

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital dan internet telah membawa perubahan signifikan dalam cara manusia berinteraksi dan membangun identitas sosial. Fenomena komunikasi lintas budaya yang terjadi di ruang virtual menjadi semakin kompleks seiring dengan meluasnya platform yang memungkinkan individu dari berbagai latar belakang budaya berinteraksi tanpa batasan geografis Menurut Fajriah dan Ningsih (2024). Secara global, dunia virtual kini menjadi ruang baru bagi individu untuk mengekspresikan diri, berkomunikasi, dan menjalin hubungan sosial tanpa batas geografis. Melalui platform media sosial maupun game online, interaksi digital ini tidak hanya mengubah pola Komunikasi, merepresentasikan kehidupan nyata, tetapi juga memunculkan dinamika baru dalam konstruksi identitas dan membentuk realitas baru yang disebut realitas virtual. Salah satu ruang virtual yang saat ini berkembang pesat adalah Roblox.

Berdasarkan laporan resmi Roblox tahun 2024, platform ini memiliki sekitar 79,5 juta pengguna aktif harian (Daily Active Users/DAU) dan menurut Data Statistia dan Takeaway Reality (2026) pengguna aktif harian roblox bertambah menjadi 151,5 juta pengguna aktif harian di Roblox. Pengguna Roblox berdasarkan usia: 20% pengguna berusia di bawah 9 tahun, 20% berusia antara 9-12 tahun, 16% berusia 12-16 tahun, 25% pengguna berusia 17-24 tahun, dan 19% pengguna berusia 25 tahun ke atas. Sebanyak 25% pengguna berusia 17-24 tahun yang per tahun 2026 ini masuk dalam bagian generasi Z telah menjadi segmen dengan pertumbuhan paling cepat. Kondisi ini menunjukkan bahwa Roblox tidak lagi didominasi oleh anak-anak, tetapi juga menjadi ruang interaksi yang aktif bagi Generasi Z dalam membangun relasi sosial dan identitas virtual.

Menurut penjelasan dari Maulana dan Nurcahyani (2023) Roblox adalah sebuah platform permainan online sekaligus ruang virtual yang dikembangkan pertama kali oleh David Baszucki dan Erik Cassel di San Mateo, California, Amerika Serikat, mulai dirintis pada tahun 2004 dan resmi dirilis ke publik pada tahun 2006. Roblox platform virtual berbasis user-generated content, lebih mirip

sebuah metaverse kecil, karena di dalamnya terdapat ribuan *game/experience* yang dibuat oleh pengguna. Roblox bukan hanya game tunggal, tetapi menggabungkan elemen sosial dan kreatif, berbeda dengan game lain yang kontennya dibuat oleh satu developer, di Roblox siapa pun bisa menciptakan game, karakter, atau dunia, sehingga pengalaman interaksi lebih variatif.

Menurut Alkindi dan Nasution (2024) menyatakan bahwa identitas pemain dalam platform ini tidak ditampilkan secara nyata seperti di media sosial. Platform ini tidak menyediakan fitur foto profil asli, melainkan menggunakan avatar 3D yang bisa didesain sesuai keinginan pemain. Identitas yang ditampilkan pun hanya berupa *username* atau *display name*, sehingga tidak harus menggunakan nama asli, fitur lainnya seperti text chat, voice chat, *friend group*, serta ribuan *experience* yang memungkinkan pemain berinteraksi secara *real time*. Dari kompas.com Marsha Bremanda (2025) menjelaskan bahwa interaksi sosial dilakukan melalui chat teks dan *voice chat* yang hanya bisa digunakan oleh pemain ber usia 13 tahun keatas atau yang sudah memiliki kartu identitasnya seperti KTP. Namun, ada kemungkinan alat ini tidak bisa menganalisis dengan "tingkat kepercayaan tinggi". Artinya, alat ini bisa berpotensi salah dalam menaksir usia pengguna, sehingga memberikan ruang yang lebih luas bagi pengguna untuk mengelola maupun menyamarkan identitasnya.

Interaksi di Roblox berkembang menjadi budaya digital tersendiri. Pengguna tidak hanya bermain bersama (mabar), tetapi juga membentuk komunitas, melakukan roleplay, menggunakan voice chat, hingga memilih avatar tertentu sebagai simbol identitas kelompok. Budaya digital tersebut membentuk norma tidak tertulis mengenai bagaimana pemain berinteraksi dan diterima dalam komunitas. Roblox berada di urutan keenam game online yang paling banyak dimainkan pada 2025. Dalam konteks khusus penelitian ini, Roblox sebagai platform game yang menggabungkan elemen sosial dan kreatifitas, menyediakan ruang bagi pemain Generasi z untuk membangun persahabatan lintas budaya melalui interaksi virtual. Identitas yang dibangun dalam ruang ini sering kali mengalami proses masking atau penyamaran, di mana pemain memilih untuk menampilkan versi diri yang berbeda dari identitas asli mereka. Han et al (2021) menyatakan bahwa perilaku pengguna Roblox banyak melibatkan aktivitas kolaboratif seperti bermain bersama,

menyelesaikan misi, hingga melakukan role play. Penulis menyebut bahwa “*the behaviors of playing with other users, escaping together, and performing missions were found*”, yang menunjukkan adanya bentuk komunikasi sosial yang intens di dalam platform ini. Selain itu, avatar yang dapat dikustomisasi dengan Robux juga memberi kebebasan bagi pemain untuk menampilkan identitas virtual yang berbeda dari identitas aslinya. Dalam observasi awal yang dilakukan oleh peneliti terhadap sejumlah pengguna Roblox berjumlah 8 dari kalangan Generasi z, ditemukan bahwa pemilihan avatar tersebut tidak dilakukan secara acak, melainkan dipengaruhi oleh tujuan tertentu, seperti memperoleh penerimaan sosial, menghindari stereotip, mengurangi gangguan dari pemain lain, hingga membangun citra tertentu di dalam komunitas virtual. Dengan demikian, praktik masking dilakukan bukan sekadar untuk menyembunyikan identitas, tetapi juga untuk menghindari pengalaman negatif seperti pelecehan verbal, stereotip, diskriminasi, maupun penilaian berdasarkan identitas asli.

Fenomena penyamaran identitas (*online identity masking*) dalam ruang virtual semakin menonjol seiring dengan berkembangnya platform digital yang memungkinkan interaksi lintas budaya, salah satunya adalah game online Roblox. Beberapa penelitian terdahulu telah membahas topik yang serupa dari berbagai sudut pandang. Ruang virtual seperti Roblox menjadi media sosial baru bagi generasi muda dalam membangun hubungan dan identitas digital. Melalui penelitian oleh Han et al (2021) yang berjudul “*Analysis of Metaverse Platform as a New Play Culture: Focusing on Roblox and Zepeto*” menyoroti bagaimana Roblox berfungsi sebagai ruang metaverse tempat pemain dari berbagai negara saling berinteraksi dan membangun budaya bermain baru. Mereka menemukan bahwa pengguna tidak hanya bermain, tetapi juga menggunakan avatar untuk berekspresi dan membangun hubungan sosial yang menyerupai dunia nyata, yang menjadi dasar terbentuknya identitas virtual lintas budaya. Azzahra et al (2025) menemukan bahwa Roblox bukan sekadar permainan, melainkan ruang sosial tempat pemain membentuk pertemanan virtual dan berinteraksi lintas budaya. Wardani (2018) dalam penelitiannya menyatakan bahwa Identitas digital bersifat jamak dan dapat dimanipulasi. identitas digital yang diciptakannya tersebut bukan merupakan

identitas sebenarnya namun disembunyikan oleh pengguna melalui “topeng digital” sebagai bentuk representasi dan ekspresi diri di dunia maya untuk memperoleh pengakuan sosial.

Dalam perspektif *impression management* yang dikemukakan oleh Erving Goffman (1959) yang memahami bagaimana individu berusaha menampilkan citra diri tertentu di hadapan orang lain layaknya aktor di atas panggung. Pemain di dunia virtual seperti Roblox juga melakukan hal serupa, di mana mereka mengatur avatar, gaya bicara, dan perilaku digital untuk membentuk kesan tertentu di hadapan pemain lain. komunikasi, dan perilaku digital untuk membentuk kesan tertentu di hadapan pemain lain. Meskipun penelitian sebelumnya telah membahas interaksi sosial, anonimitas, dan pembentukan identitas digital dalam ruang virtual. Namun, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji mengapa online identity masking digunakan sebagai strategi pengelolaan kesan dilakukan oleh pemain Generasi z dalam konteks komunikasi lintas budaya di platform Roblox. Selain itu, penelitian ini menggunakan perspektif komunikasi lintas budaya karena interaksi di Roblox mempertemukan pengguna dari berbagai negara, bahasa, norma komunikasi, dan latar belakang budaya. Keberagaman tersebut memengaruhi cara pengguna membangun identitas virtual, menyesuaikan pola komunikasi, serta melakukan identity masking agar dapat diterima dalam lingkungan sosial virtual.

Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut, penelitian ini menjadi penting dilakukan karena fenomena *online identity masking* di ruang virtual seperti Roblox tidak hanya mencerminkan cara generasi z berinteraksi dan membangun relasi lintas budaya, tetapi juga menggambarkan bagaimana identitas dan citra diri dikelola di era digital yang semakin kompleks. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi, penelitian ini berfokus pada bagaimana pengalaman subjektif pemain dalam menyembunyikan dan menampilkan identitas virtual mereka, serta memahami makna di balik strategi penyamaran tersebut dalam membangun pertemanan lintas budaya di ruang digital.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut yang telah dipaparkan mengenai fenomena penggunaan *online identity masking* oleh Generasi z dalam membangun pertemanan virtual di platform Roblox, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengapa strategi online identity masking dilakukan dan makna *online identity masking* dalam pertemanan virtual Generasi z di game roblox ditinjau melalui perspektif komunikasi lintas budaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami mengapa Generasi z melakukan strategi praktik *online identity masking* dalam pertemanan virtual di game Roblox beserta maknanya dalam konteks komunikasi lintas budaya.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi peneliti maupun masyarakat umum dan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam bidang komunikasi lintas budaya dan komunikasi digital tentang pemahaman baru mengenai fenomena *online identity masking* sebagai bentuk adaptasi identitas dan strategi komunikasi Generasi z di dunia virtual.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman pengetahuan dan diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti, pendidik, dan praktisi komunikasi dalam memahami dinamika komunikasi lintas budaya di ruang digital, serta memberikan wawasan tentang pentingnya keaslian identitas, empati budaya, dan literasi digital dalam berinteraksi secara sehat di dunia maya. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang mengapa Generasi z menegosiasikan identitas mereka dengan online identity di tengah keragaman budaya global yang semakin intens di platform virtual seperti game Roblox.