

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Identitas Digital

2.1.1 Konsep Identitas Digital

Identitas digital adalah istilah yang mengacu pada representasi diri seseorang yang dibuat, ditampilkan, dan dikelola dalam lingkungan digital. Boyd (2014) dalam konsepnya yang sering dirujuk mendefinisikan identitas digital sebagai "*the sum of all digitally traceable actions, attributes, and contributions that an individual projects online.*" Menurut definisi ini, identitas digital mencakup semua jejak digital yang ditinggalkan seseorang selama aktivitas onlinenya, bukan hanya tampilan visual. Pendapat serupa dikemukakan oleh Marwick dan boyd (2014) mengatakan identitas adalah bentuk sosial yang di bentuk melalui interaksi daring dan di pengaruhi oleh konteks platform tempat interasi terjadi (Marwick dan boyd, 2014).

Dalam penelitian ini, identitas digital dianggap sebagai kumpulan berbagai komponen yang saling berkaitan. Pertama, komponen visual yang meliputi fitur obrolan, nama pemakai, dan representasi grafis lain yang dipilih oleh pengguna untuk ditampilkan dalam platform. Kedua, komponen perilaku yang mencakup cara berkomunikasi, gaya bahasa, dan tindakan yang dilakukan di dunia digital. Ketiga, komponen sosial yang meliputi komunitas, hubungan dan jaringan yang terbentuk melalui interaksi digital. Keempat, aspek kognitif yang meliputi nilai-nilai, keyakinan, dan sikap yang ditunjukkan melalui isi yang dibagikan dapat diungkapkan dalam diskusi online.

Berdasarkan kerangka yang disampaikan oleh Rainie dan Wellman (2012), identitas digital bersifat fleksibel dan dapat di sesuaikan dengan konteks serta kebutuhan

pengguna. Karakteristik ini memungkinkan generasi muda untuk mengeksplorasi berbagai aspek identitas mereka tanpa mengalami efek yang permanen seperti yang terjadi dalam interaksi langsung. Identitas digital memungkinkan orang untuk secara aktif menunjukkan atau mempertunjukkan identitas mereka untuk tujuan tertentu, seperti untuk berkomunikasi atau diterima dalam kelompok sosial tertentu. Aspek performatif ini semakin jelas dalam permainan online karena pengguna dapat memilih dan mengubah cara mereka bermain (Suhartanto & Andini, 2023).

Proses pembentukan identitas digital adalah sesuatu yang kompleks, dinamis, dan melibatkan berbagai dimensi. Dalam konteks Generasi Z yang berinteraksi melalui platform permainan seperti Roblox, terdapat beberapa elemen penting yang secara kolektif membentuk, mempertahankan, dan mengembangkan identitas digital mereka. Unsur-unsur ini saling terkait, tidak terpisah, dan saling mempengaruhi dalam suatu sistem yang terintegrasi. Avatar, misalnya, tidak sekadar berfungsi sebagai karakter permainan, melainkan menjadi media sentral yang menyatukan pengalaman identitas, komunikasi nonverbal, dan keintiman sosial dalam satu ruang digital yang hidup dan dinamis (Sudirman, 2025).

2.1.2 Fungsi Identitas Digital

Fenomena generasi Z adalah proses pembentukan identitas digital mereka melalui interaksi virtual di platform game Roblox. Ini menunjukkan perubahan cara orang membangun diri di dunia maya. Identitas digital dalam situasi ini bukan hanya representasi dari kenyataan fisik; itu adalah hasil dari interaksi sosial yang berkembang antara fitur chat, interaksi teks, dan tanggapan komunitas virtual. Gen Z menggunakan sistem obrolan dan fitur kustomisasi Roblox sebagai sarana untuk mengekspresikan diri, di mana mereka dapat mengeksplorasi berbagai aspek kepribadian, nilai, dan peran sosial dengan mengadopsi persona dari dunia nyata (Chen & Wang, 2021).

Komunikasi virtual juga melibatkan upaya pencegahan resiko *cyberbullying*, yang dapat membahayakan kesehatan mental, terutama generasi muda. Fenomena *cyberbullying* dalam *game online* kerap terfasilitasi oleh karakteristik anonimitas

dalam komunikasi virtual, yang memungkinkan perilaku negatif seperti *trash talking* terjadi tanpa konsekuensi langsung (Zarkasih & Mustaqimmah, 2025). Melalui konten yang ketat, platform digital berupaya menciptakan ruang yang aman untuk berinteraksi. Komunikasi virtual bertujuan untuk mendukung pembelajaran dan pengembangan diri melalui akses sumber daya global yang tak terbatas. Penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi virtual di dalam platform game seperti Roblox dapat meningkatkan solidaritas kelompok Gen Z yang menciptakan lingkungan yang inklusif, dimana dalam game Roblox dapat mengekspresikan diri secara bebas, membentuk komunitas virtual yang kuat dan mengatasi kesenjangan sosial. Penggunaan ragam bahasa atau slang khusus di dalam permainan bahkan berfungsi sebagai instrumen simbolik untuk membangun kekompakan komunitas, mengatur norma sosial, dan memperkuat relasi interpersonal (Anggraini & Amalia, 2026).

2.2 Komunikasi Virtual

2.2.1 Konsep Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual adalah bentuk interaksi yang di mediasi oleh teknologi digital yang merujuk pada proses pertukaran pesan, informasi dan makna yang terjadi melalui mediu teknologi digital, khususnya internet dan platform berbasis daring. komunikasi virtual memiliki karakteristik unik yang mempengaruhi cara individu berinteraksi, membangun hubungan, dan mengkonstruksi identitas mereka. Dalam game online seperti Roblox, komunikasi virtual mengambil bentuk yang lebih kompleks karena terintegrasi dengan elemen gameplay dan lingkungan virtual tiga dimensi. Pemain tidak hanya berkomunikasi melalui teks chat, tetapi juga melalui gerakanfitur chat, ekspresi visual karakter, pilihan pakaian dan aksesoris virtual, serta tindakan dalam game yang memiliki makna komunikatif. Komunikasi virtual dalam game online merupakan sistem semiotik yang kaya dan kompleks. Unsur utamanya mencakup pengirim (sumber informasi), penerima (audiens), pesan (konten yang disampaikan melalui teks, suara, atau gambar), saluran (platform seperti Roblox), kode (bahasa digital termasuk emoji), konteks (lingkungan sosial atau budaya), umpan balik (respons

langsung atau tertunda), dan gangguan (faktor seperti koneksi internet atau noise digital) (Mardiyanti, 2023).

Komunikasi virtual juga melibatkan upaya pencegahan resiko cyberbullying, yang dapat membahayakan kesehatan mental, terutama generasi muda. Melalui konten yang ketat, platform digital berupaya menciptakan ruang yang aman untuk berinteraksi. Komunikasi virtual bertujuan untuk mendukung pembelajaran dan pengembangan diri melalui akses sumber daya global yang tak terbatas. Penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi virtual di dalam platform game seperti roblox dapat meningkatkan solidaritas kelompok Gen Z yang menciptakan lingkungan yang inklusif, dimana dalam game Roblox dapat mengekspresikan diri secara bebas, membentuk komunitas virtual yang kuat dan mengatasi kesenjangan sosial.

Salah satu karakteristik utama komunikasi virtual yang membedakannya dari komunikasi tatap muka adalah ketiadaan petunjuk nonverbal yang bersifat langsung, seperti ekspresi wajah, gestur tubuh, dan intonasi suara. Akibatnya, pengguna dituntut untuk mengembangkan cara-cara baru dalam menyampaikan nuansa emosi dan identitas, salah satunya melalui pilihan kata-kata, penggunaan singkatan, slang digital, serta simbol - simbol seperti emoji. Dalam konteks game online seperti Roblox, komunikasi virtual ini berlangsung secara real-time di dalam kolom chat yang disediakan platform, sehingga membentuk sebuah lingkungan sosial tersendiri yang memiliki norma dan aturan yang unik (Pratama & Hidayat, 2023).

Komunikasi virtual dalam game tidak hanya berfungsi sebagai sarana koordinasi permainan, tetapi juga menjadi medium pembentukan dan negosiasi identitas sosial. Wulandari (2023) menegaskan bahwa ruang virtual dalam game online menyediakan panggung bagi pemain untuk menampilkan versi diri yang dikehendaki, berinteraksi dengan pemain lain, dan membangun reputasi sosial yang mungkin berbeda dari identitas di dunia nyata. Dengan kata lain, chat game bukan sekadar alat komunikasi fungsional, melainkan arena sosial yang secara aktif membentuk siapa pemainnya di mata orang lain (Wulandari, 2023).

2.3 Teori Presentasi Diri Erving Goffman

Teori Presentasi Diri (Self-Presentation Theory) yang dikembangkan oleh sosiolog Erving Goffman dalam karyanya yang monumental, *The Presentation of Self in Everyday Life* (1959), merupakan salah satu kerangka teoritis yang paling relevan dan banyak digunakan untuk menganalisis perilaku sosial manusia, baik di dunia nyata maupun di ruang digital. Goffman menggunakan metafora dramaturgis yaitu meminjam konsep-konsep dari dunia teater, untuk menjelaskan bagaimana manusia mengelola kesan yang mereka berikan kepada orang lain dalam interaksi sosial sehari-hari (Suryadi & Fatimah, 2021).

Representasi diri adalah cara seseorang menggambarkan dan menampilkan dirinya kepada dunia luar. Dalam dunia digital, representasi diri tidak lagi terbatas pada penampilan fisik atau komunikasi langsung, tetapi mencakup berbagai komponen virtual yang pengguna dapat mengontrol secara penuh. Proses ini menghasilkan identitas digital, yang merupakan gambaran diri seseorang yang dibentuk dan diakui dalam lingkungan digital. Menurut Nasrullah (2014), representasi dari diri seseorang yang dibangun melalui interaksi dalam ruang siber. Identitas digital ini tidak sepenuhnya identik dengan identitas nyata seseorang, karena ruang digital memberikan individu lebih banyak kebebasan untuk mengubah, melebih-lebihkan, atau bahkan menyembunyikan beberapa aspek diri mereka. Karena kebebasan ini, Gen Z sangat tertarik untuk mengeksplorasi berbagai aspek kepribadian mereka di platform seperti Roblox (Nasrullah, 2014).

Erving Goffman dalam karyanya *The Presentation of Self in Everyday Life* (1959) memperkenalkan pendekatan dramaturgi untuk memahami interaksi sosial manusia. Goffman berpendapat bahwa dalam kehidupan sehari-hari, manusia bertindak seperti aktor di atas panggung. Mereka secara aktif mengelola kesan yang ingin diberikan kepada orang lain. Teori ini memiliki beberapa komponen utama yang sangat relevan untuk menganalisis identitas digital Gen Z di Roblox. Komponen pertama adalah konsep *front stage* atau panggung depan. Ini adalah

ruang di mana individu secara sadar menampilkan diri mereka kepada publik dengan cara yang sudah dirancang sedemikian rupa. Dalam konteks Roblox, panggung depan adalah semua hal yang terlihat oleh pemain lain, mulai dari tampilan fitur chat, cara berinteraksi dalam chat, hingga perilaku dalam game. Goffman (1959) menjelaskan bahwa *front stage* mencakup dua elemen penting: mencakup dua elemen penting: *setting* (latar fisik tempat pertunjukan berlangsung) dan *personal front* (atribut pribadi yang dibawa aktor ke panggung). Dalam Roblox, *setting* adalah dunia virtual game itu sendiri dengan berbagai lingkungan yang bisa dipilih, sementara *personal front* adalah fitur chat, username, dan cara berbicara yang dipilih oleh pengguna. Semua elemen ini secara bersama-sama membentuk kesan pertama yang diterima oleh pemain lain. Komponen Kedua Backstage, dalam komponen ini Roblox bisa berupa percakapan pribadi (private chat) antara teman dekat, diskusi di luar game, atau bahkan momen ketika seseorang bermain sendirian tanpa ada pemain lain yang mengamati. Panggung belakang digital ini pada dasarnya berfungsi sebagai katup pengaman emosional, di mana remaja merasa lebih leluasa untuk melepaskan persona panggung depan mereka, menunjukkan sisi diri yang lebih otentik, dan berinteraksi tanpa terbebani oleh tuntutan manajemen kesan secara konstan (Mokos & Salehudin, 2025).

Dalam lingkungan ini, Gen Z mungkin menunjukkan sisi diri yang berbeda lebih jujur tentang perasaan mereka, mengakui kelemahan dalam bermain, atau berbicara dengan gaya yang lebih santai dan personal. Menariknya, dalam dunia digital, batas antara *front stage* dan *back stage* sering kali menjadi tidak jelas. Apa yang dianggap sebagai ruang privat bisa saja tiba-tiba menjadi publik misalnya ketika percakapan pribadi di-screenshot dan disebar. Hal ini menciptakan dinamika unik dalam pembentukan identitas digital yang perlu dipahami secara mendalam. Komponen ketiga yang sangat penting dalam teori Goffman adalah *impression management* atau manajemen kesan. Ini adalah proses aktif di mana individu secara strategis mengelola informasi dan perilaku mereka untuk mempengaruhi cara orang lain memandang mereka (Goffman, 1959).

Goffman (1959) menjelaskan bahwa manajemen kesan adalah sesuatu yang universal semua orang melakukannya, baik secara sadar maupun tidak sadar. Dalam Roblox, manajemen kesan dilakukan oleh Gen Z melalui berbagai cara. Mereka memilih dengan cermat kata-kata yang digunakan dalam chat, menentukan kapan harus aktif berbicara dan kapan harus diam, serta menampilkan prestasi atau pencapaian dalam game yang akan membuat mereka terlihat baik di mata orang lain. Menurut Syahputra (2017) dalam jurnalnya tentang identitas digital remaja, manajemen kesan dalam ruang digital memiliki karakteristik khusus karena pengguna memiliki kontrol yang jauh lebih besar dibandingkan dalam interaksi tatap muka. Jika dalam kehidupan nyata seseorang tidak bisa menyembunyikan rasa gugup atau penampilan fisik yang kurang ideal, dalam dunia digital mereka bisa memilih untuk hanya menampilkan sisi-sisi terbaik dari diri mereka (Syahputra, 2017).

Goffman juga memperkenalkan konsep *performance team* yaitu sekelompok individu yang bekerja sama untuk menjaga satu definisi situasi tertentu. Dalam konteks Roblox, tim pertunjukan ini bisa berupa kelompok teman yang bermain bersama atau komunitas/guild dalam game. Ketika bermain dalam sebuah tim di Roblox, setiap anggota tidak hanya menampilkan identitas individual mereka, tetapi juga berkontribusi pada identitas kolektif kelompok, atau tidak sesuai dengan norma kelompok bisa merusak citra tim secara keseluruhan. Sebaliknya, prestasi luar biasa dari satu anggota bisa mengangkat status seluruh kelompok. Dinamika ini mendorong Gen Z untuk tidak hanya mengelola identitas personal mereka, tetapi juga menyesuaikan diri dengan ekspektasi kelompok. Melalui interaksi yang intens, pemain secara aktif membangun kekompakan komunitas, menegaskan keanggotaan, serta memperkuat solidaritas dan relasi interpersonal di dalam ekosistem permainan tersebut (Anggraini & Amalia, 2026). Proses negosiasi antara identitas individu dan identitas kelompok ini adalah salah satu aspek paling menarik dari pembentukan identitas digital dalam game sosial seperti Roblox.

Selain ide-ide utama di atas, Goffman juga berbicara tentang gagasan stigma, yaitu sifat yang dianggap buruk oleh masyarakat dan dapat merusak identitas seseorang.

Dalam Roblox, stigma dapat muncul dalam berbagai bentuk. Misalnya, akun gratis yang tidak memiliki aksesori premium atau dianggap sebagai "*noob*" adalah contoh pemain baru. Gen Z aktif melakukan berbagai cara untuk menghindari stigma ini. Mereka berusaha mendapatkan pemahaman tentang budaya dan bahasa Roblox, menghabiskan uang untuk fitur chat, atau bergabung dengan kelompok yang dihormati. Ini semua merupakan bagian dari upaya manajemen identitas digital untuk membangun posisi yang menguntungkan dalam hierarki sosial komunitas game.

2.3.1 Proses Pembentukan Identitas Digital Gen Z di Chat Roblox

Berdasarkan pemahaman tentang representasi diri dan komponen-komponen teori Goffman, kita dapat menggambarkan proses pembentukan identitas digital Gen Z di Roblox sebagai sebuah proses yang dinamis dan berlapis. Proses ini tidak terjadi secara instan, melainkan melalui serangkaian interaksi yang berulang dan negosiasi identitas yang terus-menerus.

Tahap pertama adalah konstruksi awal identitas. Ketika pertama kali bergabung dengan Roblox, seorang pengguna Gen Z membuat keputusan awal tentang bagaimana mereka ingin dikenal seperti, memilih username, merancang fitur chat, dan mulai berinteraksi dengan komunitas. Tahap ini sangat dipengaruhi oleh nilai-nilai, minat, dan aspirasi personal si pengguna. Tahap kedua adalah penyesuaian identitas. Setelah berinteraksi dengan komunitas, pengguna mendapatkan umpan balik baik secara eksplisit melalui respons chat, maupun secara implisit melalui pola interaksi yang terbentuk. Berdasarkan umpan balik ini, mereka menyesuaikan presentasi diri mereka. Proses negosiasi ini mencerminkan dinamika antara keinginan untuk menjadi autentik dan kebutuhan untuk diterima oleh komunitas.

Tahap ketiga adalah stabilisasi identitas digital. Seiring waktu, pola-pola tertentu dalam presentasi diri menjadi konsisten dan diakui oleh komunitas. Pada tahap ini, identitas digital pengguna sudah cukup kuat dan dikenal baik oleh diri sendiri maupun oleh orang lain. Namun, identitas ini bukan sesuatu yang statis melainkan untuk

berevolusi seiring dengan perubahan dalam diri pengguna dan dinamika komunitas. Wirman (2012) dalam penelitiannya tentang game online dan identitas menjelaskan bahwa proses pembentukan identitas dalam dunia game virtual sesungguhnya merupakan cerminan dari kebutuhan psikologis yang mendalam kebutuhan untuk diakui, diterima, dan dihargai oleh kelompok sosial. Bagi Gen Z yang tumbuh dalam era digital, Roblox dan platform serupa menjadi ruang eksperimentasi identitas yang penting, di mana mereka dapat mencoba berbagai "versi diri" tanpa risiko yang sama seperti dalam kehidupan nyata (Wirman, 2012).

Dari sudut pandang teoritis, gagasan seleksi identitas dapat digunakan untuk menjelaskan pembentukan identitas digital Gen Z melalui komunikasi chat di Roblox. Para pemain secara aktif memilih elemen identitas yang ingin mereka tampilkan dan menyesuakannya dengan berbagai audiens di ruang digital. Ini dilakukan dalam Roblox dengan cara pemain memilih kata-kata untuk digunakan dalam chat, memilih server atau komunitas tertentu untuk bergabung, dan merespons situasi dalam permainan. Studi ini melihat kehidupan sosial di Roblox dari sudut pandang interaksi sosial, menunjukkan bahwa solidaritas sosial di dunia maya telah berkembang menjadi tempat baru di mana orang saling memahami dan berkolaborasi melalui simbol digital. Oleh karena itu, proses sosial di dunia maya mencerminkan kehidupan sosial di dunia nyata (Laura, O. & Chairil, M., A., 2025).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembentukan identitas digital Gen Z melalui komunikasi virtual pada chat game Roblox merupakan fenomena yang kompleks, multidimensi, dan saling terkait. Roblox telah melampaui fungsinya sebagai media hiburan dan bertransformasi menjadi ruang sosial di mana identitas individual, kolektif, kultural, dan linguistik terbentuk secara dinamis melalui interaksi komunikasi virtual. Fitur chat baik teks maupun suara menjadi medium utama bagi Gen Z untuk mengekspresikan diri, bernegosiasi tentang norma-norma sosial, membangun komunitas, dan pada akhirnya membentuk identitas digital mereka.

2.3.2 Proses Pembentukan Identitas Digital Gen Z di Chat Roblox dalam Perspektif Teori Erving Goffman

Proses pembentukan identitas digital Generasi Z dalam komunikasi virtual pada fitur chat di game Roblox dapat dianalisis menggunakan teori dramaturgi dari Erving Goffman. Dalam teori ini, interaksi sosial dianalogikan seperti sebuah pertunjukan teater, di mana individu bertindak sebagai aktor yang memainkan peran tertentu di hadapan penonton. Goffman menjelaskan bahwa dalam kehidupan sosial terdapat dua ruang utama, yaitu *front stage* (panggung depan) dan *backstage* (panggung belakang), serta proses *impression management* (pengelolaan kesan) yang digunakan individu untuk membentuk citra diri di hadapan orang lain. Konsep ini sangat relevan dalam menjelaskan bagaimana Gen Z membangun identitasnya di ruang digital, termasuk dalam interaksi virtual melalui game online seperti Roblox.

Dalam konteks komunikasi virtual pada fitur chat di game Roblox, *front stage* dapat dipahami sebagai ruang publik digital tempat pemain menampilkan identitas yang ingin dilihat oleh pemain lain. Konsep ini berasal dari teori dramaturgi yang dikemukakan oleh Erving Goffman, yang menjelaskan bahwa individu dalam kehidupan sosial sering menampilkan dirinya layaknya seorang aktor di atas panggung yang sedang mempertunjukkan peran tertentu di hadapan audiens. Dalam ruang *front stage* ini, individu berusaha menampilkan citra diri yang dianggap paling sesuai dengan situasi sosial yang sedang berlangsung. Pada tahap ini, Generasi Z cenderung menampilkan karakter tertentu melalui cara berkomunikasi di fitur chat, seperti kesan percaya diri, humoris, ramah, atau mengikuti tren yang berkembang dalam komunitas game. Selain itu, penggunaan emoji, singkatan kata, slang, serta istilah-istilah khas dalam dunia game menjadi bentuk ekspresi diri yang digunakan untuk membangun citra tertentu sekaligus menunjukkan keterlibatan dan keanggotaan mereka dalam komunitas virtual tersebut.

Perilaku ini menunjukkan bahwa pemain secara sadar mengatur bagaimana dirinya tampil di ruang publik digital agar mendapatkan penerimaan sosial dari komunitas game. Dengan kata lain, pemain tidak hanya berinteraksi untuk bermain, tetapi juga

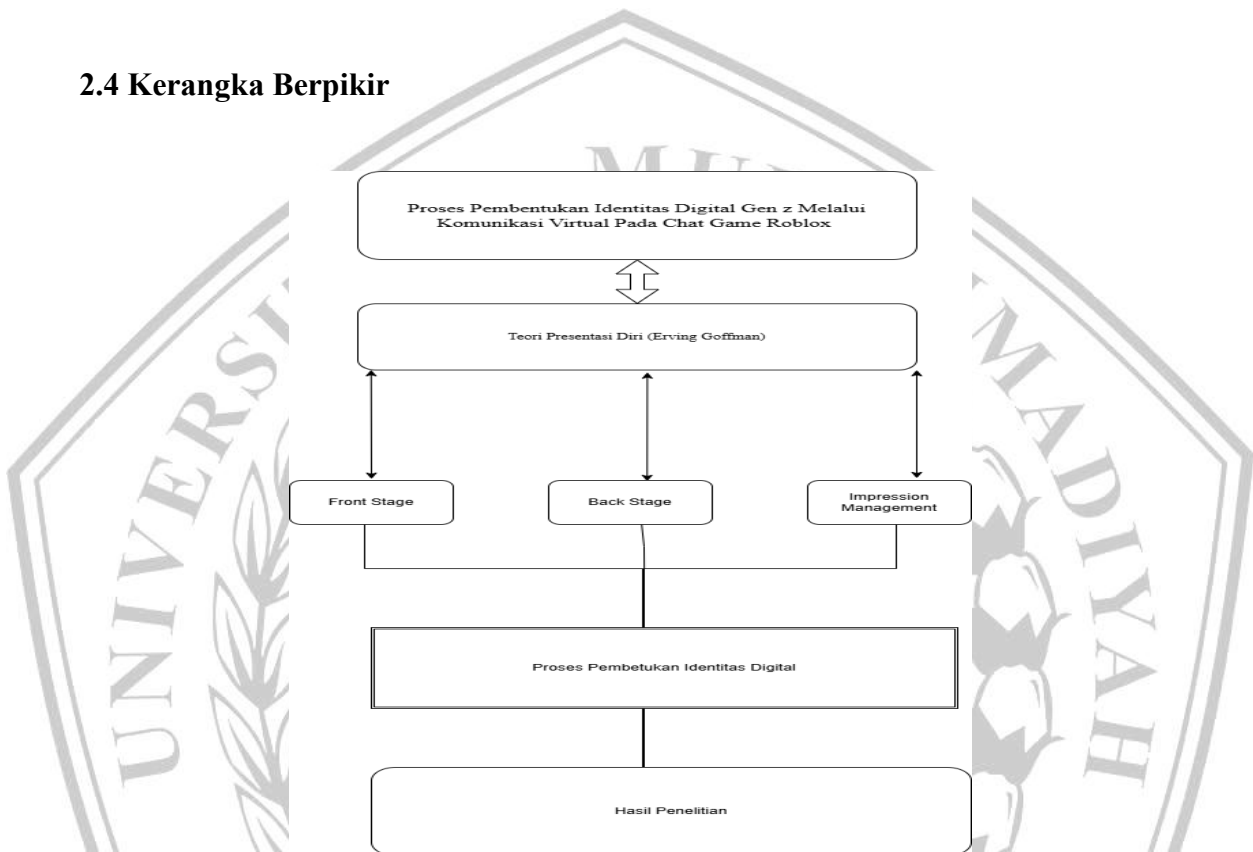
untuk membangun citra diri yang positif di mata pemain lain. Proses ini menjadi bagian penting dari pembentukan identitas digital karena melalui interaksi tersebut pemain dapat membentuk persepsi tertentu tentang dirinya di lingkungan virtual (Wongkar, Sendratari, & Mudana, 2025).

Dalam teori yang dikemukakan oleh Erving Goffman terdapat konsep *backstage*, yaitu ruang privat di mana individu dapat menjadi dirinya sendiri tanpa adanya tekanan sosial dari audiens. Pada ruang ini, seseorang tidak perlu mempertahankan peran atau citra tertentu seperti yang biasanya dilakukan ketika berada di ruang publik. *Backstage* menjadi tempat bagi individu untuk beristirahat dari tuntutan sosial, mengekspresikan perasaan yang sebenarnya, serta melakukan refleksi terhadap perilaku yang telah atau akan ditampilkan kepada orang lain. Dengan kata lain, *backstage* menjadi ruang di mana individu dapat menunjukkan sisi diri yang lebih jujur dan spontan dibandingkan ketika mereka berada di ruang publik digital. Selain itu, *backstage* juga berfungsi sebagai tempat bagi individu untuk mempersiapkan bagaimana mereka akan berperilaku atau berkomunikasi saat kembali memasuki ruang publik digital dalam permainan. Pemain dapat memikirkan strategi komunikasi, menentukan gaya bahasa yang akan digunakan, atau menyesuaikan sikap agar dapat diterima oleh komunitas pemain lainnya. Proses ini menunjukkan bahwa sebelum tampil di ruang publik digital, individu sering kali melakukan persiapan tertentu agar citra diri yang ingin ditampilkan dapat terlihat sesuai dengan harapan sosial yang ada di lingkungan permainan (Parawansah, 2026).

Selain *front stage* dan *back stage*, proses pembentukan identitas digital juga berkaitan dengan *impression management* atau pengelolaan kesan yang dikemukakan oleh Erving Goffman. Dalam interaksi di fitur chat pada game Roblox, Generasi Z sering melakukan berbagai strategi untuk membentuk citra diri yang positif di hadapan pemain lain. Misalnya, mereka memilih kata-kata tertentu agar terlihat ramah, menggunakan humor untuk menarik perhatian, atau menunjukkan kemampuan bermain agar dianggap sebagai pemain yang hebat. Strategi ini dilakukan secara sadar agar pemain lain memiliki persepsi tertentu terhadap dirinya. Selain itu, pengelolaan

kesan juga terlihat dari cara pemain menyesuaikan gaya komunikasi dengan situasi permainan maupun dengan karakter pemain lain yang sedang berinteraksi. Hal ini menunjukkan bahwa identitas digital tidak bersifat tetap, melainkan dapat berubah dan disesuaikan sesuai dengan konteks sosial yang terjadi di ruang virtual (Mokos, 2025).

2.4 Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

Kerangka ini menunjukkan bahwa pembentukan identitas digital terjadi melalui proses interaksi sosial di ruang virtual. Proses ini dipahami melalui Teori Presentasi Diri Erving Goffman, yang menjelaskan bahwa orang dalam interaksi sosial akan menampilkan dirinya layaknya seorang aktor di panggung. Konsep ini kemudian dibagi menjadi tiga bagian utama: Front Stage, Back Stage, dan Impression Management. Front Stage menggambarkan bagaimana pemain Gen Z menampilkan dirinya di ruang publik permainan, seperti cara mereka berbicara di chat, menggunakan fitur chat, gaya bahasa, atau sikap yang mereka inginkan untuk ditunjukkan kepada pemain lain. Pada titik ini, orang cenderung menunjukkan

perspektif yang positif tentang diri mereka sendiri agar mereka dapat diterima oleh komunitas yang berpartisipasi dalam game.

Menurut teori kedua, backstage adalah tempat privat di mana orang tidak perlu menampilkan identitas yang sama seperti di tempat umum. Dalam situasi seperti ini, pemain dapat lebih bebas, menunjukkan kepribadian asli mereka, atau bahkan mempersiapkan bagaimana mereka akan berinteraksi dengan pemain lain selama game. Backstage juga dapat berupa proses refleksi diri pemain sebelum menunjukkan identitasnya di ruang chat. Di sisi lain, impression management adalah teknik yang digunakan seseorang untuk mengontrol kesan yang ingin mereka berikan kepada orang lain. Pemain Gen Z sering kali mengelola kata-kata, ekspresi, atau gaya komunikasi mereka saat berinteraksi dalam game Roblox agar terlihat menarik, ramah, lucu, atau bahkan dominan. Karena interaksi yang terjadi bersifat publik dan dapat mempengaruhi bagaimana pemain lain melihat identitas mereka, pengelolaan kesan ini sangat penting. Kemudian ketiga ide tersebut saling berhubungan dan membentuk proses pembentukan identitas digital. Pemain Gen Z secara tidak langsung membangun, mengubah, dan memperkuat identitas digital mereka di dunia virtual saat mereka berinteraksi secara terus menerus dalam fitur chat Roblox. Akhirnya, proses ini menghasilkan penelitian yang menunjukkan bagaimana identitas digital Gen Z dibentuk melalui praktik komunikasi virtual, taktik presentasi, dan manajemen kesan dalam interaksi sosial dalam game.

2.5 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

| NO | Peneliti & Tahun | Judul Penelitian | Metode | Hasil Utama | Relevansi |
|----|-------------------|---------------------|-------------------|-----------------------------|------------------|
| 1 | Egliston & Carter | Introducing Roblox: | Etnografi Digital | Roblox sebagai "imagination | Foundationa 1 |

| NO | Peneliti & Tahun | Judul Penelitian | Metode | Hasil Utama | Relevansi |
|----|----------------------------|--|--------------|---|--|
| | (2021) | Exploring the Imagination Platform | | platform" yang memfasilitasi participatory culture. fitur chat customization and social interaction central dalam identity construction. Boundaries player-creator blur, memungkinkan entrepreneurial identity formation. | understanding Roblox sebagai space for identity work. Basis eksplorasi communication process. |
| 2 | Sutrisno & Adiputra (2023) | Konstruksi Identitas Virtual Remaja Indonesia dalam Platform Game Online | Fenomenologi | Tiga strategi: mimikri identitas (meniru ideal), eksplorasi identitas, integrasi identitas. Peer acceptance sangat mempengaruhi identity choices. | Konteks Indonesia, fokus multiple platforms. Penelitian ini spesifik Roblox dan communication process. |
| 3 | Kusuma & Prasetya | Perilaku Komunikasi | Kuantitatif | 67% Generasi Z Indonesia | Baseline data Gen Z |

| NO | Peneliti & Tahun | Judul Penelitian | Metode | Hasil Utama | Relevansi |
|----|------------------|---|-----------|--|---|
| | (2022) | si Generasi Z dalam Media Sosial dan Game Online | | menghabiskan lebih dari 3 jam per hari di platform game. 78% merasa “lebih menjadi diri sendiri” dalam lingkungan game. Obrolan game digunakan untuk dukungan emosional (45%), eksplorasi identitas (52%), dan pembentukan hubungan (63%). | Indonesia. Qualitative exploration lebih mendalam. |
| 4 | Rahmawati (2023) | Avatar dan Identitas Diri: Studi Etnografi Virtual pada Pemain Roblox Indonesia | Etnografi | Avatar sebagai “kanvas identitas” untuk aspirasi dan afiliasi. 85% responden menghabiskan waktu yang signifikan dalam kustomisasi. Pilihan fitur chat dipengaruhi oleh pengaruh teman sebaya, budaya | Fokus fitur chat konteks Indonesia. Integrasikan fitur chat dan communication analysis. |

| NO | Peneliti & Tahun | Judul Penelitian | Metode | Hasil Utama | Relevansi |
|----|----------------------|---|---------------|--|--|
| | | | | populer, dan nilai-nilai pribadi. | |
| 5 | Johnson & Kim (2023) | Self-Disclosure and Identity Expression in Gaming Communities | Mixed Methods | Platform game memfasilitasi tingkat pengungkapan diri yang lebih tinggi dibandingkan media sosial tradisional. Anonimitas dan konteks yang menyenangkan mengurangi risiko sosial. Fleksibilitas identitas lebih tinggi pada platform game (4,2/5) dibandingkan media sosial (2,8/5). | Ekspresi identitas alam yang unik dalam permainan. Jelajahi mekanisme spesifik dalam konteks Roblox. |

Berdasarkan ulasan mendalam terhadap lima penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, kita dapat menemukan beberapa hal yang masih kurang terjawab atau belum sepenuhnya terpetakan, yang nantinya akan menjadi fokus utama dan tujuan dari penelitian ini. Pertama, hingga saat ini belum ada penelitian yang benar-benar mendalam yang membahas bagaimana identitas digital terbentuk lewat cara orang berbicara atau mengetik di fitur chat Roblox, khususnya untuk konteks masyarakat

Indonesia. Penelitian yang sudah ada, seperti karya Egliston dan Carter (2021), lebih banyak membahas teori umum yang berasal dari negara Barat dan belum tentu cocok dengan budaya kita, sedangkan studi Rahmawati (2023) hanya fokus pada tampilan karakter atau fitur chat saja, tanpa membahas apa yang sebenarnya mereka ucapkan atau tulis saat bermain. Kedua, kebanyakan penelitian sebelumnya hanya melihat identitas digital sebagai angka atau hasil akhir yang diukur secara statistik, seolah-olah identitas itu sudah jadi begitu saja.

Penelitian ini ingin melihat bagaimana proses pembentukan identitas itu terjadi secara nyata dan dinamis, yaitu dengan mengamati langsung percakapan yang terjadi saat para pemain sedang asyik bermain game, sehingga kita bisa tahu langkah demi langkah bagaimana mereka membangun citra diri mereka. Ketiga, data dasar yang ada dari Kusuma dan Prasetya (2022) serta temuan tentang bagaimana pikiran bekerja dari Johnson dan Kim (2023) belum pernah dicek kembali secara mendalam dengan cara wawancara atau observasi langsung di Indonesia. Hal ini sangat penting untuk dilakukan karena jumlah pengguna Roblox dari kalangan Generasi Z di Indonesia sangat banyak, sehingga kita perlu memastikan apakah teori-teori tersebut benar-benar berlaku di sini atau ada perbedaan cara pandang. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang khusus untuk mengisi ketiga kekosongan atau celah tersebut agar pemahaman kita tentang identitas digital di Roblox menjadi lebih lengkap, akurat, dan sesuai dengan kondisi nyata di Indonesia.