



## **ANALISIS BENTUK KOMUNIKASI DAN PEMBENTUKAN IDENTITAS GENERASI Z DI JAKARTA DALAM BERMAIN GAME ONLINE ROBLOX**

Nisa Istikhomah<sup>1</sup>, Bonar S Panjaitan<sup>2</sup>, Rahmadiani Indri Adi Putri<sup>3</sup>  
Akademi Komunikasi Media Radio dan TV Jakarta<sup>1,2,3</sup>  
Jl. Cakung Cilincing Timur, Jakarta Timur 13950  
[nisaaiqomaah@gmail.com](mailto:nisaaiqomaah@gmail.com)<sup>1</sup> [bonarspj@gmail.com](mailto:bonarspj@gmail.com)<sup>2</sup>

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan menganalisis bentuk komunikasi serta proses pembentukan identitas Generasi Z di Jakarta dalam bermain game online Roblox. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi terhadap lima informan yang termasuk kategori Generasi Z. Landasan teori yang digunakan adalah Computer-Mediated Communication (CMC). Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi dalam Roblox berlangsung melalui dua bentuk utama, yaitu komunikasi verbal (chat teks dan voice chat) serta komunikasi nonverbal (avatar, gesture, emote, dan simbol digital). Proses komunikasi tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sarana koordinasi permainan, tetapi juga sebagai media representasi diri. Identitas digital dibentuk melalui kustomisasi avatar, gaya bahasa, partisipasi komunitas, serta interaksi sosial berkelanjutan. Temuan ini menunjukkan bahwa identitas Generasi Z di ruang virtual bersifat dinamis, kontekstual, dan dinegosiasikan melalui praktik komunikasi digital.

**Kata Kunci:** *Komunikasi Digital, Identitas, Generasi Z, CMC, Game Online*

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam pola komunikasi manusia sebagai makhluk sosial. Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan, pertukaran makna, serta pembentukan hubungan sosial yang memungkinkan individu saling memahami dan membangun realitas bersama. Dalam era digital, komunikasi tidak lagi terbatas pada interaksi tatap muka, melainkan juga berlangsung melalui media berbasis internet yang memediasi pesan secara verbal maupun nonverbal. Transformasi ini memunculkan bentuk komunikasi baru yang lebih cepat, fleksibel, dan simbolik, terutama di kalangan generasi muda. Generasi Z, yang lahir antara tahun 1997–2012, dikenal sebagai generasi digital native yang kehidupannya tidak terlepas dari media berbasis jaringan. Dalam konteks ini, platform permainan daring (game online) tidak lagi sekadar menjadi sarana hiburan, tetapi telah bertransformasi menjadi ruang sosial virtual yang memungkinkan terjadinya interaksi, pertukaran makna, serta pembentukan identitas diri.

Salah satu platform yang mengalami pertumbuhan signifikan adalah Roblox. Platform ini tidak hanya menyediakan permainan, tetapi juga memungkinkan pengguna menciptakan dunia virtualnya sendiri, berinteraksi melalui fitur chat teks dan voice chat, serta mengekspresikan diri melalui kustomisasi avatar. Data pengguna menunjukkan peningkatan jumlah pengguna aktif harian secara global hingga ratusan juta, dengan

dominasi usia remaja dan dewasa muda. Fenomena ini menunjukkan bahwa Roblox telah berkembang menjadi ekosistem sosial digital yang kompleks, tempat berlangsungnya komunikasi interpersonal yang dimediasi teknologi.

Dalam perspektif ilmu komunikasi, interaksi yang terjadi di Roblox dapat dipahami melalui teori Computer-Mediated Communication (CMC), yang menjelaskan bahwa komunikasi berbasis teknologi tetap memungkinkan terbentuknya hubungan sosial dan pertukaran makna, meskipun tidak berlangsung secara tatap muka. Generasi Z memanfaatkan fitur komunikasi verbal seperti chat teks dan voice chat, serta komunikasi nonverbal berupa gesture avatar, emote, simbol digital, dan gaya visual karakter. Kombinasi tersebut menciptakan dinamika komunikasi yang khas dan berbeda dari komunikasi konvensional.

Namun demikian, komunikasi dalam ruang virtual tidak selalu berjalan tanpa hambatan. Keterbatasan isyarat nonverbal secara langsung, penggunaan singkatan, simbol, serta gaya bahasa digital berpotensi menimbulkan perbedaan interpretasi pesan. Selain itu, fleksibilitas dalam representasi diri melalui avatar memungkinkan individu menampilkan identitas yang dapat dinegosiasikan, dimodifikasi, bahkan direkonstruksi sesuai konteks sosial permainan. Kondisi ini memunculkan pertanyaan akademik mengenai bagaimana bentuk komunikasi yang digunakan serta bagaimana proses komunikasi tersebut berkontribusi terhadap pembentukan identitas Generasi Z di ruang virtual.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji pola komunikasi dalam game online, terutama pada game kompetitif berbasis tim. Penelitian lain juga membahas Roblox dalam konteks tinjauan literatur mengenai identitas generasi muda. Akan tetapi, masih terdapat keterbatasan kajian yang secara empiris mengintegrasikan analisis bentuk komunikasi verbal dan nonverbal dengan proses pembentukan identitas digital dalam konteks sosial-kreatif seperti Roblox, khususnya pada Generasi Z di Jakarta. Dengan demikian, terdapat celah penelitian yang relevan untuk dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan penelitian ini dirumuskan dalam pertanyaan: Bagaimana bentuk komunikasi dan proses pembentukan identitas Generasi Z di Jakarta dalam bermain game online Roblox?

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk komunikasi verbal dan nonverbal yang digunakan oleh Generasi Z di Jakarta dalam bermain Roblox, serta menjelaskan bagaimana proses komunikasi tersebut berperan dalam pembentukan identitas digital mereka di ruang virtual.

Secara akademis, penelitian ini memiliki urgensi karena perkembangan ruang sosial digital semakin memengaruhi konstruksi identitas generasi muda. Memahami dinamika komunikasi dalam platform seperti Roblox menjadi penting untuk memperkaya kajian komunikasi digital, khususnya dalam konteks CMC dan pembentukan identitas. Selain itu, secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi pendidik, orang tua, serta pemangku kepentingan mengenai bagaimana generasi muda membangun relasi sosial dan identitas diri di lingkungan digital.

Adapun kebaruan penelitian ini terletak pada fokus analisis yang mengintegrasikan bentuk komunikasi verbal dan nonverbal dengan proses pembentukan identitas digital secara empiris pada Generasi Z di Jakarta dalam konteks platform Roblox sebagai ruang sosial-kreatif, bukan sekadar game kompetitif. Penelitian ini tidak hanya melihat komunikasi sebagai alat koordinasi permainan, tetapi sebagai proses konstruksi makna sosial dan representasi diri yang berlangsung secara dinamis di ruang virtual.

## TINJAUAN PUSTAKA

### **Teori *Computer-Mediated Communication (CMC)***

Teori *Computer-Mediated Communication (CMC)* merupakan teori yang menjelaskan proses komunikasi yang terjadi ketika interaksi manusia dimediasi oleh perangkat teknologi digital seperti komputer, internet, dan smartphone. CMC berkembang seiring kemajuan teknologi komunikasi pada akhir abad ke-20, ketika interaksi sosial mulai banyak dilakukan melalui jaringan komputer. Teori ini berangkat dari asumsi bahwa media bukan sekadar saluran netral, tetapi memiliki karakteristik tertentu yang memengaruhi cara individu berkomunikasi, membangun hubungan, serta membentuk makna sosial.

Salah satu tokoh utama dalam pengembangan teori CMC adalah Joseph Walther melalui *Social Information Processing Theory (1992)*. Walther menjelaskan bahwa meskipun komunikasi daring memiliki keterbatasan isyarat nonverbal seperti ekspresi wajah, intonasi suara, dan bahasa tubuh, individu tetap mampu membangun hubungan interpersonal yang bermakna. Pengguna media digital akan beradaptasi dengan memaksimalkan penggunaan simbol, pilihan kata, tanda baca, waktu respons, serta representasi visual untuk menyampaikan emosi dan makna.

Dalam perkembangannya, Walther juga memperkenalkan konsep *Hyperpersonal Communication (1996)*, yang menyatakan bahwa komunikasi yang dimediasi komputer dapat menjadi lebih intens dan terkontrol dibandingkan komunikasi tatap muka. Hal ini terjadi karena individu memiliki kesempatan untuk mengelola kesan (*impression management*) dan menampilkan diri secara selektif (*selective self-presentation*). Dalam ruang digital, pengguna dapat memilih informasi apa yang ingin ditampilkan, bagaimana gaya bahasa yang digunakan, serta citra diri seperti apa yang ingin dibangun di hadapan orang lain.

Seluruh proses interaksi sosial dalam game online seperti Roblox terjadi melalui media digital, sehingga termasuk dalam kategori komunikasi yang dimediasi komputer. Sementara kustomisasi avatar, gesture, emote, dan simbol visual lainnya merupakan bentuk komunikasi nonverbal digital, fitur chat teks dan voice chat menampilkan komunikasi verbal. Di sisi lain, keterbatasan interaksi fisik mendorong pemain untuk menggunakan simbol digital sebaik mungkin sebagai cara untuk berkomunikasi.

Teori CMC juga relevan dalam menjelaskan pembentukan identitas digital. Identitas dalam ruang virtual tidak muncul secara otomatis, melainkan dikonstruksi



melalui proses komunikasi yang berulang. Pemain memilih avatar tertentu, menggunakan gaya bahasa khas, serta membangun reputasi dalam komunitas permainan. Proses ini menunjukkan bahwa identitas digital merupakan hasil negosiasi sosial yang berlangsung dalam interaksi daring.

Dengan demikian, dalam penelitian ini Teori Computer-Mediated Communication digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk komunikasi verbal dan nonverbal yang terjadi di Roblox berkontribusi terhadap pembentukan identitas Generasi Z. Teori ini menjadi landasan utama untuk memahami bahwa komunikasi digital bukan sekadar pertukaran pesan, tetapi juga proses konstruksi makna dan representasi diri dalam ruang sosial virtual.

### **Pengertian Komunikasi**

Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan dengan tujuan tercapainya kesamaan makna. Secara etimologis, komunikasi berasal dari bahasa Latin *communis* yang berarti “sama” atau “memiliki makna yang sama”. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi terjadi ketika terdapat pemahaman bersama antara pengirim dan penerima pesan.

Dalam praktiknya, komunikasi dapat berlangsung secara verbal maupun nonverbal. Komunikasi verbal menggunakan kata-kata, baik lisan maupun tulisan, sedangkan komunikasi nonverbal menggunakan simbol, ekspresi, gerak tubuh, maupun tanda-tanda visual lainnya. Unsur-unsur komunikasi meliputi komunikator, pesan, saluran (media), komunikan, efek, dan umpan balik. Dalam konteks digital, unsur saluran komunikasi mengalami transformasi karena dimediasi oleh perangkat berbasis internet. Perkembangan teknologi telah menggeser pola komunikasi konvensional menuju komunikasi berbasis digital. Interaksi yang sebelumnya dilakukan secara langsung kini banyak berlangsung melalui media daring, termasuk dalam platform game online.

### **Pola Komunikasi**

Pola komunikasi adalah bentuk atau model hubungan yang terjadi dalam proses penyampaian pesan antara dua orang atau lebih sehingga pesan dapat dipahami secara efektif. Pola komunikasi dapat berbentuk interpersonal, kelompok kecil, kelompok sedang, maupun kelompok besar. Dalam konteks game online, pola komunikasi yang terbentuk cenderung bersifat sirkular dan interaktif, karena setiap pemain memiliki kesempatan untuk memberikan umpan balik secara langsung melalui fitur yang tersedia. Komunikasi berlangsung secara simultan dan real time, sehingga menciptakan dinamika interaksi yang khas.

### **Bentuk-Bentuk Komunikasi**

Dalam penelitian ini, bentuk komunikasi difokuskan pada komunikasi verbal dan nonverbal.

1. Komunikasi Verbal. Komunikasi verbal merupakan penyampaian pesan melalui bahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Dalam media digital, komunikasi verbal terlihat melalui fitur chat teks dan voice chat. Di dalam game online, komunikasi verbal digunakan untuk berkoordinasi, menyampaikan informasi, maupun membangun relasi sosial.
2. Komunikasi Nonverbal. Komunikasi nonverbal merupakan penyampaian pesan tanpa menggunakan kata-kata, melainkan melalui simbol, ekspresi, atau representasi visual. Dalam komunikasi digital, bentuk nonverbal diwujudkan melalui emoji, emotikon, gesture virtual, serta tampilan avatar. Pada game seperti Roblox, komunikasi nonverbal tampak dalam penggunaan emote, gerakan karakter, dan kustomisasi visual avatar yang merepresentasikan identitas pemain.

### **Identitas Diri Generasi Z**

Identitas diri merupakan kesadaran individu mengenai siapa dirinya, yang terbentuk melalui proses interaksi sosial dan pengalaman hidup. Identitas tidak bersifat statis, melainkan berkembang sesuai dengan lingkungan sosial tempat individu berinteraksi. Dalam konteks digital, identitas dapat direpresentasikan melalui simbol dan tampilan visual. Pilihan avatar, gaya komunikasi, serta cara individu berinteraksi menjadi bagian dari proses pembentukan identitas digital. Dengan demikian, identitas di ruang virtual merupakan hasil konstruksi sosial yang dibangun melalui komunikasi yang berlangsung secara berkelanjutan.

Generasi Z adalah kelompok yang lahir antara tahun 1997–2012 dan dikenal sebagai generasi digital native. Mereka tumbuh dalam lingkungan yang telah terintegrasi dengan internet dan teknologi digital. Karakteristik Generasi Z antara lain adaptif terhadap teknologi, ekspresif dalam komunikasi, serta terbiasa menggunakan simbol digital seperti emoji dan singkatan dalam berinteraksi. Keterbiasaannya dalam menggunakan media digital menjadikan Generasi Z aktif dalam ruang sosial virtual, termasuk dalam platform game online.

### **Game Online**

Game online adalah permainan yang dimainkan melalui jaringan internet dan memungkinkan interaksi antar pemain secara daring. Berbeda dengan game offline, game online menghadirkan dimensi sosial karena melibatkan komunikasi, kerja sama, dan pembentukan komunitas. Salah satu platform game online yang populer adalah Roblox. Platform ini memungkinkan pemain membuat permainan sendiri, berinteraksi melalui chat teks dan voice chat, serta mengekspresikan diri melalui kustomisasi avatar. Dengan demikian, Roblox tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga ruang komunikasi sosial digital.



## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan paradigma konstruktivisme untuk memahami secara mendalam bagaimana bentuk komunikasi dan proses pembentukan identitas Generasi Z di Jakarta dalam bermain game online Roblox. Prosedur penelitian diawali dengan penentuan kriteria informan, yaitu pemain aktif Roblox yang termasuk kategori Generasi Z dan berdomisili di Jakarta, kemudian dilanjutkan dengan proses pengumpulan data melalui observasi partisipatif pada aktivitas permainan, wawancara mendalam secara semi-terstruktur untuk menggali pengalaman komunikasi informan, serta dokumentasi berupa tangkapan layar interaksi, tampilan avatar, dan fitur komunikasi dalam permainan. Pengumpulan data dilakukan secara bertahap hingga mencapai kejenuhan data, sehingga informasi yang diperoleh dinilai telah merepresentasikan pola komunikasi yang diteliti.

Teknik penelitian difokuskan pada pengamatan bentuk komunikasi verbal (chat teks dan voice chat) serta komunikasi nonverbal (avatar, gesture, emote, dan simbol visual), termasuk bagaimana informan memaknai dan menggunakan elemen-elemen tersebut dalam interaksi sosial. Analisis data dilakukan secara simultan sejak proses pengumpulan data melalui tahapan reduksi data dengan mengelompokkan temuan berdasarkan kategori komunikasi verbal dan nonverbal, penyajian data dalam bentuk uraian naratif yang sistematis, serta penarikan kesimpulan dengan mengaitkan temuan lapangan pada kerangka Teori Computer-Mediated Communication (CMC).

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik, yaitu membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi informasi, sehingga keseluruhan proses penelitian mampu memberikan gambaran yang utuh mengenai dinamika komunikasi dan konstruksi identitas digital dalam ruang permainan daring tersebut.

## **HASIL DAN DISKUSI**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi Generasi Z di Jakarta dalam bermain Roblox berlangsung secara intens dan berlapis, mencakup dimensi verbal dan nonverbal yang saling melengkapi. Seluruh proses interaksi terjadi dalam sistem komunikasi yang dimediasi komputer, sehingga karakter media sangat memengaruhi cara pesan diproduksi, disampaikan, dan dimaknai. Data yang diperoleh dari observasi partisipatif, wawancara mendalam, serta dokumentasi interaksi digital memperlihatkan bahwa Roblox tidak hanya berfungsi sebagai media permainan, tetapi juga sebagai ruang sosial virtual tempat berlangsungnya negosiasi makna dan pembentukan identitas.

Secara verbal, komunikasi dalam Roblox didominasi oleh penggunaan chat teks dan voice chat yang berlangsung secara real time. Chat teks menjadi medium utama dalam menyampaikan instruksi permainan, membangun kerja sama tim, serta menjalin relasi sosial antarpemain. Bahasa yang digunakan cenderung informal, singkat, adaptif, dan sarat dengan simbol digital, termasuk singkatan, istilah komunitas game, serta

kombinasi huruf dan angka yang merepresentasikan ekspresi tertentu. Pola ini menunjukkan adanya efisiensi komunikasi yang disesuaikan dengan karakter permainan yang cepat dan dinamis. Sementara itu, voice chat digunakan dalam situasi yang menuntut respons segera atau koordinasi yang lebih kompleks. Intensitas penggunaan voice chat memperlihatkan adanya kebutuhan akan kedekatan sosial dan kejelasan pesan dalam situasi kompetitif maupun kolaboratif.

Dari sisi nonverbal, temuan penelitian menunjukkan bahwa kustomisasi avatar memiliki fungsi yang lebih luas dibanding sekadar tampilan visual. Pemain secara sadar memilih atribut, pakaian, warna, dan aksesoris tertentu sebagai representasi citra diri yang ingin ditampilkan. Pilihan tersebut tidak bersifat acak, melainkan mencerminkan preferensi, gaya personal, hingga aspirasi sosial. Selain avatar, penggunaan gesture dan emote juga menjadi sarana penting dalam menyampaikan emosi dan respons sosial tanpa kata-kata. Gerakan karakter seperti melambatkan tangan, tertawa, atau menari digunakan untuk memperkuat pesan verbal atau menggantikannya dalam situasi tertentu. Dengan demikian, komunikasi nonverbal digital berfungsi sebagai substitusi sekaligus pelengkap dari komunikasi tatap muka yang tidak hadir dalam ruang virtual.

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa komunikasi yang berlangsung secara berulang dalam Roblox membentuk pola relasi sosial yang relatif stabil. Pemain yang sering berinteraksi cenderung membangun kedekatan emosional, membentuk kelompok bermain, dan mengembangkan norma komunikasi internal. Dalam proses tersebut, identitas digital terbentuk melalui interaksi yang konsisten. Identitas tidak hanya ditentukan oleh avatar, tetapi juga oleh reputasi, gaya berbicara, peran dalam tim, serta konsistensi perilaku dalam permainan. Beberapa informan memperlihatkan kecenderungan menampilkan diri yang lebih percaya diri, lebih ekspresif, atau lebih terbuka dibandingkan dalam interaksi offline. Hal ini mengindikasikan bahwa ruang virtual memberikan fleksibilitas dalam pengelolaan kesan dan pengaturan citra diri.

Interpretasi temuan ini dapat dijelaskan melalui Teori Computer-Mediated Communication yang dikembangkan oleh Joseph Walther. Teori ini menegaskan bahwa keterbatasan isyarat nonverbal dalam komunikasi daring tidak menghalangi terbentuknya hubungan sosial yang bermakna, melainkan mendorong individu untuk beradaptasi secara simbolik. Dalam konteks Roblox, keterbatasan fisik digantikan oleh optimalisasi teks, simbol, avatar, dan gesture digital. Proses ini menunjukkan adanya adaptasi terhadap karakter media yang digunakan.

Konsep hyperpersonal communication dalam CMC juga relevan untuk menjelaskan bagaimana pemain mampu mengelola presentasi diri secara selektif. Kemampuan memilih avatar, menyunting pesan sebelum dikirim, serta mengontrol partisipasi komunikasi memberikan ruang bagi pemain untuk membangun citra diri yang diinginkan. Kondisi ini memperkuat intensitas relasi sosial karena interaksi dapat berlangsung dalam suasana yang lebih terkontrol dan minim tekanan sosial langsung. Dengan demikian, komunikasi yang dimediasi komputer dalam Roblox berpotensi



menghasilkan hubungan interpersonal yang terasa dekat meskipun berlangsung tanpa tatap muka.

Hasil penelitian ini juga memperlihatkan bahwa game online berfungsi sebagai arena sosial yang memiliki sistem simbolik tersendiri. Generasi Z menunjukkan kemampuan adaptif dalam memahami dan menggunakan simbol-simbol digital untuk membangun makna bersama. Hal ini sejalan dengan karakteristik generasi digital native yang terbiasa berinteraksi melalui media berbasis internet. Namun demikian, penelitian ini memberikan penekanan bahwa dalam konteks Roblox, komunikasi tidak hanya berorientasi pada strategi permainan, melainkan juga pada ekspresi diri dan pencarian pengakuan sosial dalam komunitas virtual.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menegaskan bahwa komunikasi dalam Roblox merupakan proses sosial yang kompleks dan terstruktur. Interaksi verbal dan nonverbal yang dimediasi komputer tidak hanya memungkinkan pertukaran informasi, tetapi juga menjadi mekanisme utama dalam pembentukan identitas digital Generasi Z.

Identitas tersebut bersifat dinamis, kontekstual, dan dibangun melalui praktik komunikasi yang berlangsung secara terus-menerus dalam ruang virtual. Dengan demikian, temuan ini memperkuat pemahaman bahwa platform game online dapat dipandang sebagai ruang komunikasi sosial yang memiliki kontribusi signifikan terhadap perkembangan identitas generasi muda di era digital.

Temuan penelitian ini sejalan dengan Teori Computer-Mediated Communication (CMC) yang dikembangkan oleh Joseph Walther. Teori CMC menjelaskan bahwa meskipun komunikasi berlangsung tanpa tatap muka, individu tetap mampu membangun hubungan sosial yang bermakna melalui adaptasi simbolik. Dalam konteks Roblox, keterbatasan isyarat nonverbal langsung digantikan oleh simbol digital seperti emoji, gesture avatar, dan tampilan visual karakter. Hal ini menunjukkan bahwa Generasi Z mampu mengadaptasi cara berkomunikasi sesuai dengan karakteristik media digital. Komunikasi tidak hanya terjadi melalui teks atau suara, tetapi juga melalui representasi visual yang memiliki makna sosial.

Selain itu, konsep self-presentation dalam komunikasi digital terlihat jelas pada proses kustomisasi avatar. Pemain memiliki kontrol atas bagaimana mereka ingin dilihat oleh orang lain. Mereka dapat memilih citra yang ingin ditampilkan, baik sebagai individu yang santai, kreatif, ramah, maupun kompetitif. Proses ini menunjukkan bahwa identitas digital merupakan hasil konstruksi sosial yang dibangun melalui interaksi berulang dalam ruang virtual.

Hasil penelitian juga memperkuat temuan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa game online tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga ruang sosial yang memungkinkan pembentukan relasi interpersonal dan identitas sosial. Namun, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada komunikasi strategis dalam game kompetitif, penelitian ini menunjukkan bahwa dalam Roblox sebagai platform sosial-kreatif komunikasi memiliki dimensi yang lebih luas, yaitu sebagai sarana ekspresi diri dan negosiasi identitas.



Dengan demikian, Roblox berfungsi sebagai arena komunikasi digital di mana Generasi Z belajar berinteraksi, menafsirkan simbol, membangun relasi, serta mengonstruksi identitas diri. Komunikasi yang dimediasi komputer tidak hanya memfasilitasi pertukaran pesan, tetapi juga membentuk pengalaman sosial yang berkontribusi terhadap perkembangan identitas generasi muda di era digital.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk komunikasi serta proses pembentukan identitas Generasi Z di Jakarta dalam bermain Roblox. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa komunikasi yang berlangsung dalam platform tersebut terbagi ke dalam dua bentuk utama, yaitu komunikasi verbal melalui chat teks dan voice chat, serta komunikasi nonverbal melalui avatar, gesture, emote, dan simbol visual digital. Kedua bentuk komunikasi ini berlangsung secara interaktif dan berulang, serta menjadi sarana utama dalam membangun relasi sosial antar pemain.

Selain sebagai media koordinasi permainan, komunikasi dalam Roblox berfungsi sebagai ruang ekspresi diri yang memungkinkan pemain membangun dan menampilkan identitas digitalnya. Identitas tersebut dibentuk melalui pilihan avatar, gaya bahasa, pola interaksi, serta konsistensi perilaku dalam komunitas permainan. Identitas yang muncul bersifat dinamis dan kontekstual, karena dapat berubah sesuai situasi sosial yang dihadapi dalam ruang virtual. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk memahami bagaimana komunikasi digital berperan dalam pembentukan identitas Generasi Z telah terjawab melalui temuan bahwa interaksi di ruang permainan daring menjadi bagian dari proses konstruksi identitas sosial generasi muda.

### **Saran**

Penelitian lebih lanjut masih diperlukan untuk memperluas dan menyempurnakan hasil temuan ini. Studi selanjutnya dapat mengembangkan cakupan wilayah penelitian di luar Jakarta atau membandingkan beberapa platform game online guna melihat perbedaan pola komunikasi dan dinamika identitas digital yang terbentuk. Selain itu, penelitian lanjutan dapat menggunakan pendekatan metodologis yang berbeda, seperti pendekatan kuantitatif atau campuran, agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif dan terukur mengenai intensitas komunikasi serta pengaruhnya terhadap pembentukan identitas. Sebagai bagian dari rangkaian penelitian yang berkesinambungan, temuan ini diharapkan dapat menjadi pijakan awal untuk kajian yang lebih mendalam mengenai komunikasi digital dan perkembangan identitas generasi muda di era teknologi berbasis internet

## **REFERENSI**

Chen, D., & Paramita, S., (2024). *Pola Komunikasi Kelompok Gamers Perempuan Pada Game Online*. Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 3, No 2:315-320



Volume 16 No.1 Maret 2026

ISSN 2085-2428  
e ISSN 2721-7809

## Jurnal Ilmu Komunikasi



- Fauzi, R., (2021). *Perilaku Komunikasi Remaja Pengguna Game Online*. Jurnal Ilmu Komunikasi dan Dakwah, Vol. 2, No 1:30-37
- Hafis, F., & Sjani, A., (2025). *Pola Komunikasi Antar Pemain Game Online Mobile Legends Bang-Bang (Studi Kasus Kelurahan Klender)*. Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 5, No 1:1-6
- Hariyanto. (2021). *Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi*. Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah
- Irwanto, I., (2023). *Pola Komunikasi Antar Gamers Pada Fitur Chat (IN-GAME) Studi Fenomenologi Pemain Game Online Mobile Legends di Bandung*. Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 7, No 2:3702-3710
- Laural, O., & Chairil, A., (2025). *Identitas Virtual Pemain Play Together di Instagram*. Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 14, No 1:1-12
- Lukito, A., Utamidewi, W., & Nayiroh, L., (2022). *Pola Komunikasi Komunitas Game Online Forza Horizon 4 (Studi Etnografi Virtual Mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord)*. Jurnal Heritage, Vol. 10, No 1:16-26
- Nicholas, D., (2026 ). *Pola komunikasi digital dalam dinamika kerja sama tim e-sport Valorant pada game online dalam pengambilan keputusan strategis*, Jurnal Bhumantara, Vol. 1, No 4:1-12
- Nurul. (2023). *Komunikasi di Era Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Putra, R., (2023). *Pola Komunikasi Melalui Fitur Virtual Pada Game Mobile Legends*. Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 11, No 1:68-80
- Samiaji. (2021). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: PT Kanisius
- Saputra, A., (2020). *Pola Komunikasi Game Online Call Of Duty (COD) Didalam Komunitas Clan FTR*. Jurnal Sikologi Komunikasi 83-90
- Situmeang, Y., Sarwoko, T., & Maida, S., (2022). *Analisis Pola Komunikasi Kelompok Squad Hunter Glory Dalam Game PUBG Mobile*. Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 1, No 1:50-68
- Sugiyono, (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Umam, Choirul. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: PT Penamuda Media.
- Wulandari, A., Fahrudin, A., & Rahman, A., (2025). *Peran Roblox dalam Pembentukan Identitas Generasi Muda: Sebuah Tinjauan Literatur*. Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 2, No 2:1-12