REPRESENTASI DIRI GREETER DENGAN MENGGUNAKAN AVATAR PADA APLIKASI ZEPETO

SKRIPSI

Oleh:

Pryananda Dwival Sri Haryuni

(202110415015)

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA

2025

SKRIPSI

Oleh:

Pryananda Dwival Sri Haryuni

(202110415015)

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA

2025

Representasi Diri.., Pryananda Dwival Sri Haryuni, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi	: Representasi Diri Greeter Dengan Menggunakan Avatar Pada Aplikasi Zepeto
Nama Mahasiswa	: Pryananda Dwival Sri Haryuni
Nomor Pokok Mahasiswa	: 202110415015
Program Studi/Fakultas	: Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi	: 16 Mei 2025

Jakarta, 03 Juni 2025

MENYETUJUI,

Dosen Pembimbing

Asima Oktavia Sitanggang, S.Ds., M.Si

NIDN. 0307108503

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi	: Representasi Diri Greeter Dengan Menggunakan Avatar Pada Aplikasi Zepeto
Nama Mahasiswa	: Pryananda Dwival Sri Haryuni
Nomor Pokok Mahasiswa	: 202110415015
Program Studi/Fakultas	: Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi	: 16 Mei 2025

Jakarta, 03 Juni 2025

MENGESAHKAN,

Ketua Penguji : Titis Nurwulan Suciati, S.Sos., M.I.Kom .....
NIDN. 0329068301

Penguji : Asima Oktavia Sitanggang, S.Ds., M.Si .....
NIDN. 0307108503

Sekretaris Penguji : Pagi Muhamad, S.I.Kom., M.I.Kom .....
NIDN. 0310038403

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi	Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi
Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si	Dra. Truly Wangsalegawa, M.A., M.Ed.,Ph.D
NIP. 2203551	NIP. 1908425

Representasi Diri.., Pryananda Dwival Sri Haryuni, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

Skripsi yang berjudul "Representasi Diri Greeter Dengan Menggunakan Avatar Pada Aplikasi Zepeto" ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan difoto copy melalui Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan izin kepala Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikaikannya melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 03 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Pryananda Dwival Sri Haryuni

NPM.202110415015

ABSTRAK

Pryananda Dwival Sri Haryuni, 202110415015, Ilmu Komunikasi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Representasi Diri Greeter dengan Menggunakan Avatar pada Aplikasi Zepeto.

Representasi diri Greeter melalui avatar bertujuan untuk mengekspresikan identitas dan menggambarkan dirinya di dunia nyata maupun pada interaksi virtual. Penelitian ini berfokus pada representasi diri Greeter dengan menggunakan avatar pada Aplikasi Zepeto. Metode yang digunakan merupakan deskriptif kualitatif, pengumpulan data berdasarkan dalam room Zepeto. Subjek penelitian konten kreator aktif di komunitas Greeter Zepeto, sedangkan objeknya akan meneliti dan menganalisis bagaimana representasi diri Greeter di Zepeto berhubungan dengan identitas diri pengguna di dunia nyata. Penelitian ini menggunakan teori Dramaturgi Erving Goffman sebagai dasar analisis. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *front stage* (panggung depan) Greeter menunjukkan identitas yang positif melalui penampilan, gaya, penciptaan kesan dan latar belakang yang mendukung mereka tampil sebagai penyambut di Zepeto. Mereka mempunyai beberapa avatar dengan beragam karakteristik untuk menunjukkan sisi kepribadiannya, baik yang sesuai maupun tidak dengan identitas aslinya di dunia nyata. Sementara itu di *back stage* (panggung belakang) menjadi ruang untuk menyembunyikan aspek pribadi seperti rasa tidak percaya diri, tekanan sosial dan lain sebagainya yang berada di dunia nyata. Representasi diri Greeter yang ada di Zepeto memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengekspresikan diri dengan lebih bebas dibandingkan di dunia nyata, sehingga menciptakan interaksi yang berkembang antara identitas virtual dan identitas di dunia nyata.

Kata Kunci: Representasi Diri, Avatar, Aplikasi Zepeto, Greeter, Teori Dramaturgi Erving Goffman

ABSTRACT

Pryananda Dwival Sri Haryuni, 202110415015, *Communication Science, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Greeter's Self-Representation Using Avatars in the Zepeto Application.*

Self-representation through avatars aims to express identity and describe themselves in the real world as well as in virtual interactions. This research focuses on Greeter's self-representation by using avatars on the Zepeto Application. The method used is descriptive qualitative, data collection based on the Zepeto room. The research subject is an active content creator in the Greeter Zepeto community, while the object will examine and analyze how the Greeter's self-representation in Zepeto relates to the user's self-identity in the real world. This research uses Erving Goffman's Dramaturgy theory as the basis for analysis. The results of this study show that the Greeter's front stage shows a positive identity through appearance, style, impression creation and background that supports them to appear as greeters at Zepeto. They have several avatars with various characteristics to show the side of their personality, both appropriate and not with their real identity in the real world. Meanwhile, the back stage becomes a space to hide personal aspects such as insecurity, social pressure and so on that are in the real world. Greeter self-representation in Zepeto provides an opportunity for them to express themselves more freely than in the real world, thus creating a growing interaction between virtual identity and identity in the real world.

Keywords: Self-Representation, Avatar, Zepeto App, Greeter, Erving Goffman's Dramaturgy Theory

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada seluruh ciptaan-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Representasi Diri Greeter Dengan Menggunakan Avatar Pada Aplikasi Zepeto" yang berhasil diselesaikan oleh peneliti dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 di Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Dalam proses penyusunan skripsi ini peneliti banyak sekali mendapatkan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta yang telah memberikan kasih sayang, dukungan moril maupun materil, serta doa yang tiada henti. Tanpa adanya dorongan dan semangat dari Mama dan Bapak, peneliti tidak akan mampu menyelesaikan skripsi ini. Serta peneliti ingin mengucapkan juga rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Irjen Pol (Purn) Prof. Dr. Drs. Bambang Karsono, S.H., M.M., Ph.D., D.Crim (HC), selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Ibu Dra. Truly Wangsalegawa, M.A., M.E.d., Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si. selaku Ketua Program Studi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Ibu Asima Oktavia Sitanggang, S.Ds., M.Si selaku Dosen Pembimbing atas segala bimbingan, arahan, dan dukungan yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.

Representasi Diri.., Pryananda Dwival Sri Haryuni, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

5. Bapak Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si selaku Dosen Pembimbing Akademik yang sudah banyak memberikan saran, bimbingan serta arahan selama proses perkuliahan.
6. Seluruh jajaran Bapak/Ibu Dosen, dan para staff Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah banyak membantu dalam proses perkuliahan ini.
7. Seluruh keluarga besar peneliti yang telah banyak memberikan dukungan serta doa kepada peneliti.
8. Vanessa Tumbelaka, Angela Jani, Ridha Putri, Dinda Ansyah, Aryadhika, Fajar Dwi, Rizka Aulia, Ian Rizki dan Rahmadhina Putri selaku teman dari semester 1 hingga sekarang yang telah banyak membantu peneliti, mendukung satu sama lain, memberikan doa semasa perkuliahan dan skripsi ini.
9. Informan Melo, Zaa dan Naustyn terima kasih telah berpartisipasi menjadi informan peneliti.
10. Teratai dan Fadiyah selaku teman online yang telah membantu, memberikan saran dan memberikan dukungan satu sama lain.
11. Amelia selaku teman dari SMP hingga sekarang yang sudah memberikan dukungan kepada peneliti.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk meningkatkan kualitas skripsi ini. Peneliti berterima kasih kepada semua yang membantu dalam menulis skripsi. Semoga ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca. Semoga semua bantuan, dorongan, dan bimbingan yang telah diberikan ini akan mendapat balasan dari Allah SWT.

Jakarta, 03 Juni 2025

Pryananda Dwival Sri Haryuni

202110415015

Representasi Diri.., Pryananda Dwival Sri Haryuni, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **iii**
LEMBAR PERNYATAAN ..... **iv**
ABSTRAK ..... **v**
ABSTRACT ..... **vi**
KATA PENGANTAR ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xii**
DAFTAR BAGAN ..... **xiii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2. Fokus Penelitian 11
1.3 Pertanyaan Penelitian 11
1.4 Tujuan Penelitian 11
1.5 Manfaat Penelitian 11
1.5.1 Manfaat Teoritis 11
1.5.2 Manfaat Praktis 12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **13**
2.1 Penelitian Terdahulu **13**
2.2. Tinjauan Konseptual **22**
2.2.1. Komunikasi Digital 22
2.2.2 Representasi Diri 24
2.2.3 Media Sosial 27
2.2.5 Metaverse 31
2.2.6 Aplikasi Zepeto 32
2.3 Tinjauan Teoritis **35**
2.3.1 Dramaturgi Erving Goffman 35

Representasi Diri.., Pryananda Dwival Sri Haryuni, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

2.4 Kerangka Berpikir **37**
BAB III METODE PENELITIAN **39**
3.1 Pendekatan Penelitian **39**
3.2 Desain Penelitian **40**
3.3 Subjek dan Objek Penelitian **40**
3.3.1 Subjek Penelitian 40
3.3.2. Objek Penelitian 41
3.4 Teknik Pengumpulan Data **42**
3.5 Teknik Analisis Data **44**
3.6 Sumber Data Penelitian **45**
3.6.1 Data Primer 45
3.6.2 Data Sekunder 45
3.7 Keabsahan Data **46**
3.8 Tempat dan Waktu Penelitian **46**
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN **48**
4.1 Gambaran Umum **48**
4.1.1 Deskripsi Gambaran Aplikasi Zepeto 48
4.1.2 Komunitas Greeter Zepeto 49
4.1.3 Profil Informan 52
4.2 Hasil Penelitian **54**
4.2.1 Aplikasi Zepeto Sebagai Representasi Diri di Ruang Virtual 55
4.3 Pembahasan **88**
4.3.1 Aplikasi Zepeto Sebagai Representasi Diri di Ruang Virtual 88
BAB V PENUTUP **95**
5.1 Kesimpulan **95**
5.2 Saran **96**
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu 18
Tabel 3. 1 Informan Penelitian 41
Tabel 3. 2 Waktu Penelitian 47
Tabel 4. 1 Informan Penelitian 52

Representasi Diri.., Pryananda Dwival Sri Haryuni, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tampilan Aplikasi Zepeto....4
Gambar 1. 2 Tampilan Metaverse di Aplikasi Zepeto....5
Gambar 1. 3 Tampilan Aplikasi Zepeto....6
Gambar 1. 4 Tampilan Live Streaming di Zepeto....7
Gambar 4. 1 Tampilan Zepeto di Playstore....48
Gambar 4. 2 Tampilan Kustomisasi Avatar di Zepeto....49
Gambar 4. 3 Tampilan Profil Greeter di Zepeto....50
Gambar 4. 4 Tampilan Konten Greeter di Zepeto....51
Gambar 4. 5 Tampilan Akun Zepeto Informan 1 Melo....53
Gambar 4. 6 Tampilan Akun Zepeto Informan 2 Zaa....53
Gambar 4. 7 Tampilan Akun Zepeto Informan 3 Naustyn....54
Gambar 4. 8 Tampilan Content Creator dan Creator Baju Zepeto....56
Gambar 4. 9 Tampilan Facecode Informan Naustyn....57
Gambar 4. 10 Tampilan Ekspresi, Gerakan dan Sikap Avatar....63
Gambar 4. 11 Tampilan Greeter sebagai Pemandu New Player....67
Gambar 4. 12 Tampilan Ruang Khusus untuk Greeter Menyambut Pengguna....69
Gambar 4. 13 Tampilan Fitur Playlist di dalam Room Zepeto....70
Gambar 4. 14 Tampilan Konten dari Informan Melo....72
Gambar 4. 15 Tampilan Konten dari Informan Naustyn....73
Gambar 4. 16 Tampilan Avatar Albino Informan Melo untuk Live Streaming....74
Gambar 4. 17 Tampilan Avatar Informan Melo....76
Gambar 4. 18 Tampilan Avatar Informan Melo....77
Gambar 4. 19 Tampilan Avatar Informan Zaa....78
Gambar 4. 20 Tampilan Avatar Informan Naustyn....79
Gambar 4. 21 Merupakan Tampilan Gerakan dan Kamera Aksi....82
Gambar 4. 22 Tampilan pada saat Greeter Memberikan Reaksi Visual....83

Representasi Diri.., Pryananda Dwival Sri Haryuni, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir 52

Representasi Diri.., Pryananda Dwival Sri Haryuni, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 - Biodata Mahasiswa

Lampiran 2 - Tabel Hasil Observasi

Lampiran 3 - Tabel Reduksi Data

Lampiran 4 - Pedoman Wawancara dan Transkrip Wawancara Greeter Zepeto

Lampiran 5 - Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 6 - Form Perbaikan Skripsi

Representasi Diri.., Pryananda Dwival Sri Haryuni, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025