

BAB I

PENDAHULUAN

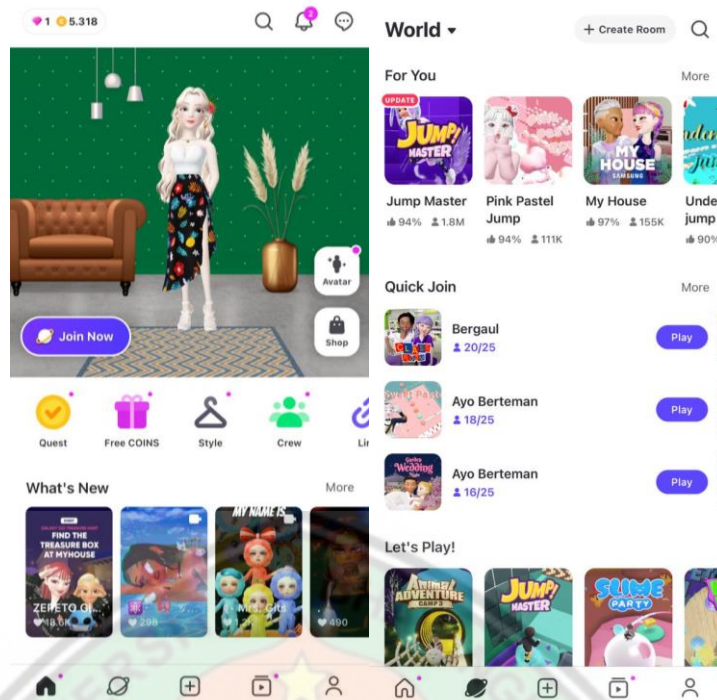
1.1 Latar Belakang

Dasarnya manusia tidak bisa terlepas dari komunikasi dan komunitasnya, terlebih lagi dengan adanya kemajuan teknologi dan informasi sekarang ini menghadirkan new media sebagai sesuatu yang mudah dicari dan terbuka oleh siapa saja tanpa terhalang ruang dan waktu. Hadirnya era *new media* (media baru) semacam internet sudah berdampak pada pola berkomunikasi serta cara mendapat informasi. Media baru akan dapat alami konvergensi media dimana sebuah media yang diperoleh memiliki banyak tampilan presentasi yang menarik guna disaksikan. Konvergensi media memakai kombinasi dari unsur visual, audio, animasi, dan grafik yang jadi satu kesatuan yang bisa dipakai guna sampaikan pesan pada proses berkomunikasi. Kemunculan konvergensi media juga dapat memengaruhi media sosial yang merujuk ke pada kemajuan teknologi sehingga menimbulkan sebuah komunitas dalam dunia virtual dengan membentuk semacam jaringan masyarakat layaknya di kehidupan nyata, lengkap dengan tatanan, struktur, sampai dengan realitas sosial.

Pemakaian media sosial memberi dampak besar di *new media*. Media sosial merupakan struktur sosial yang tersusun dari unsur individual atau organisasi. Jejaring ini bisa membuat berhubungan sebab kesamaan sosial, mulai dari yang dikenal sampai tidak (Maryani, 2011). Dalam kemajuan teknologi saat ini, salah satu yang dipakai ialah teknologi multimedia yang berkembang sehingga membuat penyampaian informasi bisa tersampaikan lebih interaktif serta efektif sebab bisa menjangkau indera manusia. Keberadaan media sosial memunculkan keragaman penggunaan maupun gambaran identitas penggunanya bahkan dengan menggunakan permainan interaktif yang canggih yang disebut dengan MUD (*Multi User Domain*) (Severin, 2011). Dalam hal ini, para pengguna memilih sebuah peran dan berkelana di dunia virtual serta dengan program yang ada di dalamnya dengan pengguna lainnya.

Dunia virtual (*Virtual Reality*) yakni suatu teknologi yang membuat pemakainya bisa berinteraksi pada sebuah lingkungan yang disimulasikan komputer (*computer – simulated – environment*), sehingga sebuah lingkungan sesungguhnya bisa diimitasi pada imajinasi (Psotka, 1994). Teknologi ini bisa membawa seseorang masuk ke dunia digital dengan visual dan grafis yang dapat disesuaikan dengan keinginan sehingga pengguna bisa merasakan sensasi dunia maya seperti di kehidupan nyata. Dalam internet, setiap orang memiliki kesempatan untuk mengkonstruksi dirinya. Dunia virtual telah menjadi sarana bereksperimen dan mengkonstruksi identitas. Setiap orang yang bergabung dalam dunia virtual akan membuat identitas untuk mempresentasikan diri mereka, baik itu identitas diri maupun identitas sosial. Identitas yang dikonstruksi sendiri dapat sesuai dengan dirinya di dunia aktual atau sesuai dengan ekspektasinya (Demartoto, 2012).

Salah satu media sosial yang mengadaptasi teknologi dunia virtual ialah Zepeto. Zepeto yakni media sosial yang memungkinkan pemakainya membuat avatar digital, serta dapat saling terhubung dengan satu sama lain. Zepeto adalah aplikasi media sosial yang memungkinkan pengguna membuat karakter 3D / avatar sendiri. Aplikasi buatan Korea Selatan pada tahun 2016 ini menjadi trending topic di beberapa negara termasuk Indonesia. Awal muncul aplikasi ini hanya sebagai membuat avatar yang sangat mencerminkan si pengguna, namun seiring berkembangnya teknologi, Zepeto mengembangkan fitur aplikasinya dengan membuat “Zepeto World” yang membuat pengguna selain “didorong” untuk menemukan dan terhubung dengan avatar lainnya bisa juga untuk mengunggah konten yang diinginkan, mengikuti event, dan bermain game selayaknya penggunaan media sosial yang membuat kita terhubung dengan orang.



Gambar 1. 1 Tampilan Aplikasi Zepeto

Sumber: Dokumentasi oleh Penulis



Gambar 1. 2 Tampilan Metaverse di Aplikasi Zepeto

Sumber: Dokumentasi oleh Penulis

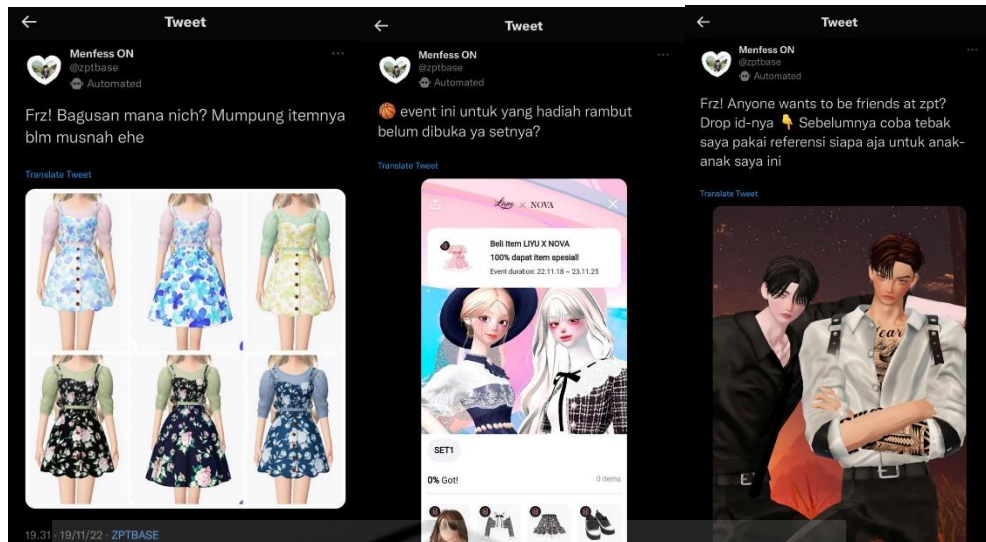
Media sosial tidak serta merta sebagai alat komunikasi namun juga sebagai sarana bagi pengguna untuk berbagi informasi teks, gambar, video, dan audio dengan satu sama lain dan begitu juga sebaliknya (Kotler Phillip, 2012). Namun, dengan menggunakan aplikasi Zepeto persona yang ditampilkan di media sosial bukan lah si pengguna, melainkan avatar yang mereka gunakan dari aplikasi tersebut. Berdasarkan hasil wawancara pra-penelitian dengan responden yang selaku pengguna Zepeto di Twitter mengatakan bahwa :

1. Zepeto sangat membantu pengguna yang enggan menunjukkan sosok aslinya dengan membuat avatar sebagai “persona baru” untuk bersosialisasi dengan orang yang tidak dikenal (*strangers*) di media sosial. Hal ini didukung dengan pernyataan responden yakni *“...yang membedakan bermain media sosial dengan avatar Zepeto ini bisa membuat karakter sendiri yang kita inginkan. Biasanya media sosial itu sebuah akun, nama, identitas yang tidak menunjukkan bentuk tubuh (body) yang hanya menampilkan kita berupa postingan dan jika ingin bertemu hanya bisa secara langsung. Beda halnya dengan avatar Zepeto yang bisa berinteraksi di media sosial dengan penampilan yang kita inginkan, jika menampilkan diri secara nyata menurutku itu hal yang menakutkan apalagi dengan orang yang belum dikenal (strangers) sehingga yang tadinya kita agak takut untuk berinteraksi dengan orang baru, kita bisa mengenal satu sama lain dengan avatar Zepeto”*
2. Zepeto dapat memvisualisasikan bentuk tubuh persona yang bisa disesuaikan dengan keinginan pengguna yang mana bisa mirip atau tidak mirip dengan kenyataan, hal ini didukung dengan pernyataan responden yakni *“...untuk body avatar tergantung kemauan orangnya, kalau aku tidak menggunakan tampilan yang mirip sepertiku karena takut ada yang mengenaliku di dunia nyata”*
3. Zepeto membantu melampiaskan imajinasi dan dalam inspirasi untuk pengguna dalam mengikuti perkembangan fashion dan lifestyle karena Zepeto selalu memperbaharui trend sesuai dengan

yang ada di dunia nyata. Hal ini didukung dengan pernyataan responden yakni "*...secara fashion memang masih sesuai dengan style yang biasa aku gunakan di dunia nyata, bahkan hal yang menarik dari Zepeto ini ketika aku ingin mencoba style baru di dunia nyata, aku akan coba dulu ke avatar Zepetoku apakah akan cocok atau tidak*"

4. Dengan adanya komunitas @zptbase di Twitter, pengguna merasa terbantu untuk aktif menggunakan fitur-fitur Zepeto untuk menggunakan media sosial. Hal ini didukung dengan pernyataan responden yakni "*...dengan adanya @zptbase sangat menginspirasi aku untuk aktif bermain Zepto untuk mencoba fitur-fitur yang ada di sana. Karena menggunakan Zepeto menjadi hal menarik untuk bermain media sosial yang tadinya kita malu menunjukkan diri sendiri dan aktif mengikuti trend media sosial yang ada tapi dengan adanya Zepeto kita tidak perlu menunjukkan identitas asli. Di @zptbase banyak pengguna lain yang memberi saran soal fashion, bertukar likes foto atau video, dan bisa saling kolaborasi untuk membuat konten media sosial yang seru untuk publish di Twitter*"

Karena penggunaannya semakin banyak, sudah banyak komunitas pengguna Zepeto yang mana bisa membantu mereka untuk mencari teman dan bertukar saran dalam menikmati aplikasi tersebut. Salah satu contoh yakni akun @zptbase dengan 2.120 followers di Twitter yang merupakan akun *autobase* khusus untuk pengguna Zepeto di Indonesia. Akun *autobase* yakni sebuah akun yang di mana semua isi dari lini masanya diunggah atau dikirim oleh orang lain, dengan menggunakan format yang telah ditentukan oleh akun tersebut. Peneliti memutuskan untuk menjadikan followers akun @zptbase sebagai objek penelitian karena menurut hasil wawancara dengan responden, akun *autobase* tersebut sangat membantu pengguna baru Zepeto untuk mendapatkan teman, mendapatkan saran mengenai tampilan avatar yang akan digunakan, serta bertukar *feedback* terhadap konten yang akan dibuat di media sosial seperti gambar berikut :

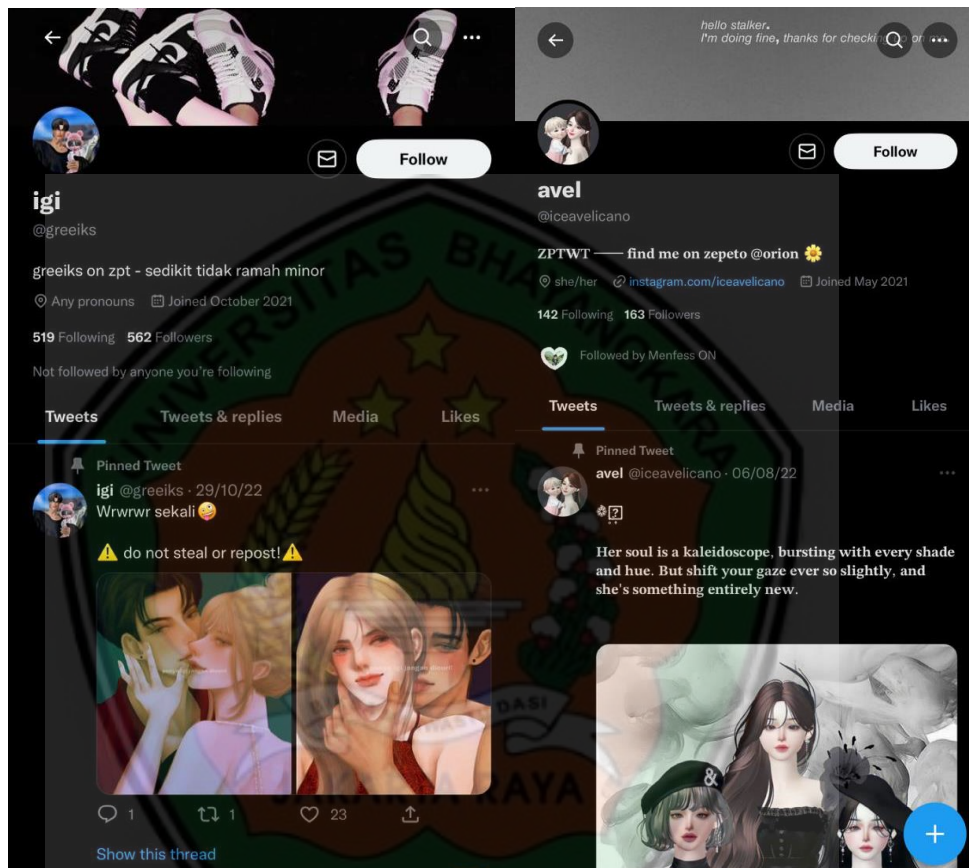


Gambar 1. 3 Tampilan akun @zptbase
Sumber : [https:// https://twitter.com/zptbase](https://twitter.com/zptbase)

Zepeto merupakan aplikasi yang mengharuskan pengguna menggunakan avatar, pada konteks game, umumnya avatar menjadi representasi visual dari pemain di lingkungan virtual game (Carter, 2012). Karena digunakan sebagai representasi visual, avatar ini dijadikan sebagai identitas yang menjadi persona baru dan dapat memengaruhi bagaimana audiens-nya atau pengikut akunya melihat dirinya dan/atau memiliki gambaran mengenai dirinya. Persona yang dibangun ini membuat mereka memiliki karakter tersendiri yang bisa jadi amat berbeda dari karakter yang mereka miliki sehari-hari atau tidak sesuai dengan karakter asli mereka sehari-hari. Mengenai aplikasi yang menggunakan avatar idealnya digunakan sebagai ‘pelarian’ dari kehidupan nyata. Namun, hal ini menjadikan individu memiliki konsep diri yang berbeda dari kenyataan di mana mereka semakin menyatu dengan realitas virtual, sehingga menumbuhkan konsep diri virtual yang semakin jauh dari diri mereka secara nyata (Lemenager, 2020)

Avatar sebagai pemakai realitas virtual memiliki tiga identitas tersendiri, yakni “*It is me*” di mana avatar menjadi bagian penting bagi kehidupan sehingga dianggap sebagai identitas yang nyata. “*It is a part of me ... but it's not me*” di mana avatar pada tingkat dan situasi tertentu menjadi bagian dari kehidupan

mereka namun tidak semua hal dijadikan identitas yang nyata. "*Nothing to do with me*" di mana adanya pemisah antara avatar dengan kehidupan mereka sehingga avatar hanya sebatas pendukung dunia maya (Kamel, 2016). Hal inilah yang membedakan pengguna Zepeto dengan aplikasi metaverse lainnya yang mana identitas tidak hanya ditampilkan di metaverse saja melainkan bisa ditampilkan di media sosial lainnya.



Gambar 1. 4 Tampilan Contoh Akun Twitter Pengguna Zepeto

Sumber : [https:// https://twitter.com](https://twitter.com)

Pengalaman seseorang tidak dapat dipahami dari mengobservasi perilakunya saja, tetapi harus memahami bagaimana cara mereka berpikir dan memaknai hal untuk menemukan esensi dari pengalaman manusia secara utuh (Kuswarno, 2009). Pengguna Zepeto di sini pun akan memiliki pengalaman berbeda dalam menggunakan media sosial terutama menggunakan avatar sebagai identitas diri mereka di media sosial. Fenomena yang terjadi dalam realitas virtual

membuat diri (*self*) bercerai dengan yang nyata (*real self*) sehingga membentuk diri yang baru kembali (*self create/self fashion*) (Demartoto, 2012). Berangkat dari fenomena yang ada, melihat bagaimana pengguna avatar dalam Zepeto ini membentuk identitasnya tidak hanya sampai di dunia virtual saja namun juga di media sosial yang mana para pengguna bebas untuk mengkonstruksi identitas mereka. Sesuai dengan hasil pra-penelitian yang sudah dilakukan, menjadi hal yang menarik untuk dibahas dalam penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan judul **“Konstruksi Identitas Diri Pengguna Avatar Zepeto Dalam Komunitas @zptbase Di Twitter”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai latar belakang, peneliti temukan masalah yang terjadi dari uraian latar belakang yakni avatar yang digunakan sebagai persona di media sosial. Pada penelitian ini masalah yang ditemukan peneliti adalah bagaimana memahami fenomena konstruksi identitas diri pengguna avatar Zepeto dalam komunitas @zptbase di Twitter.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses konstruksi identitas diri pengguna avatar Zepeto dalam komunitas @zptbase di Twitter?
2. Bagaimana pengguna memaknai avatar Zepeto mereka?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana proses konstruksi identitas diri pengguna avatar Zepeto dalam komunitas @zptbase di Twitter.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengguna memaknai avatar Zepeto.

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini mempunyai kegunaan sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Bisa menjadi sumbangan pemikiran untuk pengembangan Ilmu Komunikasi, terkhusus pada sebuah fenomena komunikasi mengenai bagaimana fenomena konstruksi identitas diri pengguna avatar Zepeto dalam komunitas @zptbase di Twitter.

2. Kegunaan Praktis

Bisa dipakai para akademisi menjadi referensi mengenai fenomena media sosial di bidang Ilmu Komunikasi khususnya mengenai fenomena konstruksi identitas diri pengguna avatar Zepeto dalam komunitas @zptbase di Twitter.

