digital dari identitas sang pemain ini kemudian ditampilkan kepada komunitas virtual.

Komunikasi virtual yang berlangsung dalam platform seperti Roblox memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan komunikasi tatap muka. Pengguna diberikan keleluasaan untuk menentukan nama pengguna, fitur chat, serta gaya komunikasi yang digunakan dalam berinteraksi dengan pemain lain. Kebebasan tersebut memungkinkan individu menampilkan identitas yang sesuai dengan citra diri yang ingin dibangun, bahkan dalam beberapa situasi dapat berbeda dari identitas yang dimiliki di dunia nyata. Bagi Generasi Z yang sedang berada pada tahap pencarian dan pengembangan jati diri, kondisi ini menciptakan ruang eksplorasi identitas yang menarik untuk dikaji.

Fitur chat yang tersedia dalam Roblox berperan sebagai media utama yang memungkinkan pengguna melakukan komunikasi dan membangun interaksi sosial dengan pemain lain. Melalui percakapan teks, penggunaan emote, serta berbagai bentuk interaksi yang terjadi selama permainan berlangsung, pengguna dapat membangun hubungan sosial, menentukan peran dalam kelompok, dan memperlihatkan karakteristik diri kepada orang lain. Karakteristik komunikasi virtual

yang cenderung singkat, informal, dipenuhi penggunaan singkatan, slang, simbol, dan emoji menjadikan ruang komunikasi ini memiliki norma sosial yang khas.

Salah satu fenomena yang menarik untuk dikaji adalah adanya perbedaan antara identitas yang ditampilkan di ruang virtual dengan identitas yang dimiliki individu di dunia nyata. Dalam Roblox, pengguna dapat menampilkan diri sebagai sosok yang lebih percaya diri, lebih dominan, atau bahkan memiliki karakteristik yang berbeda dari kehidupan sehari-harinya, termasuk dalam aspek gender dan kepribadian (Septiana & Nurhayati, 2023). Kondisi ini dikenal sebagai *identity flexibility*, yaitu kemampuan individu untuk mengeksplorasi berbagai bentuk identitas melalui anonimitas yang disediakan oleh lingkungan digital. Meskipun memberikan peluang eksplorasi diri yang luas, perbedaan yang terlalu besar antara identitas virtual dan identitas nyata juga berpotensi menimbulkan kebingungan identitas yang dapat memengaruhi perkembangan psikologis remaja (Lestari, Nugroho, & Wardani, 2023).

Masalah kedua yang tidak kalah penting adalah bagaimana pola komunikasi virtual di game online membentuk proses sosialisasi remaja. Melalui interaksi di chat Roblox, Gen Z belajar bagaimana cara membangun reputasi, bagaimana cara diterima atau ditolak oleh komunitas, dan bagaimana norma-norma sosial digital bekerja (Amrullah & Wijayanti, 2022). Proses sosialisasi virtual ini tidak bisa dipandang remeh, karena bukti empiris menunjukkan bahwa interaksi di dunia maya memiliki dampak yang nyata dan terukur terhadap pembentukan konsep diri remaja. Kemampuan komunikasi yang dibangun di ruang game online bahkan terbukti berpengaruh terhadap cara Gen Z berinteraksi di dunia nyata (Dewi & Kusumastuti, 2020).

Di sisi lain penggunaan platform permainan daring juga menghadirkan berbagai risiko yang perlu diperhatikan. Fenomena seperti *cyberbullying*, penyalahgunaan identitas, hingga manipulasi psikologis menjadi tantangan yang dapat dihadapi oleh pengguna muda dalam lingkungan digital. Permasalahan tersebut semakin kompleks karena masih terdapat sebagian remaja yang belum memiliki tingkat literasi digital yang memadai untuk menghadapi berbagai risiko yang muncul di ruang virtual.

Padahal, literasi digital memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk kesadaran generasi muda agar lebih bertanggung jawab dan tidak terjerumus dalam perilaku menyimpang di dunia maya (Rangkuty et al., 2025). Meskipun demikian apabila dimanfaatkan secara positif, platform permainan daring juga mampu mendukung pengembangan kreativitas, meningkatkan kemampuan bekerja sama, serta memperkuat rasa percaya diri remaja

Penelitian tentang pembentukan identitas digital Gen Z melalui komunikasi virtual di game Roblox sangat relevan untuk dilakukan dari berbagai sudut pandang ilmu. Dari perspektif ilmu komunikasi, memahami bagaimana identitas terbentuk melalui teks chat dan interaksi virtual memberikan wawasan baru tentang bagaimana manusia modern membangun dan menegosiasikan dirinya di era digital. Dari perspektif psikologi sosial, penelitian ini dapat membantu kita memahami proses pembentukan konsep diri (*self-concept*) Gen Z ketika sebagian besar interaksi sosial mereka telah beralih ke dunia maya (Wibowo & Nugroho, 2023). Sementara dari perspektif pendidikan, temuan penelitian ini diharapkan bisa menjadi dasar pengembangan program literasi digital yang lebih relevan bagi generasi muda Indonesia (Sugito, Muslikhin, & Putra, 2020).

Kajian-kajian sebelumnya mengenai identitas digital umumnya lebih banyak berfokus pada platform media sosial seperti Instagram, Twitter, dan TikTok. Penelitian yang secara khusus menelaah proses pembentukan identitas melalui komunikasi virtual pada platform permainan daring, terutama Roblox, masih relatif terbatas dalam konteks Indonesia. Padahal, jumlah pengguna aktif Roblox di Indonesia terus mengalami peningkatan dan sebagian besar berasal dari kelompok usia remaja yang termasuk dalam kategori Generasi Z. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu diisi untuk memperkaya kajian mengenai komunikasi digital di Indonesia (Septiana & Nurhayati, 2023).

Sejalan dengan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Proses Pembentukan Identitas Digital Generasi Z Melalui Komunikasi Virtual Pada Fitur Chat Dalam Game Roblox”**. Penelitian ini berfokus pada bagaimana Generasi Z membangun, menampilkan, dan memaknai identitas digital mereka melalui interaksi yang terjadi di ruang virtual Roblox. Penelitian ini relevan dilakukan di kalangan Gen Z karena sebagai pengguna utama platform digital seperti Roblox sering terlibat dalam komunikasi virtual melalui fitur chat, namun prosesnya belum sepenuhnya dipahami, sehingga dapat mempengaruhi interaksi sosial, pembentukan identitas, dan potensi risiko seperti cyberbullying. Penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada pembaca dan peneliti mengenai pentingnya memahami dinamika komunikasi virtual di era digital untuk mendukung pengembangan platform yang lebih aman dan efektif, serta memberikan kontribusi yang besar terhadap pemahaman perilaku sosial Generasi Z di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

- A. Bagaimana proses pembentukan identitas digital Gen Z berlangsung melalui komunikasi virtual pada chat game Roblox?

1.3 Tujuan Penelitian

- A. Menganalisis dan memahami proses pembentukan identitas digital Gen Z melalui komunikasi virtual pada chat game Roblox.

1.4 Manfaat Penelitian

- A. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki relevansi yang tinggi bagi berbagai pihak. Bagi orang tua dan pendidik, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai aktivitas digital Generasi Z dan potensi dampak dari penggunaan platform seperti Roblox. Dengan memahami bagaimana anak-anak dan remaja membangun identitas di

ruang virtual, orang tua dan pendidik dapat memberikan panduan yang lebih tepat untuk membantu mereka menavigasi dunia digital dengan aman dan bertanggung jawab.

Bagi pengembang platform dan pembuat kebijakan, penelitian ini dapat memberikan insights mengenai fitur-fitur yang mendukung pembentukan identitas yang sehat dan positif, serta potensi risiko yang perlu dimitigasi. Implikasi kebijakan terkait perlindungan anak di ruang digital dapat diperkuat dengan pemahaman yang lebih baik mengenai dinamika pembentukan identitas dalam game online.

B. Manfaat Akademis

Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian komunikasi virtual, identitas digital, dan media baru. Selain itu, penelitian ini dapat memperkaya literatur mengenai proses pembentukan identitas digital Generasi Z melalui interaksi pada fitur chat dalam game Roblox serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang membahas komunikasi digital dan budaya virtual.